



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

TEMA:

**Diseño de un Videojuego para el Aprendizaje y Mejora del
Inglés para Niños de 6 a 8 Años**

AUTOR:

Muñiz Macías, Ricardo Andrés

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

TUTOR:

Milton Sancán Lapo

Guayaquil, Ecuador

13 de septiembre del 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente **componente práctico del examen complejo**, fue realizado en su totalidad por **Muñiz Macías, Ricardo Andrés**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____
MILTON SANCÁN LAPO

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
VICTOR HUGO MORENO

Guayaquil, a los 13 del mes de septiembre del año 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Muñiz Macías, Ricardo Andrés**

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo, **Diseño de un videojuego para el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 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 13 días del mes de septiembre del año 2017

EL AUTOR

f. _____
Muñiz Macías, Ricardo Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Muñiz Macías, Ricardo Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el **componente práctico del examen complejo Diseño de un videojuego para el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 13 días del mes de septiembre del año 2017

EL AUTOR:

f. _____
Muñiz Macías, Ricardo Andrés



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

MILTON SANCÁN LAPO
TUTOR

f. _____

VICTOR HUGO MORENO
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

JOSSIE LARA PINTADO
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

DAVID HOYOS HERNANDEZ
DELEGADO

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	III
AUTORIZACIÓN.....	IV
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN	V
ÍNDICE GENERAL.....	VI
ÍNDICE GRÁFICOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	IX
RESUMEN	X
INTRODUCCIÓN	11
Capítulo I	13
1 Presentación del objeto de estudio	13
1.1 Planteamiento del Problema.....	13
1.2 Formulación del Problema	15
1.3 Justificación	16
1.4 Objetivos del Producto Multimedia	18
1.4.1 Objetivo General	18
1.4.2 Objetivos Específicos	18
Capítulo II	19
2 Videojuego	19
2.1 Descripción del producto	19

2.1.1	Metodología	20
2.2	Descripción del usuario	23
2.3	Diseño artístico	24
2.4	Interfaz y gráficos	26
2.5	GamePlay	28
2.5.1	Videojuego "HERO ENGLISH ACADEMY"	28
2.6	Diseño de niveles	29
2.6.1	Objetivos	29
2.6.2	Diseño de niveles	30
2.7	BRONZE Insignia	31
2.7.1	Primer nivel – Learning Numbers	31
2.7.2	Segundo nivel - Zoo Escape	32
2.7.3	Tercer Nivel – Colorful Mannequin	33
2.8	SILVER Insignia.....	35
2.8.1	Primer nivel - Art figures.....	35
2.8.2	Segundo nivel – Messy classroom.....	36
2.8.3	Tercer nivel - Eat Baby Dragon	37
2.9	GOLD Insignia	39
2.10	Especificaciones técnicas.....	40
CONCLUSIONES		42
REFERENCIAS		43

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico 1. Logo del juego “HERO ENGLISH ACADEMY”	24
Gráfico 2. Logo de la Academia HEA	26
Gráfico 3. Hub del menú de Insignias	26
Gráfico 4. Hud de juego.	27
Gráfico 5. Escenario Principal.....	28
Gráfico 6. Insignias.	29
Gráfico 7. Primer nivel – Learning Numbers.	31
Gráfico 8. Segundo nivel - Zoo Escape.	32
Gráfico 9. Tercer Nivel - Colorful Mannequin.....	33
Gráfico 10. Primer nivel - Art figures.	35
Gráfico 11. Segundo nivel – Messy classroom.	36
Gráfico 12. Tercer nivel - Eat Baby Dragon	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Contenido del videojuego.....	22
--	----

RESUMEN

El diseño multimedia de este videojuego se ha formulado como un juego tipo edutainment (educación-entretenimiento) para dispositivos móviles Android en aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años. El juego se enfoca principalmente en la formación del idioma mucho más fluido, dinámico y divertido, donde participe de manera sencilla y entendible. En consecuencia, al auge y evolución de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el videojuego propone tomar los medios necesarios para mejorar el rendimiento académico del idioma anglosajón. En efecto, se habilita el medio que permite la recepción de nuevas palabras e ideas mediante desarrollo lúdico. De esta manera, el tiempo de enseñanza y captación del cerebro hacia una nueva lengua será reflejado por la atención e imaginación del jugador. El videojuego pretende ser una motivación enriquecedora para niños y niñas, mediante el aprendizaje del idioma inglés de manera más dinámica y entretenida, dejando fuera lo convencional, pero dando un salto cualitativo en términos de enseñanza – aprendizaje.

Palabras Claves: MULTIMEDIA, VIDEOJUEGO MÓVIL,
VIDEOJUEGO EDUCATIVO, ENSEÑANZA DE INGLÉS, INGLÉS,
DESARROLLO LÚDICO.

INTRODUCCIÓN

El juego es para los niños un medio para crecer, socializar, divertirse y aprender. Desde su desarrollo, la base esencial de la educación ha sido a través del juego, logrando aumentar en ellos el nivel de respuesta de aprendizaje; mientras comprenden el mundo, van mejorando la atención y expandiendo sus conocimientos.

Hoy en día, gracias al crecimiento de las nuevas tecnologías, TIC, una de las herramientas didácticas con mayor influencia en el campo educativo son los videojuegos, debido que forman parte de un instrumento tecnológico que llega a tener una gran afinidad con los denominados nativos digitales, por el grado de inmersión y el auge de la tecnología actual, formando parte de la vida cotidiana de los niños.

Los videojuegos desarrollan la imaginación como un impulso positivo para construir nuevos sistemas de enseñanza didáctica. De modo que, se debe aprovechar esta acción para construir nuevos sistemas educativos e ir innovando hacia el aprendizaje serio “Serious Game, caracterizada especialmente por objetivos formativos, de entretenimiento y de información” (Cadena & Illescas, 2017), permitiendo de este modo aprender con la orientación y la guía necesaria que presta esta herramienta.

La idea central del proyecto se enfoca en el aprendizaje a una generación digital que vive constantemente rodeada en un entorno tecnológico, sin embargo, su empleo no se reduce al campo de la comunicación y lo laboral como el uso de correo electrónico, redes sociales, etc.; que comúnmente vienen acompañadas con términos o palabras en inglés ya que a este se lo denomina el “idioma universal”. Por ende, aprender este dialecto a través de un videojuego le resultará mucho más sencillo que de una forma tradicional.

Por este motivo, se diseña un videojuego en respuesta a la tecnología de tipo edutainment para dispositivos móviles en enseñanza del idioma inglés para estudiantes de nivel de Educación General Básica; el cual permita al usuario formarse con el entretenimiento y participe en el proceso de manera sencilla y entendible (educación-entretenimiento).

El videojuego propone una respuesta multimedia tomando los medios necesarios para enseñar y mejorar el nivel de inglés. Su metodología interna transforma la rutina de la vieja escuela por niveles educativos didácticos multimedia, que forman parte del modo exhaustivo de la historia, los personajes, los escenarios, rutas y efectos; el niño tiene un rol activo. El nivel de aprendizaje se completa manteniendo los niveles bajo las actividades de listening, writing y reading para su mayor plenitud, convergido en un mundo cambiante y dúctil a elección del creador, al aprender aplicando la ficción propia del juego.

