



UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADORA GRÁFICA

DISEÑO Y EDUCACIÓN

DISEÑO DE UN JUEGO  
INTERACTIVO PARA  
RESCATAR LA HISTORIA  
DE GUALAQUIZA



AUTOR



LOURDES TENEZACA

TUTOR



DIS. JUAN MALO

CUENCA - ECUADOR

2014



# Lourdes Tenezaca



Diseño de una Juego Interactivo para Rescatar la Historia de Gualaquiza



Autor:  
Lourdes Tenezaca

Tutor:  
Dis. Juan Malo

Fotografía e ilustración:

Todas las imágenes son realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su crédito correspondiente

Diseño y Diagramación:  
Autor

Cuenca - Ecuador 2014





# dedicatoria

A mis padres, Juan y Carmen



# agradecimientos

A todos quienes han colaborado con la elaboración de este documento en especial a Jairo Parra y Edison Zhinin quienes me apoyaron y ayudaron en el proceso. A mis profesores que me guiaron durante mi formación universitaria. Y a toda mi familia por su apoyo incondicional, sobre todo a mis padres y hermanas, Ruth, Zaida, Janeth y Yury quienes estuvieron siempre para apoyarme.

¡ Y porque no al 220v!

# índice contenidos

RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12

---

<b>INVESTIGACIÓN DE CAMPO</b>	<b>13</b>
SONDEO	14
ENTREVISTAS	15
CONCLUSIÓN	19

---

<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>20</b>
GUALAQUIZA	21
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA	28
EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA	32
MATERIALES DIGITALES	38
VIDEOJUEGOS	42
HOMÓLOGOS	54
CONCLUSIÓN	71

---

<b>PROGRAMACIÓN</b>	<b>73</b>
TARGET	74
FORMA - FUNCIÓN	75
TECNOLOGÍA	78

---

<b>DISEÑO</b>	<b>79</b>
LIUVIA DE IDEAS	80
IDEAS PRELIMINARES	81
IDEA FINAL	85
GUIÓN - STORY BOARD	88
BOCETAJE	106
BOCETOS DIGITALES	120
DIGITALIZACIÓN	126
ANIMACIÓN	136
PROGRAMACIÓN	140
RESULTADO	142

---

<b>VALIDACIÓN</b>	<b>158</b>
CONCLUSIONES	164

---

# índice ilustraciones

01.- <https://www.behance.net/gallery/17990509/1-UP>

02 <https://mbasic.facebook.com/photo.php?fbid=328460593852372&id=157755274256239&set=a.157756977589402.35818.157755274256239&refid=13>

03 <https://mbasic.facebook.com/photo.php?fbid=169663463065420&id=157755274256239&set=a.157756977589402.35818.157755274256239&refid=13>



# Resumen

Gualaquiza “Perla de la Amazonía” es el cantón más meridional de los doce que conforman la provincia de Morona Santiago, un lugar lleno de encantos y aunque muy joven, lleno de historia. La problemática radica en el desconocimiento de sus propios habitantes por cómo esta ciudad se estableció y desarrolló, llegando a darse una pérdida de identidad en los jóvenes.

Este proyecto propone, mediante teorías sobre el diseño y aprendizaje lúdico, la interactividad y diseño de interfaz, captar la atención de los más jóvenes a través de la generación de un videojuego que relate y enseñe la historia de Gualaquiza.

## ABSTRACT

Gualaquiza, the “Amazon Pearl,” is the most Southern of the twelve cities which make up the province of Morona Santiago. Here you can find lots of charming places and history, even though it is a young city. The problem this city faces is that its own inhabitants do not know much about the important places it has and how this city was settled and developed. As a result of it, the young people of Gualaquiza have lost their identity.

This project proposes, through the use of certain theories that deal with ludic design and learning, interactivity, and interface design, to get the youngest people’s attention through the generation of a videogame that narrates and teaches the history of Gualaquiza.

### Key words:

education, video, learning, ludic, culture, identity, interface, interactive, formation, knowledge

**Student: Lourdes Tenezaca**



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in purple ink, which appears to read "Rafael Argudo V." The signature is written in a cursive style and is positioned below the printed name.



# INTRODUCCIÓN

“La historia es la ciencia de lo que nunca sucede dos veces.”

Valéry, Paul

La historia, es una ciencia que por siglos se ha venido estudiando; grandes han sido los esfuerzos de hombres y mujeres que estuvieron antes que nosotros para heredarnos el lugar que nos vio crecer, por lo que no deberían quedar en el olvido.

Gualaquiza, “Perla de la Amazonía”, surgió de la selva en medio de la nada, hoy resulta difícil imaginarnos como estas tierras estuvieron en tiempos pasados; fueron familias azuayas quienes con su esfuerzo colaboraron con su granito de arena para que esta ciudad germine, ganándose la atención del mundo por sus atractivos y enigmas escondidos incluso en los tantos restos arqueológicos que la rodean. Sin embargo, la

globalización y otros fenómenos sociales han hecho que sus ciudadanos pierdan el cariño por lo suyo, muchos jóvenes admiten que el conocimiento de la historia de Gualaquiza es superficial, no tienen mayor noción de cómo el lugar que los vio nacer surgió, van perdiendo interés por conocer su historia.

Por lo que el presente proyecto busca aportar al conocimiento y conservación de la historia de Gualaquiza, explorando alternativas diferentes a la enseñanza tradicional, convirtiendo en un aliado a la tecnología, ya que se busca llegar a captar la atención de una generación que creció junto a recursos, que en otras épocas resultaban hasta ciencia ficción imaginarlos.



## INVESTIGACIÓN DE CAMPO



"La historia se repite.  
Ese es uno de los errores de la historia."  
Darwin, Charles



# SONDEO

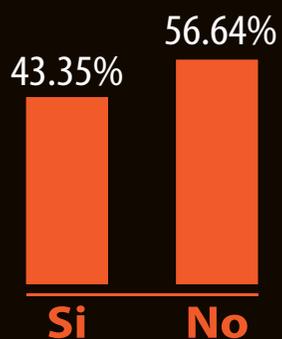
143 JÓVENES

12 - 17 años

## GUALAQUIZA

### CONOCIMIENTO

• Conoce la historia de Gualaquiza?



