

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

**TEMA:**

**Aplicación lúdica como aporte para el aprendizaje de la  
historia de Quevedo en educación básica**

**AUTORA:**

**Zambrano Yela Gianella Nicole**

**Componente práctico del examen complejo previo a la  
obtención del grado de INGENIERA EN PRODUCCIÓN Y  
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

**TUTOR**

**Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce, 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 **Zambrano Yela, Gianella Nicole**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

### **TUTOR**

f. \_\_\_\_\_  
**ING. VELOZ ARCE, ALONSO EDUARDO MGS.**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**LCDO. MORENO DÍAZ, VÍCTOR HUGO MGS.**

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



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

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Zambrano Yela, Gianella Nicole**

### **DECLARO QUE:**

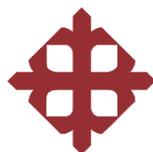
El **componente práctico del examen complejo, Aplicación lúdica como aporte para el aprendizaje de la historia de Quevedo en educación básica** previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros 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**

### **LA AUTORA**

f. \_\_\_\_\_  
**Zambrano Yela, Gianella Nicole**



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

## **AUTORIZACIÓN**

Yo, **Zambrano Yela, Gianella Nicole**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el **componente práctico del examen complejo Aplicación lúdica como aporte para el aprendizaje de la historia de Quevedo en educación básica**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

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

**LA AUTORA:**

f. \_\_\_\_\_  
**Zambrano Yela, Gianella Nicole**

# REPORTE URKUND

Guayaquil, 24 - 08 - 2018

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.  
Director de Carrera de  
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 la estudiante: ZAMBRANO YELA GIANELLA NICOLE a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.

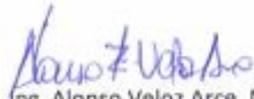
---

**URKUND**

---

<b>Documento</b>	<a href="#">Componente práctico-2.docx</a> (D40967764)
<b>Presentado</b>	2018-08-24 22:46 (+02:00)
<b>Presentado por</b>	Gianella Zambrano Yela ( <a href="mailto:gianellazambranoy@hotmail.com">gianellazambranoy@hotmail.com</a> )
<b>Recibido</b>	<a href="mailto:alonso.veloz.ucsg@analysis.orkund.com">alonso.veloz.ucsg@analysis.orkund.com</a>
<b>Mensaje</b>	Componente práctico <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a>  3% de estas 9 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.

Atentamente,

  
Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.  
Docente Tutor

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar agradezco a mis padres, Ing. Chennier Zambrano y la Ing. Dayse Yela; quienes me apoyaron y educaron para ser la mujer que soy ahora, por todos sus sacrificios y esfuerzos que brindaron. Les agradezco por tenerme en todas sus oraciones hacia Dios para que me proteja y me guíe. Es gracias a ellos que puedo decir que esta meta por fin está cumplida.

En segundo lugar le agradezco a la Dra. Irma Montes; por ser profesora y abuela al mismo tiempo, su amor incondicional, valores e inteligencia son una gran bendición que Dios me ha permitido observar y aprender de ellos por mucho tiempo. Muchas gracias por sus sabias palabras y gran amor.

Agradezco de igual forma a Gabriel León, su amor y apoyo desde el momento que me enteré que había ingresado a la universidad, y a lo largo de este camino siempre me acompañó de la mano hasta conseguir mis objetivos.

También le agradezco a mis hermanos, Clarisse y Chenier; desde el día que los vi por primera vez he luchado para ser una gran hermana mayor y cuidarlos siempre. A mi gran amiga Andrea que ha sido un gran apoyo y me ha brindado su amistad incondicional le agradezco por siempre estar ahí.

Así mismo le agradezco a mis tíos Juan y Hugo, quiénes desde pequeña siempre me han brindado su amor, protección y respaldo; gracias por sacarme una sonrisa a cada momento.

Finalmente, quisiera agradecerle a mi tutor Alonso Veloz por la asesoría y por toda la paciencia brindada; además a mis compañeros, Pamela Sarango, Manuel López, David Jaramillo quiénes tuve el agrado de compartir a lo largo de mi carrera.

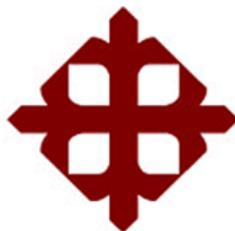
**Gianella Zambrano Yela**

## **DEDICATORIA**

Dedico de manera especial a mi abuelo Chicho, solo lo tuve 23 años a mi lado pero no hay un solo día en que no piense en él; siempre me decía ingeniera con mucho orgullo a pesar de que aún no lo era, sé que hubiera estado muy feliz de verme cumplir mi meta y decirme otra vez ingeniera a todo pulmón.

De igual forma les dedico esto a mis otros dos ángeles en el cielo Juan y Nisela, quienes hubieran estado muy orgullosos de ver a su primera nieta logrando sus objetivos. Los llevo siempre en mi corazón.