En efecto, se desarrolla un aplicativo móvil que permite la recepción de nuevas palabras e ideas mediante el desarrollo lúdico. De esta manera, el tiempo de enseñanza y captación del cerebro hacia una nueva lengua será reflejado por la atención e imaginación del niño. A pesar de que, en la actualidad existen variedades de juegos educativos prestos a la enseñanza de idiomas, en su mayoría, se basan en simples actividades que no motivan al niño directamente, sino que, indirectamente lo aburren.

La incorporación a nuevas estrategias dinámicas de aprendizaje de idiomas, se presentan como una actividad innovadora para los niños en resultado de la historia y escenario didáctico desarrollados del juego electrónico. De modo que, también se puede utilizar para diferentes fines, desde realizar un estudio de mercado o hasta determinar nuevas estrategias de promoción.

En este propósito, el diseño del videojuego pretende mostrar como emplear y entender el inglés, pero sobre todo que el niño disfrute en el proceso de aprendizaje.

Capítulo I

1 Presentación del objeto de estudio

1.1 Planteamiento del Problema

Uno de los productos multimedia que se ha convertido en mayor consumo para adultos y niños son los videojuegos, formando parte de las actividades recreativas de los niños que han desplazado a los juegos tradicionales a lo largo del tiempo.

Dado a la afinidad lúdica que prestan los videojuegos, se han mantenido bajo una perspectiva de adicción y pérdida de tiempo. El mal hábito del uso de estas herramientas tecnológicas según estudios expuestos indica que “los menores dedican una media de 1.3 horas diarias a los videojuegos y la prevalencia de juego problemático oscila entre el 2% y el 8%” (Lloret, Cabrera, & Sanz, 2015). De esta manera, los altos niveles de intensidad y frecuencia de juego están asociados a un menor rendimiento escolar, exponiendo solo al aumento de tiempo de juego a costa de reducir otras actividades y desatender las responsabilidades.

Dentro de este marco, han adoptado una mala reputación y más cuando se ha tratado de videojuegos serios. “La mayoría de los desarrolladores de videojuegos crean en los jugadores falsas necesidades para luego pretender satisfacerlas con productos sin valor agregado y de corte intangible (contenidos descargables, incentivos, funciones adicionales, etc.)” (Bribiesca, Chávez, & Estela, 2015), creando de esta manera contenido que no sabe ser útil y genera gastos por parte de los ilusionados compradores.

De manera que, las aplicaciones educativas que han surgido actualmente, muchas de ellas solo tratan de enseñar de forma exhaustiva y metodológica. Lo que conlleva a causar mas conglomerado de “videojuegos

educativos” similares que tratan de enseñar de una forma como si tratase de un curso normal de clases.

Se plantea entonces, el proyecto a un público digital que vive rodeado de las tecnologías que usan el lenguaje inglés como primera lengua, dado al anglicismo actual que comúnmente son empleados en el idioma español a palabras como: chat, hooby, show, ok, email, cool. Por este motivo, el aprendizaje de idiomas contribuye y encaja significativamente en las circunstancias actuales.

Sin duda, el inglés se presenta como uno de los idiomas más predominante a nivel mundial. Desde tiempos remotos, ha sido esencial su aprendizaje para la vida cotidiana (películas, series, música, turismo), adaptando su lengua a modismos, frases y conceptos abstractos que llega incluso a lugares donde la población no habla ni lo domina por completo.

Actualmente algunos países extienden sus áreas de dominio en diferentes aspectos y hay que depender de una efectiva comunicación del lenguaje para la innovación y su emprendimiento en las nuevas tecnologías. En Ecuador, el idioma inglés, de acuerdo con la sexta edición de EF English Proficiency Index, se encuentra en el puesto número 47 de 72 países (2017) con lo cual, se coloca en un nivel de aptitud “Bajo” del idioma inglés a nivel mundial. La capacidad de aprendizaje hacia un nuevo vocablo depende del entorno de enseñanza en donde se relacione. Aunque los planteles educativos enseñan el idioma inglés, es obvio que los resultados no se visualizan.

En las escuelas, se mantiene el aprendizaje del inglés como materia seria, llevando los métodos de enseñanza estrictos y poco atractivos para los estudiantes, lo que provoca un desaliento por parte del niño al momento de tomar las clases. Por consiguiente, el aprendizaje de una segunda lengua refiere un proceso complejo y requiere mucha concentración para ellos.

De esta manera, el tiempo de enseñanza y captación del cerebro hacia un nuevo dialecto será reflejado por la atención e imaginación del niño en

torno al videojuego. La tecnología cambia y la vez los métodos de enseñanza trascienden de las TIC, y como no aprender para un niño de la mejor manera que es jugando.

Finalmente, lo más importante es desarrollar un medio tecnológico que permita abrir un mundo de nuevas ideas y personalidades para el infante en el aprendizaje del idioma inglés.

1.2 Formulación del Problema

El videojuego se presenta como una orientación a la enseñanza del inglés como herramienta de entretenimiento tecnológico que permita interactuar con los niños.

Por lo tanto, este proyecto busca la solución del siguiente problema:

¿Cómo diseñar un videojuego en teléfonos móviles para aprendizaje del inglés en niños de 6 a 8 años?

1.3 Justificación

El juego es incorporado a los medios digitales dentro de la sociedad, en especial, para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, este elemento se ha desembocado en el videojuego.

La inclusión de los videojuegos como herramienta tecnológica, forma una oportunidad en la enseñanza para transmisión de nuevo lenguaje; además de cumplir con muchos requisitos para el desarrollo de un proceso de aprendizaje eficaz. De este modo, los videojuegos son vistos como una forma de invasión de las TIC a la sociedad, precede al beneficio que los estudiantes pueden percibir en la inclusión de herramientas de multimedia, como una forma de dinamizar y facilitar el aprendizaje, para mejorar los niveles de interés y motivación por la asignatura. (Sánchez, Gómez, Ortiz, Clavijo, & Váquiro, 2016)

De esta manera, el videojuego propone enseñar, demostrar y fomentar el pensamiento crítico en la respuesta creativa de resolución de problemas y al trabajo que conduce el mismo hacia los estudiantes. Destacando el valor del aprendizaje del inglés inmerso en el diseño del juego, mostrando el aporte y valor que tienen los videojuegos educativos. En constancia con la enseñanza, a la hora de diseñar el videojuego se debe considerar, entre otros, estos aspectos y desarrollos mediante el objetivo final del proceso de aprendizaje que se desea conseguir.

En efecto, el videojuego se ha involucrado en el proceso de enseñanza y se ha incorporado aún más con la globalización, gracias a lo cual, ha evolucionado estos últimos años y ha elevado su crecimiento en las tecnologías; resaltando como primer idioma el inglés, que a su vez es la lengua predominante a nivel mundial, donde hay que depender de una efectiva comunicación en el lenguaje para la innovación y emprendimientos tecnológicos.