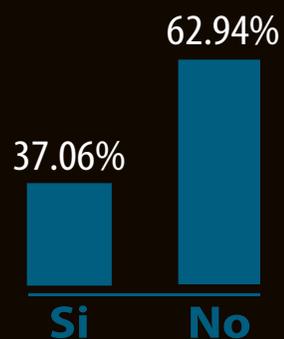
A un 50% se la relataron en su casa y a otro 50% se la enseñaron en una institución educativa.

• Aprende

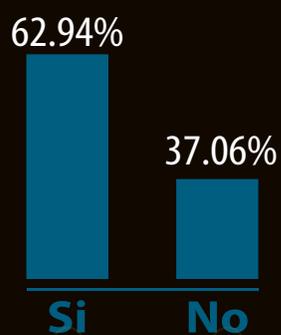


### TECNOLOGÍA

• Posee un celular inteligente?



• Tiene internet en casa?



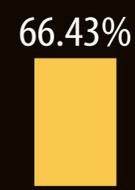
El 62.94% de jóvenes usa máximo 2 horas diarias de internet

### PREFERENCIA DE IMAGEN

• Dibujo razgos libres



• Ilustración vectorial



• Gráfica 3d





# ENTREVISTAS

Las entrevistas se desarrollaron a personas relacionadas con Gualaquiza, en cuanto a un ámbito social y cultural.



 David Alberto Sarmiento Ávila

Propietario de "Extreme Entertainment". Local de alquiler de Videojuegos en el centro cantonal Gualaquiza. (1 año y 6 meses de funcionamiento)

 "Nací con los videojuegos. Toda mi vida, infancia y adolescencia jugué y pienso que seguiré jugando"

¿Por qué escogió este nombre para su local?

Me pareció que era un nombre que va de acuerdo con este tipo de negocio, como es el de ofrecer a los niños y adolescentes de Gualaquiza la posibilidad de entretenerse con un videojuego, además que a mi parecer, es un nombre que se relaciona con el avance tecnológico que envuelve el mundo de los videojuegos y como estos están posicionados a nivel mundial, pues a pesar de ser algo surrealista están en la capacidad de emocionar a quien está en frente de la pantalla, explicando así el porqué de extremo.

¿Qué representan para usted los videojuegos?

Para mí es un medio de distracción, así como también un medio por el que experimentamos un mundo nuevo, en un videojuego puedes vivir experiencias que en la vida real serían imposibles, en el momento que juegas te sumerges en este mundo y te involucras tanto, que es inevitable no sentir emoción de cada cosa que consigues, a pesar de no ser real.

## ¿Qué le impulso a montar este negocio?

Nací con los videojuegos. Toda mi vida, infancia y adolescencia jugué y pienso que seguiré jugando; por otra parte vi la oportunidad de convertir mi afición en un negocio, compartir mi gusto por estos juegos con los jóvenes de Gualaquiza, además que es una industria que a nivel mundial mueve mucha gente y dinero.

## ¿Quiénes son sus clientes más frecuentes?

Chicos de entré 9 y 15 años, son niños a quienes les gusta los Videojuegos por el hecho de que son curiosos y desean saber cómo son las historias a las que se introducen, o cómo funciona el juego, por la emoción que llegan a experimentar muchos de ellos lo expresan siendo escandalosos e inquietos por otra parte adolescentes que ya conocen los juegos van por experimentar esta misma emoción y distraerse.

## ¿Cuánto tiempo al día le dedican sus clientes a jugar?

Este varía según la edad de los chicos, los más jóvenes le dedican un tiempo entre 30 minutos a 2 horas y los mayores entre 1 y 3 horas.

## ¿Cuál es el videojuego que más buscan?

Estos dependen de la categoría. Deporte (FIFA, PES), acción (Resident Evil, Left 4 Dead, GTA), aventura (Assassins Creed).

## Según su experiencia y conocimiento de sus videojuegos, ¿considera que estos puedan ser una herramienta útil para la enseñanza de la historia?

Yo, considero que sí. Ya que en mi experiencia he visto y he vivido el sentirme hipnotizado por las historias en las que se desarrolla un Videojuegos, estos marcan a una persona y causan transcendencia sintiendo como propias estas experiencias virtuales.





□ Prof. Juan Bautista Tenezaca Tenezaca

Profesor con 45 años de experiencia en la educación de niños y jóvenes de la ciudad de Gualaquiza.

□ “La infancia de hoy con la de antes no tienen punto de comparación.”

¿Qué les enseñan en las clases de historia a los jóvenes de Gualaquiza?

En esta disciplina como es la historia se busca un enfoque dirigido hacia los grande periodos de la historia, esto se hace de una forma sintética y muy general, provocando esto en el estudiante su desinterés por su conocimiento.

En su experiencia como docente ¿Cree que la enseñanza de la historia de Gualaquiza debería ser más relevante?

A mi parecer es algo que se debería poner en práctica, para adquirir un identidad cultural propia, engrandecer el cariño y la lucha por sacar adelante el lugar que los vio nacer, aumentando ese sentimiento patrio que se va perdiendo con el tiempo. Es importante incentivar a los alumnos a conocer más sobre el lugar donde vivimos, no se debe dejar de lado temas como: su origen, sus costumbres, personajes importantes, etc. Y así poder relacionarla con el resto del país, América y el mundo.

En su transcurso como docente, ¿Qué cambios a notado en los jóvenes de Gualaquiza de antes, con los de la actualidad?

Dada la experiencia que he adquirido con mis años como docente, considero que existen cambios muy marcados en la niñez y juventud de hoy con relación a la de antes, porque en la actualidad, como yo lo percibo, no hay esa práctica de valores, ni cívicos ni morales, tan marcada como solían ser, prácticas que son la base para que la juventud se desarrollase de mejor manera tanto en la sociedad que lo rodea como en cualquier lugar que se desplace.

¿Considera que hoy en día es más difícil captar la atención de los alumnos?

En mi experiencia considero que sí, puesto que se ha vuelto complicado realizar actividades que los interesen, a diferencia que en años pasados. Está claro que son una generación diferente, desde que nacieron estuvieron en contacto con una educación muy distinta a la que nosotros tuvimos, la infancia de hoy con la de antes no tienen punto de comparación. A esto se suman cambios en políticas de la educación, en la que los jóvenes tienen todo el amparo de las autoridades y se vuelve complicado el ser una autoridad ante ellos, me atrevo a decir que los padres también han cambiado, ya que el control que se da a los jóvenes de hoy es muy poco.



Lic. Galo Sarmiento

Miembro de la Academia Nacional de Historia.