**Gianella Zambrano Yela**



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

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**ING. VELOZ ARCE, ALONSO EDUARDO MGS.**

TUTOR

f. \_\_\_\_\_

**LCDO. MORENO DÍAZ, VÍCTOR HUGO MGS.**

DECANO O DIRECTO DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**LCDO. VILLOTA OYARVIDE, WELLINGTON REMIGIO MGS.**

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**ING. SANCÁN LAPO, MILTÓN ELÍAS MGS.**

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>Capítulo I</b> .....	3
<b>1 Presentación</b> .....	3
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	3
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	5
<b>1.3 Objetivo General</b> .....	6
<b>1.4 Objetivos Específicos</b> .....	6
<b>1.5 Justificación del tema</b> .....	7
<b>1.6 Marco Conceptual</b> .....	9
<b>1.6.1 Historia de Quevedo</b> .....	9
<b>1.6.2 Videojuegos Lúdicos</b> .....	13
<b>Capítulo II</b> .....	14
<b>2 Desarrollo del Videojuego</b> .....	14
<b>2.1 Descripción</b> .....	14
<b>2.2 Descripción del usuario</b> .....	14
<b>2.3 Alcance técnico</b> .....	15
<b>2.4 Módulos de aplicación</b> .....	16
<b>2.5 Especificaciones técnicas</b> .....	22
<b>3 CONCLUSIONES</b> .....	23
<b>4 RECOMENDACIONES</b> .....	24
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	25

## TABLA DE GRÁFICOS

Ilustración 1 Quevedo Antiguo .....	5
Ilustración 3 Splash Screen 1 .....	16
Ilustración 2 Splash Screen 2 .....	16
Ilustración 4 Menú principal .....	17
Ilustración 5 Menú Historia .....	17
Ilustración 6 Pantalla 1 de Historia de Quevedo .....	18
Ilustración 7 Pantalla 2 de Historia de Quevedo .....	18
Ilustración 8 Pantalla 1 de Gestores de la Cantonización .....	19
Ilustración 9 Pantalla 2 de Gestores de la Cantonización .....	19
Ilustración 10 Menú Juegos .....	20
Ilustración 11 Rompecabezas .....	20
Ilustración 12 Trivia .....	21
Ilustración 13 Memoria .....	21
Ilustración 14 Logo Unity .....	22
Ilustración 15 Logo Illustrator .....	22
Ilustración 16 Logo Audition .....	22
Ilustración 17 Logo MonoDevelop .....	22

## RESUMEN

El cantón Quevedo desde sus primeros años ha sido una ciudad pujante que contribuye al desarrollo de la provincia de Los Ríos, sus antepasados cansados de que todas sus riquezas fueran entregadas al cantón Vinces y del descuido en que vivían, decidieron unirse para lograr que prospere y a su vez buscar emancipación política. Logrando así su cantonización el 7 de Octubre de 1943, desde aquel entonces Quevedo se convirtió en un punto clave de la geografía nacional, por donde se convergen carreteras que comunican a la región Costa con la región Sierra del país. En el presente proyecto se propone la elaboración de una aplicación de tipo educativa y de entretenimiento destinada a fortalecer los conocimientos de los estudiantes que cursan la educación básica de los planteles educativos de la ciudad acerca de la historia de su cantonización y sus principales gestores. La aplicación está diseñada para motivar el aprendizaje de la historia del tema, además de poder refrescar sus conocimientos adquiridos mediante un desarrollo lúdico.

**Palabras Claves:** *Quevedo, historia, aplicación, aprendizaje, estudiantes.*

## ABSTRACT

Canton Quevedo since its early years has been a thriving city that contributes to the development of the province of Los Rios, their ancestors tired of all their wealth being given to the canton Vinces and the neglect in which they lived, decided to join to make it prosper and turn to seek political emancipation. Achieving its cantonization on October 7, 1943, since then Quevedo became a key point of the national geography, where roads converge to connect the Costa region with the Sierra region of the country. The present project proposes the development of an educational and entertainment application aimed at strengthening the knowledge of students who attend basic education in the city's educational centers about the history of their cantonization and its main managers. The application is designed to motivate the learning of the history of the subject, in addition to being able to refresh their acquired knowledge through a playful development.

**Keywords:** *Quevedo, history, application, learning, students*

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años los videojuegos han logrado transformarse en una herramienta para la educación que permite desarrollar aptitudes y competencias en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los videojuegos representan en la actualidad una de las vías más directas de los niños a la cultura informática (Morales, 2010); son herramientas que pueden utilizarse de forma didáctica para enseñar diversas materias educativas.

El juego lúdico no sólo favorece al aprendizaje sino también a la creatividad, comunicación y sociabilidad del estudiante desde temprana edad. Los niños y niñas desarrollan su razonamiento, imaginación, la observación y su capacidad de comprensión que son bases importantes en la formación integral del individuo. Dentro de clase el profesor tiene a disposición utilizar el juego como herramienta para el proceso de aprendizaje.

El uso de los videojuegos dentro del aula responde a una necesidad, ya que los estudiantes en la actualidad tienen una participación de forma habitual dentro de la dinámica familiar. Los videojuegos pueden ser apreciados como otra forma de enseñar, si esta se desenvuelve a través de una correcta supervisión, que demanda la mediación de la familia y los docentes como referentes socializadores de los niños (Marín Díaz & García Fernández, 2006).

El presente proyecto está orientado al aporte del aprendizaje de la historia de Quevedo en los niños de educación básica, por medio de una aplicación lúdica para incentivar a que los niños tengan interés dentro del campo de la historia de la ciudad, no sólo en fechas cívicas, sino durante todo el año escolar.