La enseñanza del inglés emplea múltiples estrategias que incluyen a las TIC, sin embargo; se debe poner a prueba su efectividad, eficiencia para llegar a los estudiantes al momento de adquirir un nuevo idioma. Muchos docentes coinciden en aprovechar la actividad lúdica y la tecnología para mejorar el dominio del idioma inglés: “Usar herramientas didácticas en el juego teniendo en cuenta las necesidades de los niños, ofreciendo contenidos, objetivos y seguimiento del progreso de la enseñanza, es decir, un videojuego es propicio para el desarrollo del inglés.” (Macías, 2017)

Entonces, el juego conectado con la enseñanza y el videojuego con las tecnologías constituye una posibilidad de aprendizaje del idioma inglés para los niños en esta nueva era digital. Las nuevas formas de interacción y conexión y aprendizaje se deben adaptar a las tecnologías que ya son parte del mundo infantil. Los análisis del uso del videojuego señalan que:

El papel de las tecnologías digitales como artefactos culturales que promueven códigos, formas de comunicación y de producción de la información que modifican el espacio narrativo mediante una práctica hipertextual (Beavis, 2002; Esnaola, 2006). Como una consecuencia de esto, habría una preeminencia de los códigos iconográficos, denominada escritura de lo visual (Abbott, 2002), por sobre los formatos lineales y alfabético-numéricos que se utilizan habitualmente en las aulas de clases. (Garrido, 2013)

El videojuego reúne todos los elementos iconográficos, visuales a los que está habituado el niño como alfabeto digital. Por tanto, es el medio propicio para el aprendizaje ya que se mueve en múltiples dimensiones combinadas como la auditiva, la visual, animada, movimiento y la dimensión narrativa en las que interactúa el infante.

Hay que destacar que, el entorno educativo cambia y existen numerosas herramientas virtuales para llevar a cabo el proceso educativo y, es por este motivo que el presente estudio pretende diseñar el papel didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje, innovando a los videojuegos serios para proporcionar un medio atractivo para la enseñanza del inglés.

1.4 Objetivos del Producto Multimedia

1.4.1 Objetivo General

Diseñar un videojuego para dispositivos móviles Android que permita mejorar el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los tipos y las clasificaciones de juegos infantiles para facilitar el aprendizaje a través de la motivación que provoca el juego
- Analizar y planear las mecánicas, alcance inicial, historia, línea gráfica del videojuego estando siempre dirigidas al dispositivo tecnológico escogido y a la comodidad del estudiante.
- Construir una propuesta base como guía del videojuego English Hero Academy.

Capítulo II

2 Videojuego

2.1 Descripción del producto

El videojuego demo “Hero English Academy” es una academia de superhéroes de inglés, de tipo juego-rol denominado edutainment para dispositivos móviles Android de enseñanza del idioma inglés para estudiantes de Educación Básica. Se enfoca al mundo de superhéroes de ficción, en el cual el jugador debe de crear su propio héroe dentro de la academia HEA (el mismo juego), para darle inicio a la aventura didáctica-educativa.

El objetivo del videojuego es obtener las insignias, las cuales son las metas representadas como Bronze, Silver & Gold. De modo que, el estudiante deberá seguir la historia del juego y lograr cumplir los niveles que contiene cada medalla a conseguir para ser un English Superhero HEA.

Empezando de esta manera, como un héroe que debe ir perfeccionando los niveles didácticos de cada insignia, explicados primeramente por su tutor del nivel, sin poder pasar al siguiente sin antes completar el anterior; manteniendo, el tercer y último nivel de cada insignia bloqueado por “Puntaje de héroe” (obtenido de los niveles).

Dentro de cada nivel, el jugador tendrá asignado una tabla de aciertos y desaciertos. Según vaya acertando se sumará puntaje a los Aciertos, en caso de equivocarse, representará un valor negativo a la barra de vida del jugador y a la tabla de desaciertos. Con un tiempo de 120 segundos, el usuario debe completar el nivel y ganar puntaje para desbloquear el último y pasar a la siguiente meta.

Una vez completado los primeros niveles, se revela el nivel Gold como objetivo final y con una dinámica diferente. Su construcción se basa en

juegos rotativos que encierra la academia, eligiendo a continuación el escenario y el objeto de estudio para competir en turnos con la máquina. De la misma forma, podrá conectarse en la red y competir con otro dispositivo que haya completado el juego en modo online, volviéndose una lucha entre dos English Superheroes.

El principal objetivo del juego es obtener las insignias de la academia HEA, ante todo, se basa en el entreteniendo y la aspiración del héroe al aprender y convertirse en un superhéroe del inglés.

2.1.1 Metodología

El videojuego “Hero English Academy”, resulta considerar el aprendizaje afín didáctico, mediante las características de la creación de la historia de Superhéroes del Inglés; asimilando de esta manera el desarrollo del entorno de la línea gráfica hacia la temática de héroes de acción, mejorando la ilación del juego al infante. Los investigadores apoyan el estudio serio usando a “los personajes de ficción como los Superhéroes son de los pocos recursos didácticos que estimulan al mismo tiempo los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico, facilitando el aprendizaje. “(Martínez,, Paolicchi, & el at, 2012)

Es importante aclarar la temática del juego dentro del aprendizaje de heroísmo hacia el idioma inglés, englobando tres puntos importantes:

- La historia. - El videojuego presenta una era actual en un mundo de héroes, donde la academia HEA es representada como la escuela más prestigiosa en formación de héroes del inglés.
- La comunicación. – Admirando la historia cotidiana presentada por una academia héroes, el juego usa en el sonido bajo un lenguaje simple y franco para los menores. (listening)
- La traducción. - Se maneja el juego en torno al aprendizaje hacía un nuevo idioma como el inglés, por cual motivo su representación se

basa en dos lenguajes. Se mantiene la traducción en segundo plano de las palabras al español por debajo del idioma principal del juego. (reading)

- Objeto de estudio. - Presentando en los alrededores y formando parte de los niveles del videojuego, objetos cotidianos para su estudio y mayor asimilación de estos en los niños.
- La repetición. - Los niveles o “unidades” en este caso, manejan un porcentaje del objeto de estudio que se encuentran dentro de cada nivel, ya que cada juego usa cinco a modo aleatorio para enseñar de forma fluida el idioma.

En los marcos de las observaciones anteriores, se desarrolla la mecánica de temática del juego didáctico que forma parte jugabilidad de enseñanza de la Academia HEA, en torno a cinco juegos básicos mencionados como: Juego de dibujar, juego de atrapar, juego de disparo, juego de emparejar y juego de encontrar pares. Desarrollados dentro de cada nivel para manejar una mayor asimilación a la práctica del lenguaje y su reconocimiento.

Gracias al apogeo de los superhéroes encontrados en todas partes, cine, tv, comics; los niños admirados a estos personajes muy en el fondo también querrán sentirse uno. De esta manera, atraídos a la idea del juego, van a sentirse motivados a aprender dentro la academia HEA la cual les permitirá ser un Superhéroe del Inglés.

2.1.1.1 Contenido

El juego presenta la carga formativa de un estudiante de Educación Básica, completando el estudio en enseñanza con la guía de unidades del libro educativo “Cool Kids 4” y “Cool Kids 5” (Edipcentro CÍA. LTDA., 2017) y la ayuda con el lenguaje del juego, por parte de la docente catedrática en idioma inglés, Lcda. Mariana Macías. Se precisa el desarrollo educativo de los niveles en referencia a la orientación prestada para los estudiantes dentro del juego.