“Solo sabiendo lo que fuimos podemos planificar lo que seremos.”

¿Considera importante la enseñanza de la historia de Gualaquiza a los jóvenes? ¿Por qué?

Nuestros jóvenes no tienen idea de cómo se construyó nuestro pueblo, ellos piensan que siempre fue así o que fue un proceso fácil, cuando de por medio hubo sacrificio, esfuerzos lágrimas, por eso es de suma importancia que los jóvenes conozcan cómo se levantó nuestro pueblo, en definitiva nuestra historia ya que solo así podrán quererla, amarla, respetarla y servirla. Recuerde que solo sabiendo lo que fuimos podemos planificar lo que seremos.

Que eventos históricos deben resaltarse en la enseñanza de la historia de Gualaquiza.

Es conveniente que sepamos de la existencia de pueblos precolombinos en la zona, de la presencia de los pueblos étnicos como el shuar, de los procesos de evangelización y de colonización de Gualaquiza, de los eventos de búsqueda del oro, de la cascarilla de la época de la paja toquilla y del tabaco, de la época de las grandes haciendas, de la vida y la consolidación política de Gualaquiza y los grandes acontecimientos que se han dado a lo largo de su vida.

Según su experiencia ¿Cree que la historia de Gualaquiza ha sido difundida de manera correcta y ha tenido el reconocimiento que debería?

Lo poco que se ha difundido de la historia de Gualaquiza tiene errores muy fuertes, yo creo que la historia de Gualaquiza está por escribirse y necesita del apoyo para hacerlo, pues voluntad y capacidad de muchos de sus hijos existe.

Hoy la tecnología ha invadido todos los ámbitos de nuestra vida, incluso creando a nivel mundial una nueva generación conocida como la generación NET. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos resultan una herramienta útil para los jóvenes de Gualaquiza para mejorar los métodos de aprendizaje?

Vivimos hoy la era digital, la tecnología está en todos los campos, la educación no puede ser la excepción, la tecnología ha llegado con fuerza a la escuela y se debe quedar como un recurso muy útil de aprendizaje, lo importante es que le demos el uso adecuado a fin de que nos sea realmente favorable y pueda facilitar la enseñanza de nuestra juventud.



# CONCLUSIÓN

Queda clara la preocupación de los ciudadanos de Gualaquiza por el poco interés que muestran los jóvenes por conocer su historia, y son conscientes de que se van desarrollando nuevas generaciones, con nuevos intereses y habilidades, por lo que los métodos antiguos y monótonos de enseñanza van perdiendo efectividad.

Por otro lado están los jóvenes manifestando su inconformismo con el sistema al mostrarse desinteresados, molestos y hasta rehacios a aprender nuevas cosas, por lo que es necesario captar su atención por otros medios, un poco diferentes a lo que están acostumbrados.

Podemos decir finalmente que la investigación de campo nos ha ayudado a determinar aspectos como la parte de la historia que deberá ser expuesta a los jóvenes para su aprendizaje, el mejor medio para llegar a ellos y sus gustos en cuanto a estética.