# Capítulo I

## 1 Presentación

### 1.1 Planteamiento del problema

Quevedo, es también una de las ciudades con mayor historia a nivel nacional; pero cabe recalcar que su cantonización es uno de los momentos de más orgullo para la ciudad. Según el texto “Quevedo Paraíso Mágico” de Virgilio Rodríguez C. (2006), indica que pobladores valientes y visionarios que deseaban a Quevedo libre después de ser producto del abandono y descuidos, se cansaron de ver como sus riquezas eran destinadas para otra ciudad. Gilberto Montes, Eloy Véliz, Dr. Manuel Matheus, Carlos Velasco, Francisco Laborde y Luis Medrano, fueron los integrantes del Primer Comité que se constituyó por la pro-cantonización de Quevedo; hombres soñadores y motivados por el progreso de su tierra nativa.

En el año de 1943, el Comité Pro-cantonización empezó los trabajos de recolección de información y documentación necesaria teniendo el apoyo de varios ciudadanos que se unieron a la causa. Este comité envió una comisión a Quito para realizar las gestiones pertinentes que llevarían a Quevedo a su cantonización. Diez días después comenzaron los debates en el Congreso Nacional; posteriormente, bajo el mandato del Presidente Constitucional de aquella época el Dr. Carlos Alberto Arroyo del Río, firmó el decreto ejecutivo para autorizar la cantonización de Quevedo el 7 de octubre de 1943.

En la actualidad, Quevedo es una ciudad pujante que contribuye notablemente al desarrollo de este sector y del país. Lamentablemente no se reconoce su trabajo y superación a lo largo del tiempo, es triste ver que a la fecha no se valora a sus gestores, y por más que sus nombres estén en un monumento dentro de la Plaza Cívica, aún no son reconocidos en su totalidad; incluso llegan a vandalizar sus tumbas, donde autoridades actuales no le dan mayor importancia.

La Lcda. Rocío Domínguez, profesora de la Unidad Educativa Bilingüe Despertar de la ciudad de Quevedo, indica que hoy en día los libros de historia que vienen en la lista de útiles escolares ya no relatan la historia de la cantonización de Quevedo ni mucho menos habla de sus gestores. Se trata de enseñar a los niños sobre la historia de Quevedo, pero la escuela tiene como prioridad seguir el pensum académico según lo estipulado por el Ministerio de Educación y cuando llega la fecha cívica de Quevedo se les indica a los estudiantes hacer actividades como: relatar sobre la historia de la cantonización y participación del desfile general donde participan todas las instituciones realizado por el Municipio de la ciudad cada año.

Lcda. Irma Montes de Zambrano ex directora de la Escuela Fiscal Quito e hija de uno de los gestores de la cantonización, habla sobre la enseñanza hace 30 años en donde se tenía como prioridad aprender la historia de la cantonización de Quevedo y más aún tener conocimiento sobre sus gestores importantes; en los libros salían pequeños fragmentos sobre su historia, pero era importante enseñar a los alumnos todo lo relacionado a la cantonización. Antes los estudiantes se acercaban a solicitarle datos y fotos antiguas; ella tenía documentos originales que los prestaba con toda su voluntad, pero que nunca fueron devueltos; los escritos estaban hechas en máquina de escribir y a mano.

Ante la situación que acoge a la ciudad, donde no le dan importancia; también se observa que en Internet no se muestran datos completos sobre la cantonización de Quevedo y sus gestores. Se encuentra información básica sobre la ciudad, ubicación, pobladores, productos de exportación, y una breve historia de su cantonización, concisa y corta; "El 7 de octubre de 1943, se creó el Cantón Quevedo. En 1948, se inició el auge del banano, con esto se incrementó el desarrollo de la ciudad, que crecía cada vez más." Información que sólo se encuentra disponible en Wikipedia, sitio web no oficial de la ciudad de Quevedo.

Un artículo en el Diario La Hora sobre unos de los gestores principales de la cantonización, José Gilberto Montes; da realce a los reconocimientos a lo largo de su vida y los valiosos aportes que ofreció a su ciudad. “Sus actividades patrióticas, su cultura, su genio todo lo puso al servicio social y de la comunidad.” (La Hora, 2017)

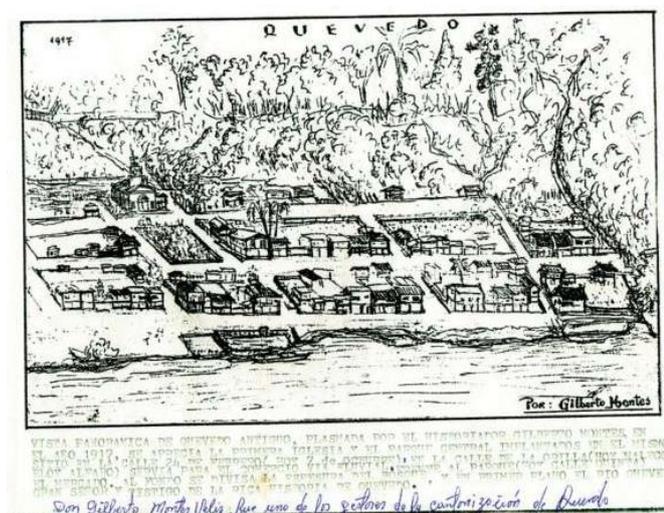


Ilustración 1 Quevedo Antiguo  
Fuente: Irma Montes de Zambrano

La historia de Quevedo y sus gestores de cantonización deben tener mayor relevancia hoy en día, empezando por sus propios habitantes; en las escuelas ya no se imparten conocimientos sobre toda la historia de Quevedo, además en la página web del municipio de la ciudad no hay mayor información de la que se encuentra disponible en Wikipedia. Ya no existe el respeto por la ciudad, sus raíces y los gestores de su cantonización; se debe aprovechar de manera positiva la tecnología, que sea un aporte en la educación de los niños.