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

<u>Nivel 1</u> Numbers	<u>Nivel 2</u> Animals	<u>Nivel 3</u> Colors	<u>Nivel 4</u> Figures	<u>Nivel 5</u> Objects	<u>Nivel 6</u> Food
1 - one	Sheep	Green	Cicle	Book	Cheese
2 - two	Monkey	Red	Oval	Chair	Eggs
3 - three	Turtle	Yellow	Triangle	Eraser	Butter
4 - four	Giraffe	White	Square	Pen	Yogurt
5 - five	Zebra	Gray	Trapezium	Table	Milk
6 - six	Cow	Pink	Diamond	Ruler	Fish
7 - seven	Lion	Black	Rectangle	Pencil	Chicken
8 - eight	Condor	Orange	Pentagon	Bag	Pizza
9 - nine	Bear	Purple	Star	Scissors	Meat
10 - ten	Elephant	Blue	Heart	Globe	Cereals

Tabla 1. Contenido del videojuego

En consecuencia, el videojuego ayudará a los niños a desarrollar destrezas comunicativas en el idioma inglés, que van desde saludos a frases comunes usadas dentro del mismo videojuego, completando así la instrucción de manera simple y entretenida para llegar a los pequeños. De este modo, se va descubriendo un mundo lleno de conocimiento nuevo, en donde el usuario tiene que desarrollarse en habilidades de memoria y destrezas al usar nuevo vocabulario, en el cual, sin previo aviso, será el héroe de su propia aventura.

2.2 Descripción del usuario

En un mundo donde puedes ser tu propio héroe, atravesando las barreras del idioma. El videojuego se dirige a los estudiantes de Educación Básica, entre edades de 6 a 8 años con falencia en el idioma inglés. Sobre todo, los niños serán los protagonistas que se verán a través del lego del lenguaje.

Usando la herramienta como un medio de inspiración-motivación, se espera que el crecimiento del niño sea a nivel cognitivo, donde pueda desarrollar y asimilar nuevas palabras para usarlas en su vida diaria; que, a diferencia de la enseñanza tradicional, se entretenga y aprenda en un mundo donde su propio héroe sea el mismo.

2.3 Diseño artístico

El videojuego Hero English Academy, está representado como una academia inglesa en un mundo de superhéroes de formación del idioma inglés. Partiendo con la temática e impacto de héroes, que presenta una tendencia que no cambia, sino que evoluciona; generando interés principalmente al infante que se encuentran encerrado en su mundo de fantasía.

En su aspecto gráfico, se propone presentar únicamente la paleta de colores básicos y el uso de su monocromía. Parte del atractivo colorido y del estilo clasicista en su arquitectura, basándose en la ideología de la perfección de sus aspectos de enseñanza lingüística. De modo atractivo para el jugador se presenta un cambio de tonalidad, proporcionando preferencia al azul si es un niño o rosa si es una niña. Logrando adquirir mayor afinidad distinto del género del jugador.

De esta manera, se crea el nombre del videojuego en base a la imaginación y apego de los niños hacia los Superhéroes, en donde se busca sumergir al personaje en un mundo de ficción.



Gráfico 1. Logo del juego “HERO ENGLISH ACADEMY”

Fuente: Elaboración Propia (2017).

La construcción del logotipo se concibe en la tendencia animada y futurista, uniendo los elementos imagen-texto formando el Isologo. En el

cual, interviene la modificación de la caligrafía con serif para las palabras Hero & English y destacando el nombre Academy con la tipografía Ailerons Font, “inspirada en los modelos de aviones de los años 40” (Gonzales, 2015), reforzando el dinamismo de videojuego y cumpliendo con las características que se buscan, así como también su fácil lectura.

Cabe agregar que, el énfasis ilustrativo lo conlleva la letra “D” de DragonFire (héroe principal), convirtiéndolo en el icono principal de la Academia HEA. De igual forma, se usó una gama de colores primarios, con un degradado de aspecto metálico para realzar el nombre del videojuego y estimular la atención del niño

Finalmente, usando simbología específica y elementos actuales, bajo la línea grafica descrita, se adapta el diseño del videojuego para captar la atención del infante hacia otro tipo de nivel de aprendizaje del juego, creando la historia artística que sumerge al niño en un entorno de aprendizaje al inglés.

2.4 Interfaz y gráficos

El videojuego está diseñado por diferentes componentes que le dan el escenario de fantasía y dinamismo de héroe. Dentro de los elementos del juego se mantuvo la importancia de la optimización, manteniendo los iconos y colores bajo una misma gráfica rehusando los objetos. Este método también fue usado para los diálogos de los personajes.



Gráfico 2. Logo de la Academia HEA

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Una vez dentro de la academia HEA, la escena principal del juego muestra las tres insignias “Bronze, Silver & Gold”. En la parte superior izquierda del mapa se encuentran la “Life Energy/Energía de Vida”, en forma de tres corazones, representado como seis oportunidades que tendrá para ingresar al nivel; donde se limita a la recuperación del desgaste mental que puede generar los juegos internos de la Academia, volviendo a cargar medio corazón tras pasar una hora en tiempo real para la recuperación de medio corazón y seguir jugando. Por el lado derecho se encuentra el “Puntaje/Score”, representado como el puntaje de héroe.

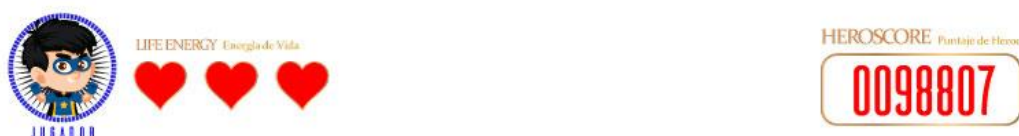


Gráfico 3. Hub del menú de Insignias

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Dentro del mismo, se mantiene una escena secundaria al interactuar con la foto de perfil del héroe, el cual, contiene la descripción, avance y estadísticas del superhéroe; dentro del mismo describe todo el vocabulario aprendido.

En dos primeros niveles se observa un mapa con tres niveles a superar. Cada nivel, incorpora en los escenarios en la parte superior, la “Life bar/Barra de vida”, el puntaje de “Hits/Aciertos” y “Desaciertos/Mistakes”, y las “Coins/Monedas”. Se agrega el reconocimiento a los objetos de estudio por debajo de los aciertos, los cinco elementos que presenta el nivel; brillando cuando logra interactuar con el objeto a aprender en el juego.



Gráfico 4. Hud de juego.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

La historia del personaje se envuelve en el crecimiento y experiencia que pueda ganar en los diferentes juegos y batallas que tenga, por esto se muestra el diálogo de los maestros que serán la guía para el cumplimiento de las misiones. Interactuando con el niño bajo las actividades de listening y reading, encerrando en una burbuja sobrepuesta en la escena.

Completando la interfaz sin más, conformando el sonido un elemento importante al modular y escuchar; con cada situación la escena tendrá el audio personalizado. Se agrega ambiente de fondo para darle impacto a las situaciones y escenarios dentro la historia del héroe.