MARCO TEÓRICO

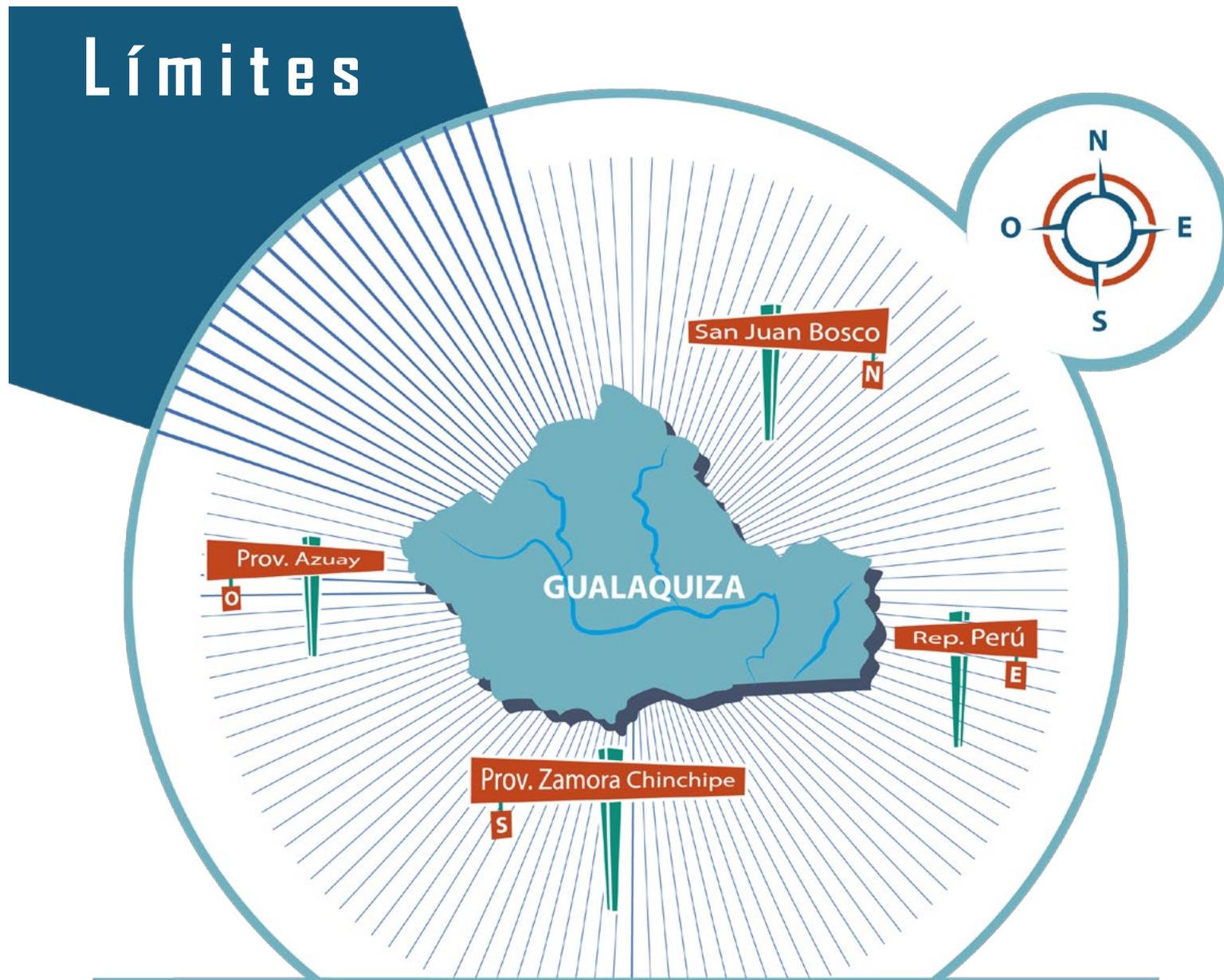


# GUALAQUIZA



# UBICACIÓN

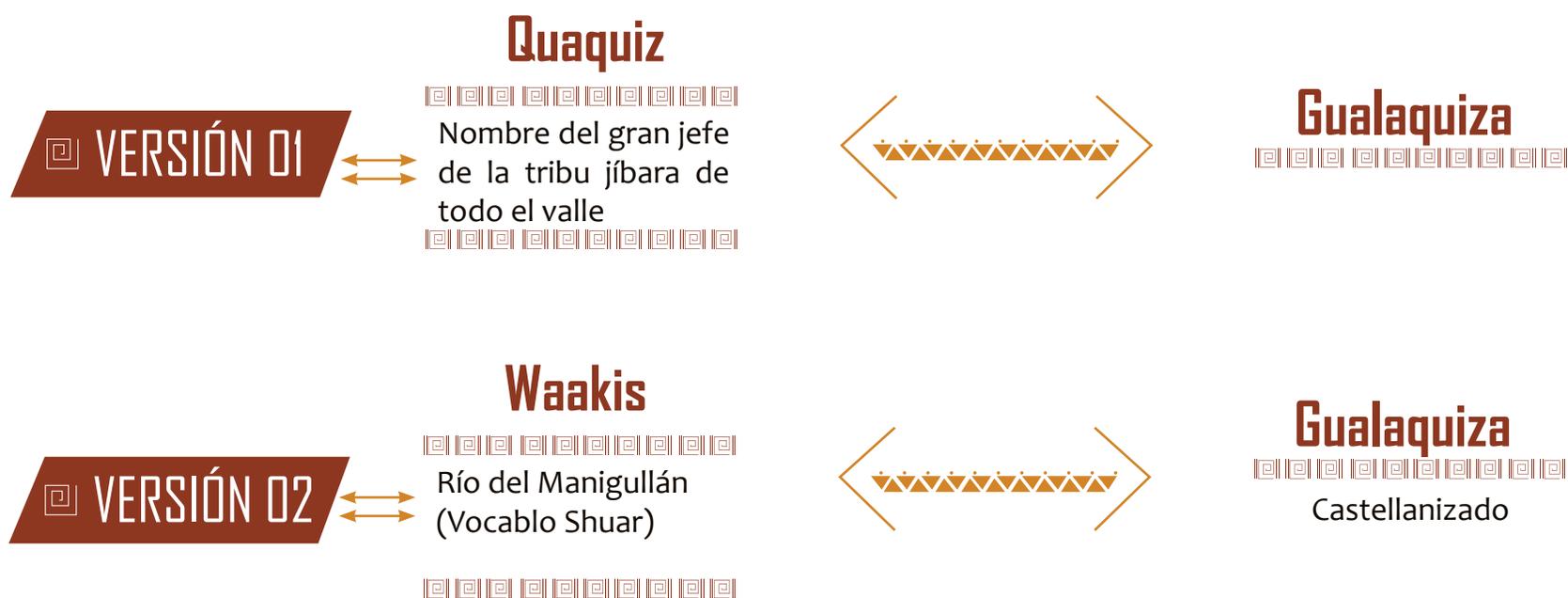
## Límites





# ORIGEN DEL NOMBRE

El nombre de Gualaquiza antes de pasar a ser propio de la localidad empezó siendo utilizado para identificar a las tribus que habitaban en este lugar, pasando luego para nombrar a la región y por último, al pueblo fundado por Fray José Prieto en 1816.





# Antecedentes importantes

“Gualaquiza fue parida por la ilusión y deseo infinita de gloria”W

Samaniego, 2009, p.29

La historia de Gualaquiza no inicia con su fundación, mucho antes de que ésta fuera fundada ya tuvo sus primeros habitantes; vestigios arqueológicos revelan que en otra época se dio la presencia de numerosas poblaciones de Indios, que en su momento fueron expulsados de allí, posiblemente por una invasión Caribe procedente de las selvas amazónicas. De esto solo quedan gran cantidad de ruinas, perdurado al pasar del tiempo y hoy son mudos testigos de su historia.

Reconocidos historiadores como el Padre Pedro Porras eminente arqueólogo ecuatoriano y la Dra. Paulina Ledergerber de Washington, en base a sus estudios desde 1991 piensan que ruinas ubicadas en Gualaquiza como son las denominadas “ruinas del Remanso tienen tal importancia, que pueden ser superiores al valor histórico cultural que tienen las ruinas de Ingapirca e igual que Machupichu, en el Perú” (Sarmiento, 2010, Gualaquiza en la historia P.05).

Algunos de los hechos que marcan la importancia del cantón son aspectos como el ser sede de asentamientos y pueblos antiguos que fueron claves en el desarrollo cultural y explotación de recursos naturales que contribuyen al engrandecimiento de América Pre-hispánica, es innegable la presencia de Cañaris e Incas en Gualaquiza, el historiador Leopoldo Benítez manifiesta su presencia al manifestar “que gran Parte del oro que recogieron para el rescate de Atahualpa provenían de los placeres aluviales del Sigsig y Gualaquiza” (Sarmiento, 2010, Gualaquiza en la historia P.11).

“Será obligatorio el estudio de Gualaquiza para nuestra historia Patria, entendiendo que este lugar es poseedor de un pasado histórico y arqueológico de mucha importancia y que con justicia en algún momento deberá ser reconocido como Patrimonio arqueológico del Ecuador”.

(Lic. Galo Sarmiento en su Ponencia en el II encuentro Nacional de Historia del Azuay en el 2010)



# Fundación de Gualaquiza

“El valor de la fuerza de  
voluntad abre caminos”

Walt Disney

Entre 1564 y 1567 se funda la ciudad de Logroño de los Caballeros por Bernardo de Loyola. En 1599 esta es destruida en un levantamiento indígena pues es incendiada en un revuelta “encabezada por el jefe de la tribu QUIRUBA, por negarse al dominio de los españoles y como rechazo a los abusos exagerados que cometían” (Choco S. y Rodas R., Revista Desarrollo, 1981).