## 1.2 Formulación del problema

¿Cómo contribuye el desarrollo de una aplicación lúdica como herramienta educativa para el aporte del aprendizaje de la historia de Quevedo en estudiantes de educación básica?

### **1.3 Objetivo General**

Desarrollo de una aplicación móvil como aporte al aprendizaje de la historia de Quevedo en estudiantes de educación básica.

### **1.4 Objetivos Específicos**

- Determinar la etapa histórica de mayor relevancia que se va a estudiar.
- Identificar el gameplay adecuado para enseñar historia mediante juegos.
- Construir una experiencia de usuario que aporte en la enseñanza de la historia de Quevedo.

## 1.5 Justificación del tema

La tecnología se encuentra presente en el diario vivir de las personas, desde el trabajo y el propio hogar. Esta juega un papel importante en la educación, donde está transformando la forma en la que los estudiantes se preparan para aprender mediante los Smartphone y otros dispositivos, los cuales en un futuro ayudarán a sobresalir dentro y fuera del plantel educativo.

Integrar la tecnología en el aula de clases es más que solo la computadora, también se necesita de la participación activa y colaboración en grupo, la interacción entre el profesor y el estudiante. Estas herramientas aportan muchos beneficios en la educación, mejoran la eficiencia y productividad dentro del salón de clases, y del mismo modo se desarrolla mayor interés por parte de los alumnos en sus actividades académicas.

La visión simplista de tratar los temas a través de los libros de texto de clase no estimula a los estudiantes a participar en la libre discusión e interpretación de los hechos históricos, intercambio de información y experiencias, debates de opiniones, y preguntas congruentes entre otras actividades que el docente debería apoyar para el desarrollo de pensamiento histórico. Es necesario que el profesor posea habilidades digitales con las que pueda gestionar el conocimiento histórico desde este tipo de ambientes educativos. Así como también, es fundamental mostrar iniciativa al uso de los nuevos ambientes sociales en la red, de esa forma los estudiantes podrán expresar y crear conocimiento sobre lo aprendido (García, 2013).

El uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) como herramienta para solucionar los problemas educativos han cambiado las aulas en la actualidad; antes, el profesor interesado en utilizar métodos audiovisuales en clase tenía que llevar proyector de diapositivas, videos, reproductor de audio, entre otras; ahora todo se ha unificado, teniendo un ordenador y un proyector en el aula para que le profesor utilice todas las técnicas audiovisuales. Desde el punto de vista técnico se podría decir que las TIC todavía no han sido integradas en la mayoría de los planteles

educativos; estas tecnologías se deberían incluir en el trabajo habitual del aula, lo que provoca que los profesores interesados en el tema tengan que cargar hasta la clase el proyector y computadora que les facilita el plantel educativo. En los centros educativos donde se utilizan las TIC para enseñar historia, se usan pizarras digitales, se escanean mapas históricos, obras de arte que se refuerzan en el discurso del profesor mediante presentaciones de diapositivas (De la Torre, 2008).

Existen diferentes plataformas en las que se pueden publicar los juegos educativos, la que se escogió para el presente proyecto es para Smartphones con sistema operativo Android. En el 2014 en Ecuador, el 86,4% de los hogares poseen al menos un teléfono celular y de este porcentaje 16.9% tiene un teléfono inteligente, esta cifra ha crecido en 8,5 puntos desde el año 2011. Esto demuestra el crecimiento del acceso a los teléfonos inteligentes de la mayor parte de la población (Censos, 2014).

Dados los puntos propuestos, el desarrollo de esta aplicación es una herramienta para el aprendizaje de la historia de Quevedo. El uso de aplicaciones a temprana edad llega a ser motivadora para los estudiantes, siendo una herramienta auxiliar, más no exclusiva o de uso personal. La app está dirigida a fomentar el desarrollo de los estudiantes, para que obtengan una mejor asimilación de los conocimientos dictados en clase. Esta técnica ayuda a que el estudiante se sienta motivado durante clase y le interese la historia de manera que absorban toda la información.

## **1.6 Marco Conceptual**

### **1.6.1 Historia de Quevedo**

No se sabe la fecha exacta de la Fundación de Quevedo, hasta 1838 las tierras eran baldías y vírgenes; Quevedo no existía, puesto que deseando el Comandante Don José de Calixto tomar posesión efectiva de sus montañas, las mismas que había denunciado en 1836.

La señora Catalina Estupiñán viuda de Arroyo, sostenía que las tierras situadas del lado oriental de río le pertenecían mostrando documentos probatorios. En un documento antiguo de 1836 figura un Teniente parroquial de San José del Alto Palenque, lo cual indica que hubo una parroquia de tal nombre.

Al principio el núcleo de población pudo haberse llamado San José, pero su cognomento del “Alto Palenque” para diferenciarlo y para definir lo que se hallaba ubicado en la región del curso superior del río Palenque o Vinces.

Después de instancias legales entre don Calixto y doña Catalina (propietarios de la banda occidental y banda oriental) vendieron terrenos a 72 vecinos y a 25 condóminos, respectivamente; y por el año de 1848 los nuevos propietarios fueron asentándose para cultivarlas.