2.5 GamePlay

2.5.1 Videojuego “HERO ENGLISH ACADEMY”

Iluminando un salón dorado y abriéndose paso a las afueras de un mundo de heroísmo y fantasía, desplegando la gran Academia HEA, lugar con los mejores héroes eruditos del inglés.

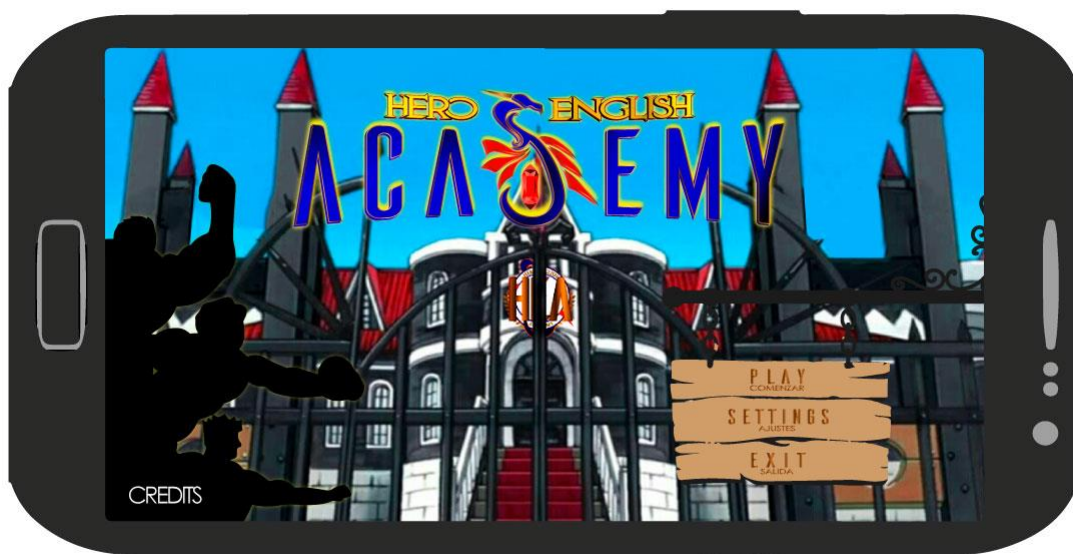


Gráfico 5. Escenario Principal.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Se presenta de este modo la academia, resaltando en la parte superior “Hero English Academy” el logotipo del juego. Mostrando a la vez los cuatro botones principales del juego, del lado derecho se presenta los tres botones principales, el primero para ingresar al juego “Play/Comenzar”, el siguiente botón “Ajustes/Settings” dentro del cual tenemos las opciones generales como: audio, música de fondo, calidad de imagen y versión, y por último el botón para salir del juego “Exit/Salida”; seguido de del lado izquierdo el botón de “créditos/credits”, perteneciendo a la silueta de los personajes principales, iluminando el contorno de la figura botón;

Para ingresar en el mundo de HEA, el pequeño debe seleccionar el primer botón “Play/Comenzar” dando inicio a la nueva aventura didáctica y creación de un gran héroe. Una vez dentro, tiene que crear un personaje basado en su argumento de la visión de superhéroes. Eligiendo primeramente su nombre de héroe, género y seleccionando último el superpoder para el personaje, con varias opciones disponible a elegir su naturaleza (Fire/Fuego, Lightning/Rayo, Wind/Viento, Earth/Tierra o Water/Agua), formando un atractivo gráfico y colorido dentro del juego para completar los niveles. Ingresando a la Academia, la bienvenida se presenta por el héroe número uno El Gran DraFire, indicando a su vez las normas e rangos a obtener para convertirse en unos de los grandes Héroe HEA.

2.6 Diseño de niveles

2.6.1 Objetivos

El videojuego se enfoca a que los niños se apropien del personaje y ayuden al superhéroe a conseguir las insignias de la academia, donde la inmersión personificaría un héroe del idioma inglés. De este modo se unen los elementos necesarios para así lograr una estrategia superpoderosa en enseñanza de idiomas.



Gráfico 6. Insignias.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Una vez elegido el personaje, se presenta la escena del menú principal de la academia, mostrando una pared rústica con las tres insignias a obtener: Bronze, Silver y Gold, perteneciendo a las metas de la academia. Comenzando con la Insignia Bronze como primer objetivo, la cual no se podrá ir al siguiente sin antes completarlo, ya que se mantiene la historia del personaje e hilo de aprendizaje.

2.6.2 Diseño de niveles

En el mapa principal dentro de las dos primeras insignias del mundo del héroe, se muestran los lugares accesibles, representado por una cadena con tres niveles a completar; el último nivel está bloqueado por una cantidad asignada de "Puntaje/Score" puntaje de héroe que deberá tener el jugador para poder obtener la insignia.

El jugador deberá acertar correctamente si quiere obtener una mayor cantidad de recompensa en el puntaje de héroe, aumentando x10 por completar el reto la primera vez. Dentro de cada nivel se pueden conseguir monedas por acertar correctamente, así como también deberá cuidar la barra de vida de las circunstancias que se opongan, sin quedar fuera del juego.

El tiempo de cada nivel se limita a 60 segundos y su nivel de dificultad aumentará un 20% al llegar a los restantes 20 segundos. Una vez completado el objetivo se sumará a su puntaje según los aciertos que obtenga y las monedas obtenidas. En caso de desfallecer o se agote el tiempo, el jugador perderá medio corazón de los tres que representa la energía de vida del héroe.

Considerando la enseñanza del idioma inglés, los niveles dentro del mapa mantienen un porcentaje a completar, de esta manera se obtiene un mayor control y fluidez en su aprendizaje.

2.7 BRONZE Insignia

Se desvela la gran sala de la academia HEA mostrando los tres objetivos a completar, parte de la misma con una fijación al color café y bronce dado a la escena. A su vez, indicando las instrucciones de la academia se presenta la maestra del nivel, Miss Brazen.

2.7.1 Primer nivel – Learning Numbers

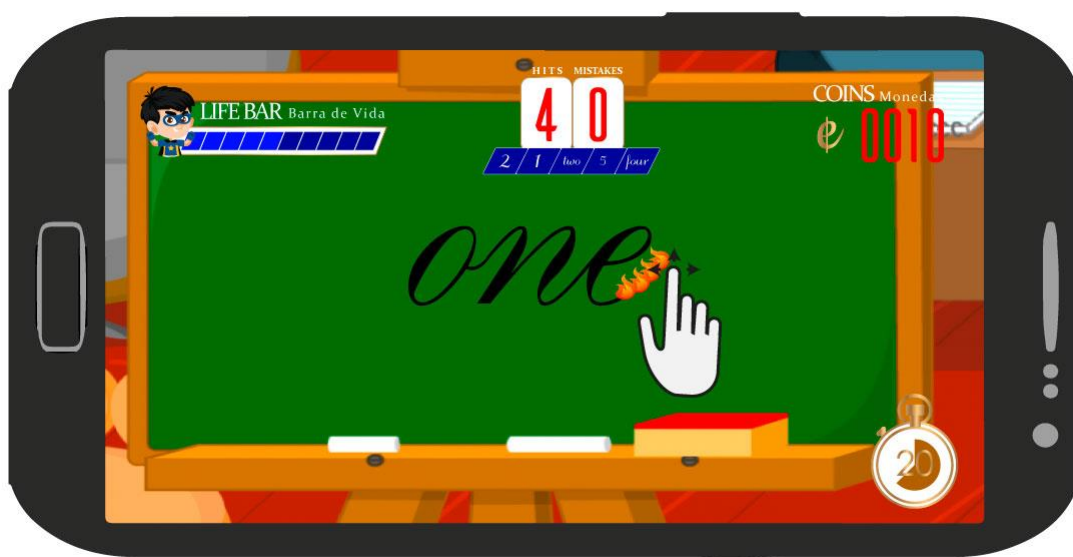


Gráfico 7. Primer nivel – Learning Numbers.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de estudio: Números.