Tal fue el impacto para los conquistadores que por doscientos años la frontera Oriental se cerró para los afanes de conquista española, sin embargo el recuerdo de Logroño y su fama de ciudad de oro, leyendas y fantasías que alrededor de esta ciudad se crearon, despertaron el deseo de volver a encontrarla.

“Con la llegada del primer prelado de Cuenca Don José Carrión y Marfíl, se revivió el interés por la evangelización de los jíbaros y la búsqueda de la perdida ciudad de Logroño” (Sarmiento, 2010, Gualaquiza en la historia P. 52).

A inicios de 1816 llega a Cuenca el padre franciscano Fray José Prieto, con un permiso especial concedido por el Virrey del Perú Don José Abascal para descubrir Logroño esta expedición tenía dos objetivos, encontrar la ciudad perdida y cristianizar a los nativos.

EL 2 de Octubre de 1816, luego de un mes de expedición llegan finalmente a una tribu de nativos, la tribu de los Gualaquiza. Estos aventureros fueron recibidos por los nativos; concediéndoles un espacio para establecer una capilla y una casa para el misionero, incluso ayudándolos a desbrozar el monte.

Las relaciones de amistad no fueron duraderas, los colonos nuevamente se desmandaron con los nativos, así el 23 de Enero de 1817 Prieto regresa a Cuenca, dejando la misión a cargo de José Suero, a la espera del envío de sacerdotes. Pero en 1819, nuevamente la ferocidad de los nativos se hace presente igual que había pasado con Logroño y en una noche la nascente población fue presa de las llamas y los pocos sobrevivientes debieron salir hasta Cuenca.

Nuevamente las fronteras al Oriente se cerraron por muchos años y el temor se hizo presente en los pocos colonos que quedaron en la zona pero en el año 1851 el obispo de Cuenca Fray José Manuel Plaza impulsó nuevamente fomentar la colonia en la región y en persona fue a Gualaquiza junto con algunos colonos, pero una súbita enfermedad truncó este intento.

Es así que el deseo por el oro de Logroño empezó a esfumarse de la mente de los azuayos, sin embargo las tierras del Oriente tenían otros atractivos, eran tierras ideales para la producción de la cascarilla o el caucho productos muy afamados, en este tiempo, en los mercados locales como internacionales, esto atrajo a muchos cuencanos y establecieron sus haciendas en Gualaquiza.

El camino que comunicaba de Cuenca a Gualaquiza era un gran obstáculo que impedía que fuera poblada, por lo que el poder político y económico de distinguidas familias azuayas hicieron que el 29 de Mayo de 1861 se cree el cantón Gualaquiza, con la cabecera cantonal Gualaquiza y las parroquias Sigsig, El Rosario. Sin embargo en este tiempo Gualaquiza solo lo conforman algunas haciendas.

Gualaquiza tuvo que pasar por varias etapas en su vida política para que finalmente el 16 de Agosto de 1944 el Dr. Velasco Ibarra creara definitivamente el cantón Gualaquiza, administrado inicialmente por la Junta Cantonal y, a partir del 5 de Junio de 1955 por el Consejo Municipal.



APRENDIZAJE DE LA HISTORIA



# Definición e importancia

“Si un pueblo no ha comprendido su pasado y no sabe cómo y por qué ha llegado a ser lo que es, ese pueblo no podrá prever ni afrontar el porvenir”.

Tuñón de Lara

“Dotar a un pueblo de un pasado común y fundar en ese origen remoto una identidad colectiva es quizá la más antigua y la más constante función social de la historia”.

(Forescano, 2002, P.136)

“Historia es la ciencia de los hombres en el tiempo”

Marc Bloch (1952, P.26)

“Como un proceso continuo de interacción entre el historiador y los hechos, un dialogo sin fin entre el presente y el pasado”

(Sanchez, 1995, P.12).

“La inquisición histórica nos abre al reconocimiento del otro y, en esa medida, nos hace partícipes de experiencias no vividas pero con las cuales nos identificamos y formamos nuestra idea de la pluralidad de la aventura humana”

(Forescano, 2002, P.137)



# Identidad y los adolescentes

“El carácter fundamental de la adolescencia es la inserción del individuo en la sociedad de los adultos”

(Jean Piaget, psicólogo suizo 1896-1980)

“La Historia debe servir para comprender críticamente la propia identidad y poder contextualizarla en un mundo amplio.”

Joaquín Prats Cuevas

Se puede decir que la adolescencia es un periodo de crisis, pues se tiene problemas para encontrarse a sí mismo y adaptarse a todos los cambios que se viven a diario.

A esto se le suma una era de globalización, una etapa donde la adolescencia ha perdido la característica de ser transitoria, siendo un factor para que se postergue el paso hacia una condición adulta. (Giddens, 2000)

“Los adolescentes en su período de definición personal necesitan referencias y referentes, acciones simbólicas e iconos, valores y significados atribuidos, etc, que en condiciones de inestabilidad, actúen como elementos que contribuyan a dar sentido a sus búsquedas”

(Moral y Ovejero, 2004)

Existe una brecha entre la seguridad de la infancia y la autonomía de la edad adulta. Se trata de una etapa en la que los adolescentes experimentan la construcción de su identidad. Esta es una etapa crucial en la formación de las personas, pues pueden ser vulnerables a ser influenciados, provocando cambios fundamentales en la identidad de las personas. (Moral y Ovejero, 2004)

# La historia en el mantenimiento de la identidad

"La Historia reflexiona sobre hechos pasados en una sociedad y lo que pretende es analizar qué condiciones están detrás de estos"

Joaquín Prats Cuevas

.....

La Historia tiene la capacidad para ayudarnos a comprender cualquier acontecimiento sin importar su complejidad, o cualquier proceso histórico basado en el análisis de causas y consecuencias. Esto no quiere decir que la historia se encarga de explicarnos el presente, sino que nos ayuda a entender el pasado para así evitar cometer nuevamente los mismos errores.

Joaquín Prats expresa que es importante que la Historia no sea enseñada como una verdad acabada, o un conjunto de datos que deben aprenderse de memoria, a lo contrario, debería ser enseñada para que cada persona tenga en sus manos el poder de analizar la situación para que llegue a sus conclusiones.



# EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

# Educación en el Ecuador

## EJES TRANSVERSALES

- La educación sexual en la niñez y adolescencia.

-La protección del medio ambiente.

-La formación ciudadana y para la democracia.

El correcto desarrollo de la salud y la recreación de los estudiantes.

"El verdadero progreso es el que pone la tecnología al alcance de todos"

Henry Ford

La educación en el Ecuador ha buscado estar a la vanguardia de los avances tecnológicos que han modificado el proceso de enseñanza y aprendizaje introduciendo tecnología en el proceso educativo.

Para esto se han elaborados planes como:

### "Comunidad en Línea"

Ministerio de Educación y CNT

Es un proyecto que integrará a docentes, estudiantes, padres de familia y líderes pedagógicos por medio de un espacio virtual.

Brinda un conjunto de servicios y recursos educativos para apoyar fuera del aula escolar a todos los involucrados en el sistema de educación pública del Ecuador.

### "Unidades Educativas del Milenio"

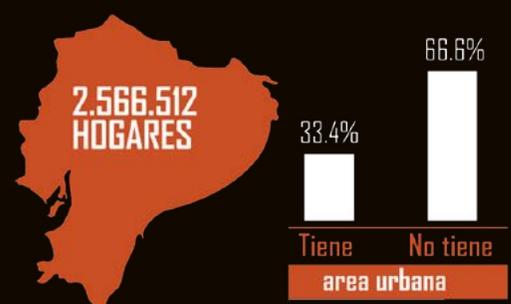
Ministerio de Educación

Son instituciones educativas públicas, fundamentadas en conceptos técnicos, pedagógicos y administrativos innovadores

El fin del proyecto además de llegar a ofrecer una educación de calidad es tener un aumento en la tasa de escolarización

# Uso de la Tecnología en el Ecuador y Morona Santiago

Tiene computadora de escritorio



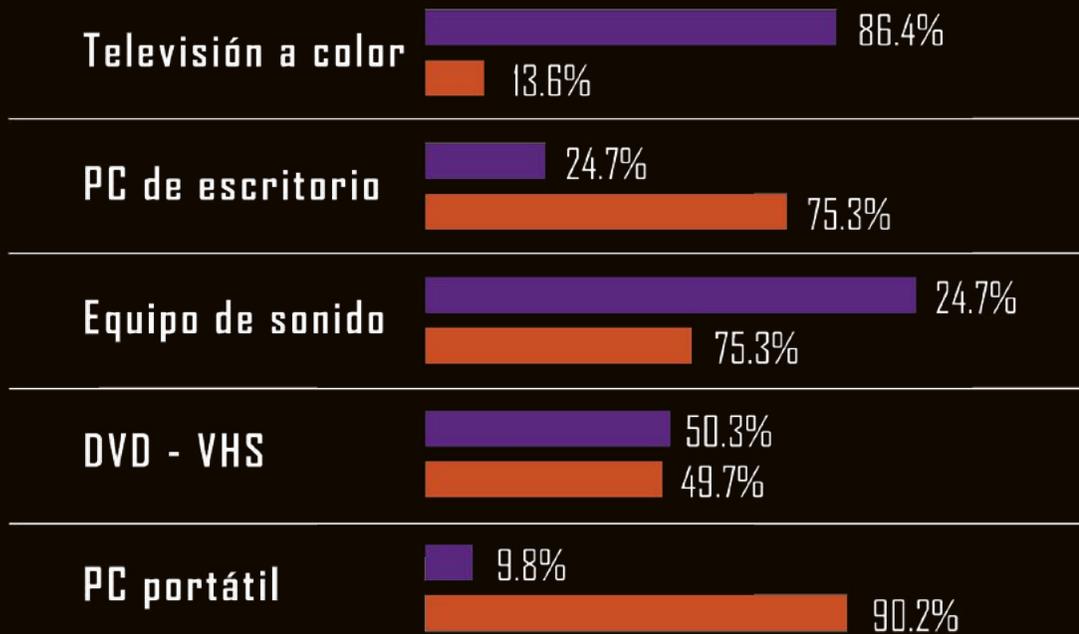
Tiene teléfono celular activado



Uso de internet en los últimos 12 meses



Equipamiento tecnológico del hogar



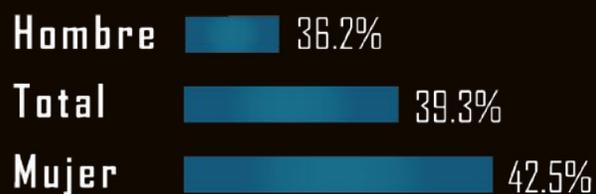
Datos tomados de la página del Instituto Nacional de estadísticas y censos

# Uso de la Tecnología en el Ecuador y Morona Santiago



## ANALFABETISMO DIGITAL

Personas de 10 años y más que en los últimos 6 meses no utilizaron, teléfono celular, internet o computadora.