La vida parroquial de Quevedo, ha pertenecido a las siguientes jurisdicciones: Latacunga dos veces, a Pujilí dos veces y a Vinces dos veces. García Moreno segregó de la Sierra a este pueblo en 1869 para anexarlo definitivamente a Vinces.

Quevedo se encuentra intersectado por los ríos más importantes que son: El San Pablo, El Peripa, El Congo, El Chipe, El Macul, y El Quevedo.

La Cultura Milagro-Quevedo estuvo asentada en este territorio hace milenios atrás con gran influencia en esta zona. Esta cultura junto con Atacames, Jama II y Manteño – Huancavilca fueron las últimas que habitaron la costa ecuatoriana antes de la llegada de los españoles en 1526. Cabe anotar que por estos territorios (extensiones en general de la Provincia de Los Ríos) se desarrollaron las Culturas de Valdivia y Chorrera.

El origen del nombre Quevedo se debe al agrimensor Don Timoteo Quevedo fue comisionado para medir y hacer el levantamiento topográfico de estos terrenos por el escribano público de Latacunga. Cuando llegó el agrimensor Quevedo, se comenzó a llamar a este pueblo San José de Quevedo. Se inició la explotación del caucho y llegan más familias de distintas partes del país, todos los habitantes se referían al lugar “Las tierras de Quevedo”, más adelante: Quevedo. Anotando además que su hermano el sacerdote José Quevedo oficiaba misas en esta comarca, afianzándose más el nombre.

La cantonización de Quevedo da inicio cuando el pueblo cansado de ver que injustamente le daba sus riquezas al Cantón Vinces y del descuido en que la tenía sumida, de pronto comprendió que debía organizarse para buscar la emancipación política. Es así que hombres visionarios y movidos por el afán de progreso de su tierra nativa empezaron la tarea allá por el año 1936.

A fines de 1936, un grupo de ciudadanos con la inquietud ya fijada en sus mentes comienzan a reunirse y a conversar sobre el asunto, y en 1937 hicieron pública la idea. Este grupo constituyó en el Primer Comité Pro-Cantonización y estuvo integrado por: Gilberto Montes Véliz, Eloy Véliz Torres, Luis Alberto Medrano, Manuel Matheus, Carlos Velasco y Francisco Laborde. Ellos fueron en consecuencia los Promotores o Gestores de que se cantonice Quevedo.

El trabajo de los promotores no fue estéril, porque ello significó la semilla que alentada por ellos mismos y nuevos nombres, iría germinando y echando raíces en el corazón de los quevedeños. Los promotores recolectaron documentación uniéndose a esta causa en la colaboración e investigaciones estadísticas don Temístocles Montes y los doctores Manuel y Eduardo Quintana Miranda; además de otros ciudadanos como Gabriel Peña, Guillermo y Camilo Arévalo, etc.

El segundo comité de los gestores se conformó el 24 de Octubre de 1941, se nombró como el Comité “Nueve de Octubre” Pro Mejoras Locales de

Quevedo, en el que se apoya la cantonización. Este Comité hizo contactos a nivel legislativo con la respectiva documentación.

El tercero y definitivo comité se conformó el 5 de Septiembre de 1943, en donde prestantes ciudadanos de la localidad congregados en Asamblea en el salón de sesiones de la Sociedad Unión Obrera “Nueve de Octubre” formaron el tercer Comité.

El capitán Alejandro Arcos y N. Navarrete viajaron en comisión especial a la ciudad de Quito y contactarse con el Sr. Antonio Arcos y el Dr. Eduardo Quintana, actuando como Secretario el Sr. F. Arellano, llevando consigo la documentación visitando legisladores y al Sr. Carlos Alberto Arroyo del Río Presidente de la República. La Cantonización fue lograda cuando el Dr. Carlos Alberto Arroyo del Río puso el Ejecútese al Proyecto el 7 de Octubre de 1943, estableciendo la Categoría de Cantón.

Cabe destacar la importante labor que con fervoroso entusiasmo desplegaron dos periódicos locales: el Semanario “Los Ríos”, editado por don Vicente y Lisandro Quintana; y “Foragiles”, editado por don Gilberto Montes Véliz, quien fundó su primera hoja periodística quevedeña con datos monográficos de la parroquia Quevedo.

A continuación se detalla una pequeña biografía de los principales gestores de la cantonización de Quevedo.

#### GILBERTO MONTES VÉLIZ

Quevedeño liberal. Fue director de la Escuela Manuel de Jesús Calle; tuvo la misión de recopilar datos históricos y estadísticos de la Parroquia Quevedo durante 7 años, así como también la propaganda en la Radio y Prensa, editó el Periódico “FORAGILES”, que jugó un papel protagónico para la difusión de las ideas emancipadoras.

### ELOY VÉLIZ TORRES

Palenqueño conservador, que hacía la propaganda por la cantonización, muy entusiasta se encargaba de recoger firmas para adjuntar a las solicitudes que se llevaban a Quito, cursaba y recibía telegramas.

### CARLOS VELASCO

Era un hombre dinámico que tenía un taller de carpintería, fue Secretario General del Gremio de Carpinteros y Anexos; debía conseguir adeptos a la causa y estas en sesiones conjuntas.

### FRANCISCO LABORDE

Fue un liberal demostró ser un hombre de carácter serio; era vinceño, pero reconoció las fallas en la administración municipal vinceña y para él primero estaban sus sentimientos de justicia, por lo que se unió a la causa. Trabajó incansablemente en varias comisiones con sus compañeros.