Historia: - I am Professor Miss Brazen, Welcome to the first day is this heroic adventure./Soy la profesora Srta. Brazen, bienvenidos al primer día se está heroica aventura.

Muestra una gran pizarra con los números a enseñar.

Temática: Juego de Dibujar.

Escenario: Pizarrón de clases.

Objetivo: Graficar en el pizarrón los números dictados por la profesora.

Jugabilidad: El héroe debe de dibujar el número en el pizarrón, según indique la maestra su escritura, completando el nivel si logra dibujar correctamente los números.

2.7.2 Segundo nivel - Zoo Escape



Gráfico 8. Segundo nivel - Zoo Escape.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de Estudio: Animales.

Los animales nunca pasan desapercibidos en la vida cotidiana. En este nivel se identifican a los animales con su habilidad de reconocimiento y su rapidez.

Historia: - Urgente! Al parecer se han escapado los animales del zoológico y están huyendo por el bosque a zonas radiactivas. Indica la Miss Brazen, señalando los animales prófugos.

Temática: Juego de atrapar.

Escenario: El bosque

Objetivo: Capturar a la especie que indique la maestra para poder completar el nivel.

Jugabilidad: Se encuentran escondidos y esparcidos los animales en el bosque. El jugador tendrá que tocar y atrapar a la mayor cantidad de animales según le vayan indicando.

Peligro: Los animales salvajes infectados por radiación pueden atacar.

2.7.3 Tercer Nivel – Colorful Mannequin



Gráfico 9. Tercer Nivel - Colorful Mannequin.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de estudio: Colores.

Partiendo de la base al reconocer colores, es importante desarrollar las habilidades principales del héroe al reconocimiento de los mismos.

Historia: - Nuevo día para aprender! -Entusiasmada la profesora exclama. Mostrando a continuación unos maniqués de diferentes colores.

Temática: Juego de disparos.

Escenario: Salón de clases.

Objetivo: Disparar y acertar a los maniquíes de colores en movimiento, según que indique la maestra.

Jugabilidad: Los maniquís de prueba irán avanzando y acercándose uno tras otro. La maestra indicará el maniquí con el color a que el jugador deberá disparar, restando además puntaje de vida por castigo al equivocarse.

Peligro: Algunos maniquís disparan, si los deja aproximarse mucho, lo sacaran del nivel.

Requisito: 1500 puntos.

2.8 SILVER Insignia

Su diseño forma parte de las afueras de la academia y está representado con un color metálico plateado. Se presenta a continuación, el profesor Mr. Steel el profesor del nivel, quien no se presenta tan amable como el antiguo maestro.

2.8.1 Primer nivel - Art figures

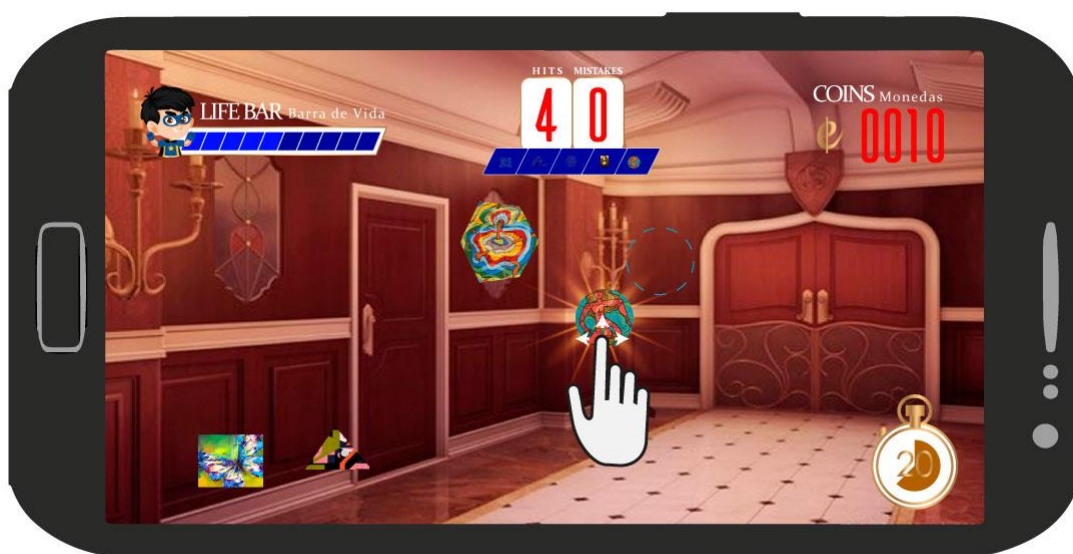


Gráfico 10. Primer nivel - Art figures.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de Estudio: Figuras.

Continuando la historia de HEA, el jugador deberá expandir su conocimiento y abrirse a nuevas formas y figuras que lo rodean en su vida cotidiana.

Historia: - Mr. Steel pedirá atentamente la ayuda de transportar las cinco grandes figuras que han llegado a la academia, todas son obras de artes llamadas por sus formas.

Temática: Juego de emparejar.

Escenario: Salón principal

Objetivo: Ubicar las obras de arte según indique el profesor en los puestos correspondientes.

Jugabilidad: Se muestra un salón amplio con cinco obras de arte. Con la ayuda del maestro, el jugador deberá elegir y ubicar la pintura para dejar decorado el lugar.

2.8.2 Segundo nivel – Messy classroom

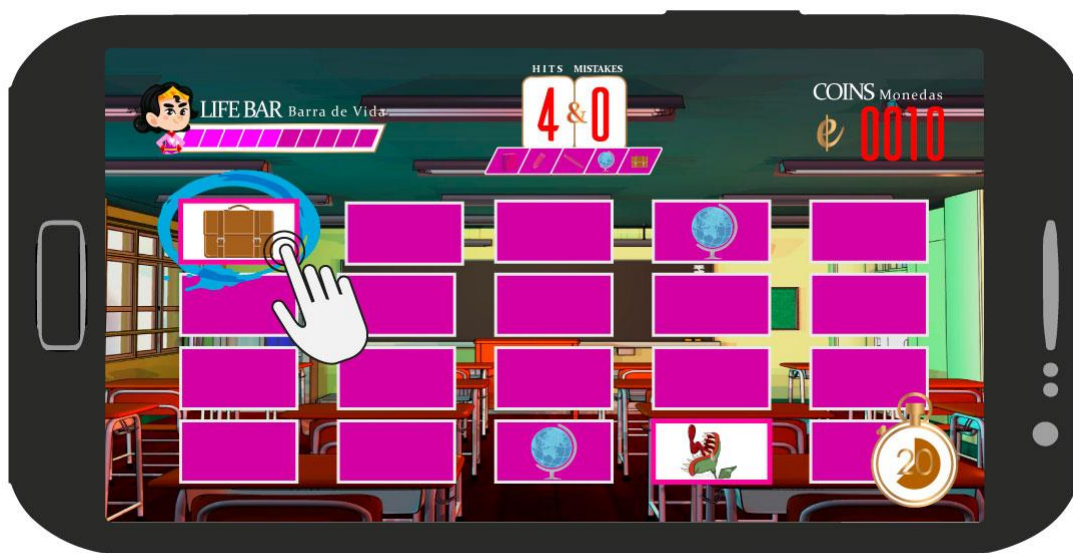


Gráfico 11. Segundo nivel – Messy classroom.