## PERSONAS QUE UTILIZARON EN LOS ÚLTIMOS 6 MESES

En los últimos 6 meses previo al censo

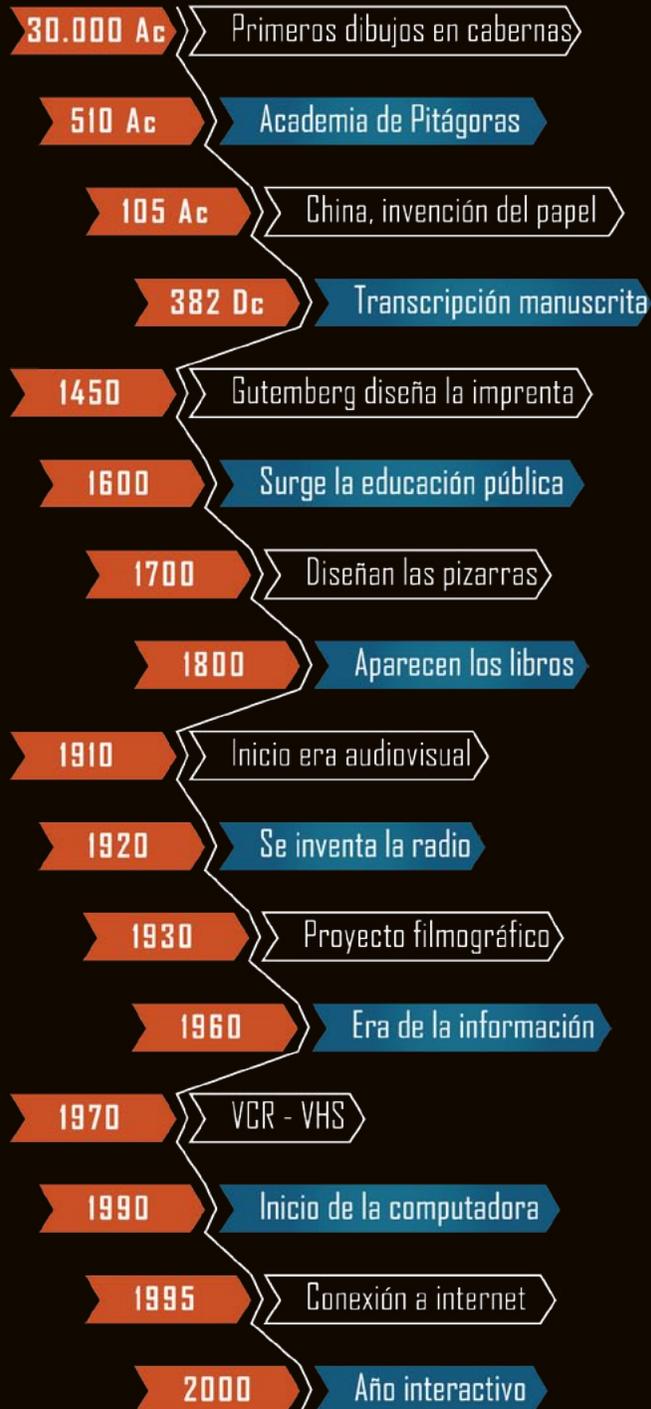


Datos tomados de la página del Instituto Nacional de estadísticas y censos



# Evolución de la tecnología en la educación

## ESCALA EDUCATIVA



## ETAPAS DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN

### Las raíces de la disciplina

La formación militar norteamericana en los años cuarenta nace la Tecnología Educativa, con el fin de atender la necesidad de formar y convertir a un gran número de ciudadanos en soldados y oficiales capacitados para asumir tareas y acciones en una actividad bélica.

### Los 50'S y 60'S

Se da la fascinación por los medios audiovisuales y la influencia conductista. En esta época los factores que configuran la Tecnología Educativa como campo de estudio dentro de la educación son la difusión e impacto de los mass-media: radio, TV, cine y prensa

### Los 70'S

El enfoque técnico-racional para el diseño y evaluación de la enseñanza. Es la época en que la Tecnología Educativa alcanza su mayor esplendor, se crean y consolidan asociaciones y academias profesionales.

### Los 80'S y 90'S

Se da una crisis de la perspectiva tecnocrática sobre la enseñanza y el surgimiento del interés en las aplicaciones de las tecnologías digitales surgen cuestionamientos y críticas sobre el contexto de surgimiento y el uso de la tecnología educativa, consideran que el profesorado y los centros educativos son meros consumidores, falta de identidad en la disciplina, la tecnología educativa es de carácter estandarizado y unidireccional, no considera el pensamiento y las culturas pedagógicas de los profesores, no tuvo gran influencia en el cambio e innovación escolar). Y el comienzo del siglo XXI la tecnología educativa vive un periodo de reformulación provocado por el avance de las tecnologías.

Arreola, Díaz, Terrazas, Universidad de Juárez, "Evolución de las Tecnologías en la Educación"



# Tecnología en la educación

“Los alumnos ya no están satisfechos con una educación que no se dirige de forma inmediata al mundo real en el que viven”

Marc Prensky

“Los jóvenes han aprendido a centrarse solo en lo que les interesa y en las cosas que les tratan como individuos más que como parte de un grupo o clase. En un mundo cada vez más poblado, la diferenciación, personalización e individualización se han convertido para los jóvenes de hoy no sólo en una realidad, sino en una necesidad”

(Marc Prensky, 2011, P.12)

La incorporación de la tecnología y comunicación a la educación proporcionan un gran potencial para fortalecer y transformar aspectos en el quehacer educativo. “La incorporación de recursos didácticos con tecnología a la práctica docente permite incrementar las herramientas y servicios habituales que al ser aplicados en el aula dan un giro a las clases tradicionales”

(Arreola, Días, Terrazas, 2011).

## PROGRAMAS PARA EQUIPAR E INCORPORAR DE TECNOLOGÍA A LA EDUCACIÓN

### Uruguay



Plan Ceibal

### Chile



Enlaces

### Perú



Huascán

### Colombia



Computadoras para Educar

### El Salvador



Conéctate

### Argentina



Plan de Inclusión Digital Educativa y Conectar Igualdad



# Características Técnicas

- Hipertexto.
- Multimedia.
- Hipermedia
- Interactividad

# Características Generales

- Accesibilidad
- Flexibilidad
- Modularidad
- Adaptabilidad y reusabilidad
- Interoperabilidad
- Portabilidad

# Aprendizaje por Computadora

"La naturaleza benigna provee de manera que en cualquier parte halles algo que aprender."

Leonardo Da Vinci

## Teorías del aprendizaje y métodos de enseñanza con computadoras

Teoría del aprendizaje	Métodos de aprendizaje	Características
<b>Conductismo</b>	Enseñanza asistida por computadora (EAO), multimedia educativa en CD-ROM, cursos empaquetados online	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material de enseñanza estructurado.</li> <li>- Aprendizaje por recepción. - Se aprende como actividad individual del alumno con la computadora</li> </ul>
<b>Procesamiento de información</b>	Sistemas tutoriales inteligentes, Hipermedia adaptativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metáfora del cerebro como computadora.</li> <li>- Aplicaciones de los principios de la inteligencia artificial</li> <li>- La computadora adapta la formación al sujeto</li> </ul>
<b>Constructivismo</b>	Proyecto LOGO, videojuegos, simulación, webquest, círculos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material organizado en torno a problemas y actividades</li> <li>- Aprendizaje por descubrimiento</li> <li>- Relevancia del trabajo colaborativo</li> </ul>

Arreola, Díaz, Terrazas. Universidad de Juárez, "Evolución de las Tecnologías en la Educación"



# Interfaz de multimedias educativas

"Un material digital educativo demanda de un equilibrio basado en principios técnicos, estéticos junto con criterios didácticos y educativos."