### LUIS ALBERTO MEDRANO

Guayaquileño que desempeñaba la función de Agente de Alcoholes y en cuya casa fue la primera reunión, proporcionaba datos del consumo de aguardiente y los impuestos que generaba. Estuvo siempre pendiente de todas las gestiones desplegadas a favor de la cantonización de Quevedo.

### MANUEL MATHEUS

Era el boticario del pueblo; una ametralladora en palabras para convencer a los parroquianos, un violento partidario de la cantonización y se dolía del estancamiento en que el municipio de Vinces tenía sumida a su mejor parroquia, por eso trabajó intensamente junto a los demás gestores que trabajaron 7 años por un solo ideal.

*Toda la información antes detallada forma parte de los archivos no publicados de la Dra. Irma Montes de Zambrano*

### **1.6.2 Videojuegos Lúdicos**

La ludificación o gamificación, tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas. Uno de los aspectos más curiosos dela gamificación es que no todos los juegos están realmente “gamificados”, ni desde luego todas las aplicaciones que utilizan técnicas de Gamificación son juegos como tal. (Cortizo Pérez, y otros, 2011)

Consiste en el desarrollo de técnicas y dinámicas de los juegos, que contribuye a la transformación de una actividad aburrida en una actividad recreativa y motivadora.

## Capítulo II

### 2 Desarrollo del Videojuego

#### 2.1 Descripción

El videojuego “Aprende Quevedo” se propone como elemento tecnológico y didáctico para el aprendizaje de la historia de Quevedo, orientado a dispositivos móviles con sistema operativo Android. El juego pretende reforzar los conocimientos aprendidos en clase sobre la historia y gestores de Quevedo de una manera entretenida mediante audios y mini juegos.

El usuario tendrá disponible las siguientes opciones: Historia de Quevedo y Gestores de la Cantonización. En esta sección, el usuario dispondrá de información sobre el cantón acompañados de audios que ayudará a reforzar los datos históricos. De igual forma, la parte de los Gestores de la Cantonización tendrá audios en los que se podrá conocer la biografía de cada uno de los principales gestores.

Por otra parte, está la sección de juegos en el que se encontraran disponibles mini juegos como: rompecabezas, trivia y memoria; los cuales ayudarán a reforzar lo aprendido sobre la historia de Quevedo de una forma entretenida por medio de preguntas e imágenes.

#### 2.2 Descripción del usuario

La aplicación “Aprende Quevedo” está dirigido para niños de entre 6 a 12 años de edad que estén cursando la educación básica de los planteles educativos particulares y fiscales de la ciudad de Quevedo, quiénes son los usuarios principales; con el fin de motivar el aprendizaje de la ciudad, que se fortalecerán por medio de elementos didácticos para que aprendan y al mismo tiempo puedan reforzar la información por medio de mini juegos.

Los estudiantes por medio de audios podrán aprender sobre la historia de Quevedo y sus principales gestores, los docentes por otra parte deben motivar al estudiante para desarrollar su aprendizaje y reforzar la información obtenida en clases; es importante que las generaciones futuras conozcan sobre sus orígenes y ancestros que se sientan motivados por aprender sobre la historia, no sólo en fechas cívicas en las cuales no abarcan toda la información histórica de la ciudad.

### **2.3 Alcance técnico**

Para su perfecto desempeño y funcionamiento se requieren las siguientes características principales: pantalla de 4 pulgadas en adelante, procesador del dispositivo móvil mínimo 1,2 GHz, memoria RAM de 1,5 GB, versión mínima de Android 4.1 “Jelly Bean” con un nivel de API 16. Se recomienda utilizar la aplicación en versiones actuales para que no presente ningún inconveniente.

El uso de la aplicación puede ser utilizada off-line, lo que significa que no es necesario que el dispositivo se encuentre conectado a una red inalámbrica o plan de datos para internet, de este modo el usuario podrá utilizar la aplicación todas las veces que desee.

## 2.4 Módulos de aplicación

**Splash Screen:** Al comenzar la aplicación se mostrará la pantalla de inicio o bienvenida, en la cual se muestra el logo de la plataforma Unity y luego el logo de la aplicación.



*Ilustración 2 Splash Screen 1  
Fuente: Elaboración propia*



*Ilustración 3 Splash Screen 2  
Fuente: Elaboración propia*

**Menú Principal:** Dentro de esta pantalla se encontrarán los botones principales acompañados por un audio distintivo de Quevedo, la línea gráfica se basa en colores llamativos en los botones y de fondo un color neutral para que lo demás se pueda distinguir.

En el centro de la pantalla se podrá ver 3 botones, los cuales dos de ellos dirigirán las actividades a realizarse. Las actividades están divididas por colores y en orden secuencial de izquierda a derecha, al tocar cada botón la aplicación emitirá un efecto de sonido para hacerlo más interactivo y entretenido.