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de Estudio: Objetos.

Historia: - Desastres en todo el salón causados por plantas radioactivas que llegaron del bosque hacia la academia.

Temática: Juego de encontrar pares.

Escenario: Salón de Clases.

Objetivo: Encontrar pares y organizar el lugar antes que acabe el tiempo.

Jugabilidad: Se presentan veinte cajas en el salón de clases, dentro de cada una de ellas se encuentran los objetos que el jugador debe emparejar, el cual debe ir buscando los pares iguales. Una vez encontrados todos los objetos el salón quedara arreglado.

Peligro: ¡Cuidado! El jugador debe evitar de encontrarse pares de plantas tóxicas porque pueden actuar de una manera salvaje y sacarlo del nivel. El encontrarse con una le restara vida.

Recompensa: Por ser un ejemplo y completar el nivel la primera vez, el jugador será recompensado con un corazón extra de vida, solo si no se deja lastimar por alguna planta salvaje.

2.8.3 Tercer nivel - Eat Baby Dragon

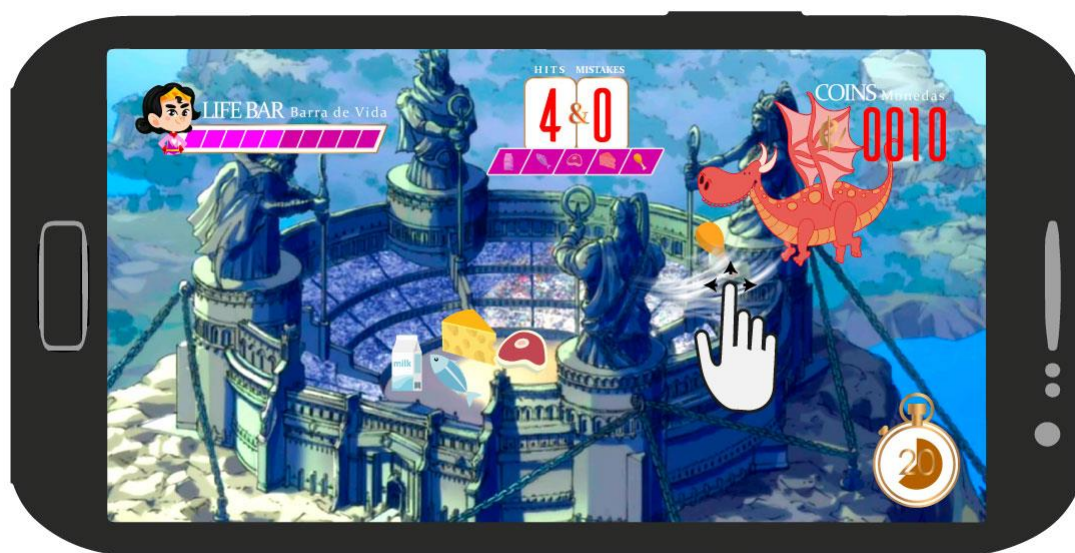


Gráfico 12. Tercer nivel - Eat Baby Dragon

Fuente: Elaboración Propia (2017).

Objeto de Estudio: Comida y Números.

Historia: - Se asigna la tarea especial de alimentar al Dragón bebé de la academia sin que lllore.

Temática: Juego de emparejar.

Escenario: Coliseo.

Objetivo: Alimentar al bebé Dragón por el número de raciones indicado.

Jugabilidad: El dragón se presenta con una barra especial que demuestra el estado satisfecho o insatisfecho. En la escena, el plato principal presenta los bocados y la cantidad para el pequeño dragón, el cual no se deja de mover por todo el lugar. El jugador deberá de darle de comer al dragón según la ración que indique.

Peligro: El equivocarse bajará la barra del bebé dragón y lo sacará del nivel. El tiempo corre y el pequeño debe comer, sin dejarlo llorar y ni un bocado desperdiciar.

Requisito: 3000 puntos.

2.9 GOLD Insignia

Desvelando el último nivel de la academia, muestra una gráfica distinta a las anteriores llenas del propio oro. El Gran DragonFire con un nuevo traje dorado revela los cinco juegos didácticos (dibujar, atrapar, disparar, emparejar y encontrar pares) enmarcados dentro del juego, dándole la libertad al usuario a jugar libremente con los temas que han desarrollado.

En este nivel el jugador podrá conectarse con un amigo que también haya completado el videojuego para poder competir. De esta manera, al ingresar a alguno de los mini-juegos, los usuarios tendrán la opción de cambiar escenario y objeto de estudio a su gusto para jugar con la maquina o competir modo online. Completando enhorabuena la academia HEA al jugar todas las modalidades presentes en el nivel, obteniendo de esta manera la última insignia Gold.

En definitiva, se logra sobre todo mejorar el nuevo vocablo gracias a la historia del videojuego “Hero English Academy” y asimilando mejor el aprendizaje del idioma inglés. Dicho de otra manera, el jugador se convierte al fin en un “English Superhero HEA”

2.10 Especificaciones técnicas

El software por considerar para el diseño del videojuego Hero English Academy se presenta como:

- **Unity 3D:** Es el motor de videojuegos para la creación de HEA. Se escogió esta plataforma ya que es gratuita y de fácil acceso, además de que ofrece una amplia documentación como respaldo. Otra característica importante para la selección de Unity fue su capacidad de exportar el juego en formato apk que es el nativo para aplicaciones Android.
- **Adobe Illustrator:** Es un editor de gráficos vectoriales. La ventaja al usar vectores es que la imagen no pierde calidad al cambiar su tamaño. Esta ventaja se usó para poder crear todos los gráficos que componen el videojuego.