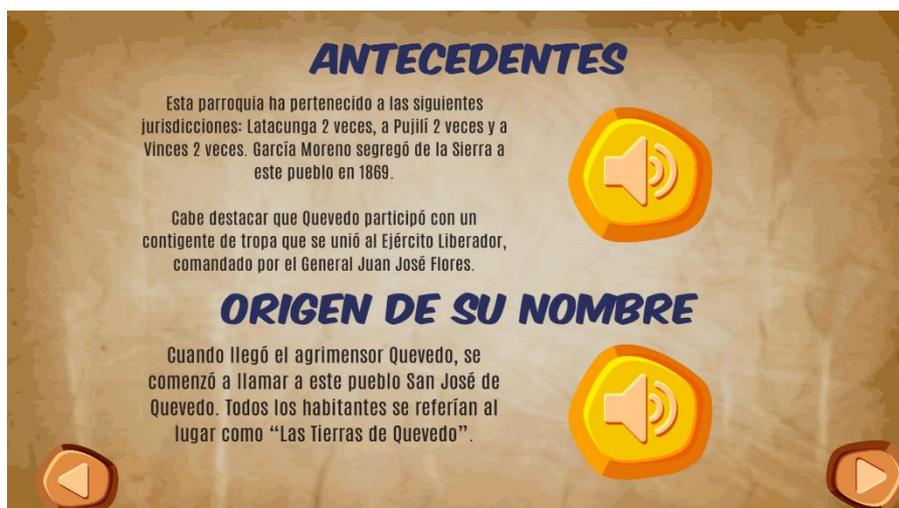
*Ilustración 4 Menú principal  
Fuente: Elaboración propia*

**Historia:** En esta pantalla se mostrarán dos opciones: Historia de Quevedo y Gestores de la Cantonización.



*Ilustración 5 Menú Historia  
Fuente: Elaboración propia*

Dentro de la opción “Historia de Quevedo” se mostrará en dos pantallas facilitando datos específicos de la ciudad que estarán separados por 3 puntos concretos: antecedentes, origen de su nombre, y cantonización de Quevedo; los cuales estarán acompañados por un botón de audio que narrará cada punto.



*Ilustración 6 Pantalla 1 de Historia de Quevedo  
Fuente: Elaboración propia*



*Ilustración 7 Pantalla 2 de Historia de Quevedo  
Fuente: Elaboración propia*

Dentro de la opción “Gestores de la Cantonización” se mostrarán en dos pantallas las biografías de los 6 principales promotores, donde también habrá botones de audio que comentará las actividades en los que estuvieron involucrados durante la cantonización.



Ilustración 8 Pantalla 1 de Gestores de la Cantonización  
Fuente: Elaboración propia



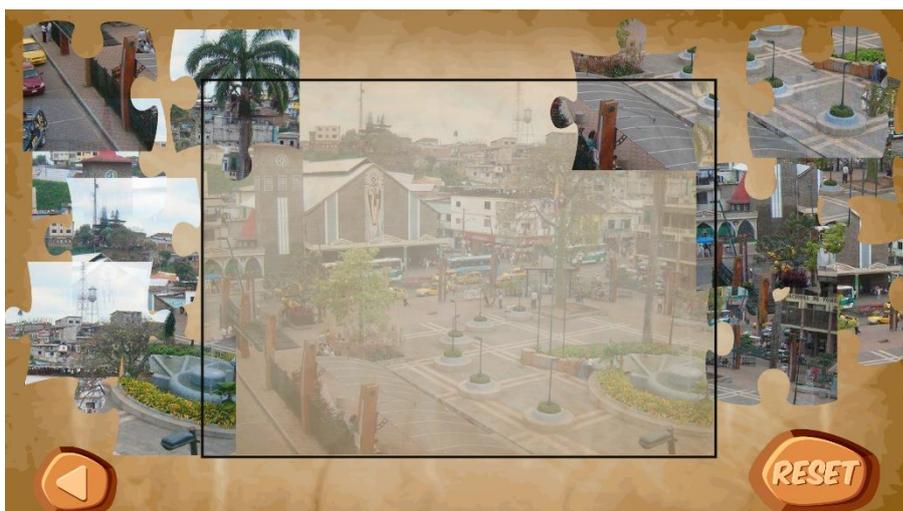
Ilustración 9 Pantalla 2 de Gestores de la Cantonización  
Fuente: Elaboración propia

**Juegos:** En esta pantalla se mostrarán las siguientes actividades: rompecabezas, trivia y memoria; en donde el usuario además de entretenerse podrá reforzar lo aprendido y su desarrollo motriz por medio de imágenes y preguntas.



*Ilustración 10 Menú Juegos  
Fuente: Elaboración propia*

**Rompecabezas:** En esta actividad podrán realizar un rompecabezas con la imagen del centro de la ciudad de Quevedo y un botón de “reset” para que el usuario pueda reiniciar el rompecabezas, se espera reforzar ésta área con niveles de dificultad.



*Ilustración 11 Rompecabezas  
Fuente: Elaboración propia*

**Trivia:** En esta actividad se mostrarán preguntas referentes a la historia de la ciudad y sus gestores, en donde se mostrará cuando una respuesta sea incorrecta o correcta; en el caso de que la respuesta sea correcta se irá sumando 5 puntos al puntaje total que será de 30 puntos.



Ilustración 12 Trivia  
Fuente: Elaboración propia

**Memoria:** Dentro de esta última actividad tendremos 8 pares de cartas que al tocarlas mostrarán una imagen y el usuario debe encontrar su par en un tiempo estimado de 25 segundos, se mostrará el número de parejas a menudo que el usuario las vaya encontrando hasta alcanzar 4 antes de que acabe el tiempo. Además se pone un botón de "reset" para que cuando el tiempo llegue a 0 el usuario puede reiniciar el juego.



Ilustración 13 Memoria  
Fuente: Elaboración propia

## 2.5 Especificaciones técnicas

El software utilizado para la elaboración de la aplicación es **Unity 3D**: es un motor de videojuego gratuito, el cual permite exportar la aplicación en formato APK, que se usa para las aplicaciones de Android.