Sin descartar al uso de aplicativos que resultan de ayuda para el videojuego, los requisitos del sistema básicos para adoptar cualquier software de diseño en el computador, obtenidos de la página web de adobe (2017) se describen como:

Para Windows:

- Procesador de 1,6 GHz o superior compatible con SSE2
- Microsoft Windows 7 con Service Pack 1, Windows 8 o Windows 10 (solo compatible con sistemas de 64 bits; los sistemas de 32 bits ya no son compatibles)
- 4 GB de RAM
- 5 GB de espacio disponible en el disco duro (se requiere espacio libre adicional durante la instalación) y 2 GB de espacio adicional para las descargas de contenido

- Resolución de pantalla de 1024 × 768 (con un factor de escala máximo del 100 %)
- Controlador de pantalla compatible con Microsoft DirectX 9 o 10
- Unidad de DVD-ROM (para instalación mediante DVD). Conexión a Internet necesaria para activar el producto y descargar el contenido*

Para Mac OS:

- Procesador Intel multinúcleo de 64 bits
- Mac OS X v10.10, v10.11 o v10.12
- 4 GB de RAM
- 5 GB de espacio disponible en el disco duro (se requiere espacio libre adicional durante la instalación) y 2 GB de espacio adicional para las descargas de contenido
- Resolución de pantalla de 1024 × 768 (con un factor de escala máximo del 100 %)
- Unidad de DVD-ROM (para instalación mediante DVD). Conexión a Internet necesaria para activar el producto y descargar el contenido*

CONCLUSIONES

Esta herramienta multimedia actúa como un acercamiento a una respuesta tecnológica educativa. El videojuego, proporciona el contenido edutainment a la meta franca, mostrando especial interés en su incorporación a procesos educativos dirigido a los niños; pues coinciden la trama de héroes y la enseñanza como nuevas dinámicas de aprendizaje del idioma. Sin embargo, es una tecnología que exige altos niveles de planeación para asegurar un impacto académico positivo.

Los métodos usados junto al desarrollo de la enseñanza del idioma inglés pretenden presentar un atractivo para el jugador en cuanto a su historia y desarrollo didáctico, combinando los tipos de actividades con recreaciones donde el niño lleve un aprendizaje mucho más fluido, dinámico y divertido. De modo que se considera la importancia de la diversidad en las formas de juego y lenguaje básico, afín de explorar todas las competencias.

La práctica del inglés requiere procesos de re-ingeniería, que compensen a los contextos trabajados desde la escuela, en procesos que alcancen mejoras espectaculares en medidas de aprendizaje, tales como práctica, calidad y rapidez. Innovando de esta manera, en la tecnológica de educación-entretenimiento que brindan la herramienta. De este modo, todos los elementos que confluyen el videojuego se centran en la capacidad de enseñanza hacia un nuevo vocablo para los infantes.

REFERENCIAS

- Adobe Systems Incorporated. (2017). *Adobe*. Obtenido de <http://www.adobe.com/la/products/photoshop-elements/tech-specs.html>
- Bribiesca, G., Chávez, D., & Estela, L. (2015). Contribución de la mercadotecnia en la utilización del smartphone para videojuegos, convirtiéndola en una posible adicción en los jóvenes. *European Scientific Journal*, 5-11.
- Cadena, E., & Illescas, F. W. (2017). Influencia de los Serious Games en la industria del ocio. *In Conference Proceedings*, 4-5.
- Cadena, E., & Illescas, W. (2017). Influencia de los Serious Games en la industria del ocio. *In Conference Proceedings*, 2-5.
- Castañeda, & Tonatiuh, J. (2014). Elaboración de Componentes de un Videojuego Serio por medio de Patrones de Diseño. *Aportaciones de Redes Innovadoras en Tecnología Educativa*, 30-296.
- Chóliz, M. (2014). Historia de una adicción: del vicio al Trastorno del Juego. *Revista de Medicina Psicosomática y Psiquiatría*, 3-5.
- Edipcentro CÍA. LTDA. (2017). *Cool Kids Step 4*. Riobamba: Editorial Pedagógica Centro.
- EF Education First. (2017). *EF English Proficiency Index*. Obtenido de EF Education First Web Site: <http://www.ef.com/ec/epi/>
- García, P., & Carrillo, O. (2011). El potencial didáctico de los videojuegos: The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*.
- Garrido, J. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista electrónica de investigación educativa*, 62-74.
- Gonzales, A. (21 de Abril de 2015). *Behance*. Obtenido de Behance Web Site: <https://www.behance.net/gallery/25541553/Aile>
- Lloret, D., Cabrera, V., & Sanz, Y. (2015). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European journal of investigation in Health, Psychology and education*, 1-12.

- Macías, M. (4 de Julio de 2017). Como ayudan las TIC en la enseñanza del inglés. (R. Muñiz, Entrevistador)
- Martínez,, M., Paolicchi, G., & el at. (2012). Impacto de un Superhéroe en el desarrollo de un proyecto socio-comunitario de Aprendizaje Servicio. *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació*, 5-24.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 1-6.
- Revuelta Domínguez, F., & Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 3-25.
- Sampedro, B., & McMullin, K. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, 10-16.
- Sánchez, V., Gómez, C., Duban, O., Clavijo , T., & Váquiro, L. (2016). Percepción Social Importancia del Inglés e Inclusión de Videojuegos como Herramienta de Aprendizaje. *Amazonia Investiga*, 3-9.
- Sánchez, V., Gómez, C., Ortiz, D., Clavijo, T., & Váquiro, L. (2016). Percepción Social Importancia del Inglés e Inclusión de Videojuegos como Herramienta de Aprendizaje. *Amazonia Investiga*, 3-9.
- Vega Bernal, C. (2017). Enseñanza asistida por computadora. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 30-134.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Muñiz Macías, Ricardo Andrés**, con C.C: # **1204578221** autor del **componente práctico del examen complejo: Diseño de un videojuego para el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años** previo a la obtención del título de **Ingeniero 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, **13 de septiembre** del **2017**

f. _____

Nombre: **Muñiz Macías, Ricardo Andrés**

C.C: **1204578221**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO PARA EL APRENDIZAJE Y MEJORA DEL INGLÉS PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS		
AUTOR(ES)	Ricardo Andrés Muñiz Macías		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Byrone M. Tomalá Calderón, Milton Sancán Lapo		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	13 de septiembre de 2017	No. DE PÁGINAS:	44
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Digital, Diseño de Videojuego, Realidad Virtual		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Multimedia, Videojuego Móvil, Videojuego Educativo, Enseñanza De Inglés, Inglés, Desarrollo Lúdico.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>El diseño multimedia de este videojuego se ha formulado como un juego tipo edutainment (educación-entretenimiento) para dispositivos móviles Android en aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años. El juego se enfoca principalmente en la formación del idioma mucho más fluido, dinámico y divertido, donde participe de manera sencilla y entendible. En consecuencia, al auge y evolución de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el videojuego propone tomar los medios necesarios para mejorar el rendimiento académico del idioma anglosajón. En efecto, se habilita el medio que permite la recepción de nuevas palabras e ideas mediante desarrollo lúdico. De esta manera, el tiempo de enseñanza y captación del cerebro hacia una nueva lengua será reflejado por la atención e imaginación del jugador. El videojuego pretende ser una motivación enriquecedora para niños y niñas, mediante el aprendizaje del idioma inglés de manera más dinámica y entretenida, dejando fuera lo convencional, pero dando un salto cualitativo en términos de enseñanza – aprendizaje.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-999594090	E-mail: rcdmuniz@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: MSc. Byrone M. Tomalá Calderón		
	Teléfono: +593-4-2206952 ext. 2922		
	E-mail: byrone.tomala@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):			