*Ilustración 14 Logo Unity  
Fuente: Unity 3D*

**Adobe Illustrator:** es un programa que se utiliza principalmente para editar gráficos vectoriales, el uso de vectores facilita la creación artística de elementos que al cambiar de tamaño no pierde su calidad.



*Ilustración 15 Logo Illustrator  
Fuente: Adobe System*

**Adobe Audition:** programa que está para la edición de audio digital, que permite trabajar con múltiples tracks o audios.



*Ilustración 16 Logo Audition  
Fuente: Adobe System*

**MonoDevelop:** Programa de desarrollo de código que viene integrado gratuitamente en el paquete de Unity, su función es trabajar con distintos lenguajes de programación como C# y JavaScript.



*Ilustración 17 Logo MonoDevelop  
Fuente: MonoDevelop Monobehaviour*

### **3 CONCLUSIONES**

Este proyecto da como resultado la elaboración de la aplicación “Aprende Quevedo”, que fue desarrollado como complemento de enseñanza para los estudiantes que cursan la educación básica en los planteles educativos particulares y fiscales de la ciudad de Quevedo. Se espera que el aplicativo motive a los estudiantes a conocer sobre la historia de la ciudad y sus gestores.

Dentro de la aplicación lo más importante son los audios en los que narran la historia de Quevedo, lo cual facilitará captar más la atención de los estudiantes y que no se agobien por leer tanto sobre el tema.

Finalmente, esta propuesta tecnológica da inicio para motivar a los niños para que conozcan sobre las memorias de Quevedo, que ha ido perdiendo importancia con el tiempo. Se espera que todos los elementos dentro de la aplicación generen curiosidad en el usuario por conocer más sobre historia, y que también pueda entretenerse mediante juegos que ayudarán a fortalecer los conocimientos ya adquiridos de forma didáctica.

## 4 RECOMENDACIONES

La aplicación se puede expandir para tratar otros cantones que han quedado en el olvido dentro de la Provincia de Los Ríos. Fortaleciendo el proceso de aprendizaje dentro del campo de la historia.

Se recomienda seguir agregando más actividades con niveles de dificultad para que estudiantes de otras edades también se interesen por aprender la historia de Quevedo.

Se recomienda que el Municipio de Quevedo tome más importancia sobre el tema, además de incluir la tecnología como herramienta para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, la cual puede utilizarse de manera didáctica para que los docentes enseñen diversas materias.

Los planteles educativos pueden hacer uso de la aplicación dentro de sus instalaciones, de igual manera pueden facilitar el acceso a los padres de familia para que ellos hagan uso del aplicativo dentro de sus hogares mediante sus dispositivos móviles.

## BIBLIOGRAFÍA

- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). *Universidad Europea Madrid*. Obtenido de [http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- De la Torre Díaz, J. L. (10 de julio de 2008). Enseñanza de la historia y nuevas tecnologías.
- García Utreta, L. (2013). Herramientas tecnológicas para aprender historia en primaria. *EDUTEC*(46), a256. Obtenido de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/79>
- INEC. (2014). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Obtenido de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/compendio-estadistico-2014/>
- La Hora. (07 de octubre de 2017). José Montes, gestor de la cantonización. *Diario La Hora*.
- Marín Díaz, V., & García Fernández, M. D. (6 de julio de 2006). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 113-119. Obtenido de [https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45606/file\\_1.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45606/file_1.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y)
- Morales Corral, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogo de la Comunicación*.



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Zambrano Yela, Gianella Nicole**, con C.C: **#1205979501** autora del **componente práctico del examen complejo: Aplicación lúdica como aporte para el aprendizaje de la historia de Quevedo en educación básica** 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: **Zambrano Yela, Gianella Nicole**

C.C: **1205979501**



## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Aplicación lúdica como aporte para el aprendizaje de la historia de Quevedo en educación básica		
<b>AUTORA</b>	Gianella Nicole Zambrano Yela		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	11 de septiembre de 2018	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	35
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Historia de Quevedo, Diseño de videojuego, aprendizaje		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Quevedo, historia, videojuegos, educación, aplicación lúdica		
<b>RESUMEN/ABSTRACT:</b>	<p>El cantón Quevedo desde sus primeros años ha sido una ciudad pujante que contribuye al desarrollo de la provincia de Los Ríos, sus antepasados cansados de que todas sus riquezas fueran entregadas al cantón Vinces y del descuido en que vivían, decidieron unirse para lograr que prospere y a su vez buscar emancipación política. Logrando así su cantonización el 7 de Octubre de 1943, desde aquel entonces Quevedo se convirtió en un punto clave de la geografía nacional, por donde se convergen carreteras que comunican a la región Costa con la región Sierra del país. En el presente proyecto se propone la elaboración de una aplicación de tipo educativa y de entretenimiento destinada a fortalecer los conocimientos de los estudiantes que cursan la educación básica de los planteles educativos de la ciudad acerca de la historia de su cantonización y sus principales gestores. La aplicación está diseñada para motivar el aprendizaje de la historia del tema, además de poder refrescar sus conocimientos adquiridos mediante un desarrollo lúdico.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-980061678	<b>E-mail:</b> gianellazambranoy@hotmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre:</b> Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce, Mgs.		
	<b>Teléfono:</b> +593-994170604		
	<b>E-mail:</b> alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			