## Composición.

Distribución equilibrada de los elementos en la pantalla, logrando zonas estables que ayuden al usuario a entender para que sirva y encontrar lo que busca

## Estética.

Es tal vez el primer punto a considerar puesto que genera atracción o rechazo a primera vista. Se debe adecuar el diseño al gusto estético del público meta.

## Funcionalidad.

Facilita en el empleo de la interfaz para que el usuario realice el mínimo esfuerzo para aprenderlo.

## Información e interacción.

Cada Objeto de Aprendizaje puede estar formado por un elemento de información y otro de interacción. Se proporciona información que el alumno/a debe procesar para luego tratar de resolver la interacción aplicando lo aprendido (transferencia).

## Independencia.

El Objeto de Aprendizaje puede ofrecer al alumno/a la información suficiente para resolver la interacción sin necesidad de consultar otras fuentes. En este caso el Objeto de Aprendizaje será más independiente y autónomo.



## Esfuerzo cognitivo.

Un objeto de aprendizaje será tanto más rico cuanto más variedad de procesos mentales demande con éxito del alumno/a en una adecuada secuencia y de acuerdo con el nivel de conocimientos de éste.



## Variedad de actividades. ↔ Simplicidad.

Al diseñar una secuencia didáctica se debe asegurar un repertorio variado de tipos de actividades en torno a un mismo contenido.

El minimalismo en el diseño de recursos educativos en muchas ocasiones es un valor deseable con intención de evitar cansar al usuario.



## Feedback inmediato.

El alumno/a recibirá información inmediata y breve sobre el resultado de su interacción.

Contador de aciertos/fallos.

Refuerzo significativo.

Tratamiento del error.



Información tomada de canalTic.com, "Diseño de recursos digitales educativos"

A decorative graphic featuring the word "VIDEOJUEGOS" in a bold, orange, sans-serif font. The text is centered within a horizontal band of orange dots and triangles. The band is flanked by four orange corner brackets (top-left, top-right, bottom-left, bottom-right) that form a rectangular frame around the central text and pattern.

VIDEOJUEGOS

# Aprendizaje Lúdico

“Actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”  
(Ortiz, 2005)

El juego ha formado parte de la vida de los seres humanos siempre, engrandeciendo el proceso enseñanza-aprendizaje. Tomando como aliado a esta actividad nace el aprendizaje lúdico, este permite combinar lo cognitivo, afectivo y emocional del alumno, ayudando a su desarrollo científico, tecnológico y social.

## OBJETIVOS

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.

Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

González, División de Apoyo para el Aprendizaje  
“Lúdica como estrategia didáctica”, 2008



# Historia de los Videojuegos

"Esta noche no veas televisión, juega con ella". Con la aparición de la Tv las personas pudieron ser observadoras casi que omnipresentes, pero solo eran eso observadores. Con la llegada del videojuego las cosas cambiaron, ahora se podía controlar lo que en la pantalla sucedía una interacción entre humanos y máquinas.

## TOP 3

### Los más vendidos

- 1 Super Mario Bros NES 40' 240.000 copias
- 2 Pokemon Red/Green 31' 380.000 copias
- 3 Tetris Game Boy 30' 260.000 copias

1958

William Highinbo - than crea un pequeño punto de luz que se mueve de un lado a otro de la pantalla.

1962

Steve Rusell MIT crea el juego SpaceWar.



1972

Nollan Rushell y Ted Dobney crean Pong y Atari para venderlo.

1974

Nintendo incursiona en el mundo del videojuego con una versión del popular juego japonés

1978

Joshiro Nisinkado crea el famoso juego Space Invader.



1977

Se lanza el Atari 2600



1976

Nollan Rushell vende Atari a Werner Comunication.

1975

Lanza al mercado el Atari Pong y Magna Vox Odyssey.

1982

Fiebre Amarilla . Pac-Man, todo un fenómeno, fans por todo el mundo.



1983

CRISIS. tambalea la industria. Se interesan en el computador.

1984

Nintendo sávanos.. Famicom o sistema NES. Se lanza Mario Bros, imagen de Nintendo.

1985

Los rusos no se quedan atrás, Alex Pajtio crea Tetris

1994

Joseph Lieberma crea la Entretainment Software Rating Board, restringe la violencia en los videojuegos.

1993

En Japón, Sony lanza Play Station, tecnología CD-ROM.

1991

Nintendo lanza Supernintendo. SNES, su primera consola de 16 bits.

1990

La batalla de los bits. Sela lanza Sega Saturn, la primera consola de 16 bits.

2001

Se lanza Xbox, una de las consolas más innovadoras es como una computadora para jugar.

2006

Nintendo lanza Nintendo Wii, pretende hacer de la experiencia del jugador mucho más real





# Videojuegos en la Educación

*“La curiosidad, uno de los motivos para el aprendizaje”*

Bruner (1966)

Hoy en día se ha demostrado que el juego es una manera importante de conducir al alumno en el mundo del conocimiento, es así que esto incluye a los videojuegos pudiendo éste funcionar como un gran recurso pedagógico mediante el empleo de estrategias para la obtención de conocimiento de una manera más relajada y divertida, esto lo confirma Kerckhove, al decir que “los

videojuegos representan nuevas formas de comunicación y abarcan un gran potencial educativo y de entretenimiento”

La forma en la que los videojuegos ayudan al aprendizaje es mediante “la experiencia y el aprendizaje constructivista”, es decir que el conocimiento es construido por los alumnos.

Por lo que perfectamente se puede usar un videojuego para apoyar el aprendizaje, consiguiendo que alrededor del juego los estudiantes participen activamente, recurriendo a múltiples recursos y colaborando entre sí, independientemente del contenido del juego.

(Características de los videojuegos de Ruth Contreras)



# Cromática en los videojuegos

El potencial de los videojuegos como medio de comunicación radica en el poder transmitir mensajes aprovechando las posibilidades de los medios tradicionales junto con posibilidades que le son propias al videojuego.

Bruner (1966)

## Imágenes entonadas (tono):

Crea los contrastes cromáticos, tras la variación de uno de los componentes del color.

## En una misma condición de brillo y saturación:

Ayudan a crear profundidad en un escenario, pues los colores cálidos se ven próximos tras los fríos que dan la sensación de estar lejos.

## Condiciones similares de brillo y tono:

Ayudan a crear profundidad, los colores saturados se ven próximos frente a los colores menos saturados.

Los colores saturados y brillantes se perciben más interesantes y dinámicos, se debe tener cuidado de no abusar de este recurso.

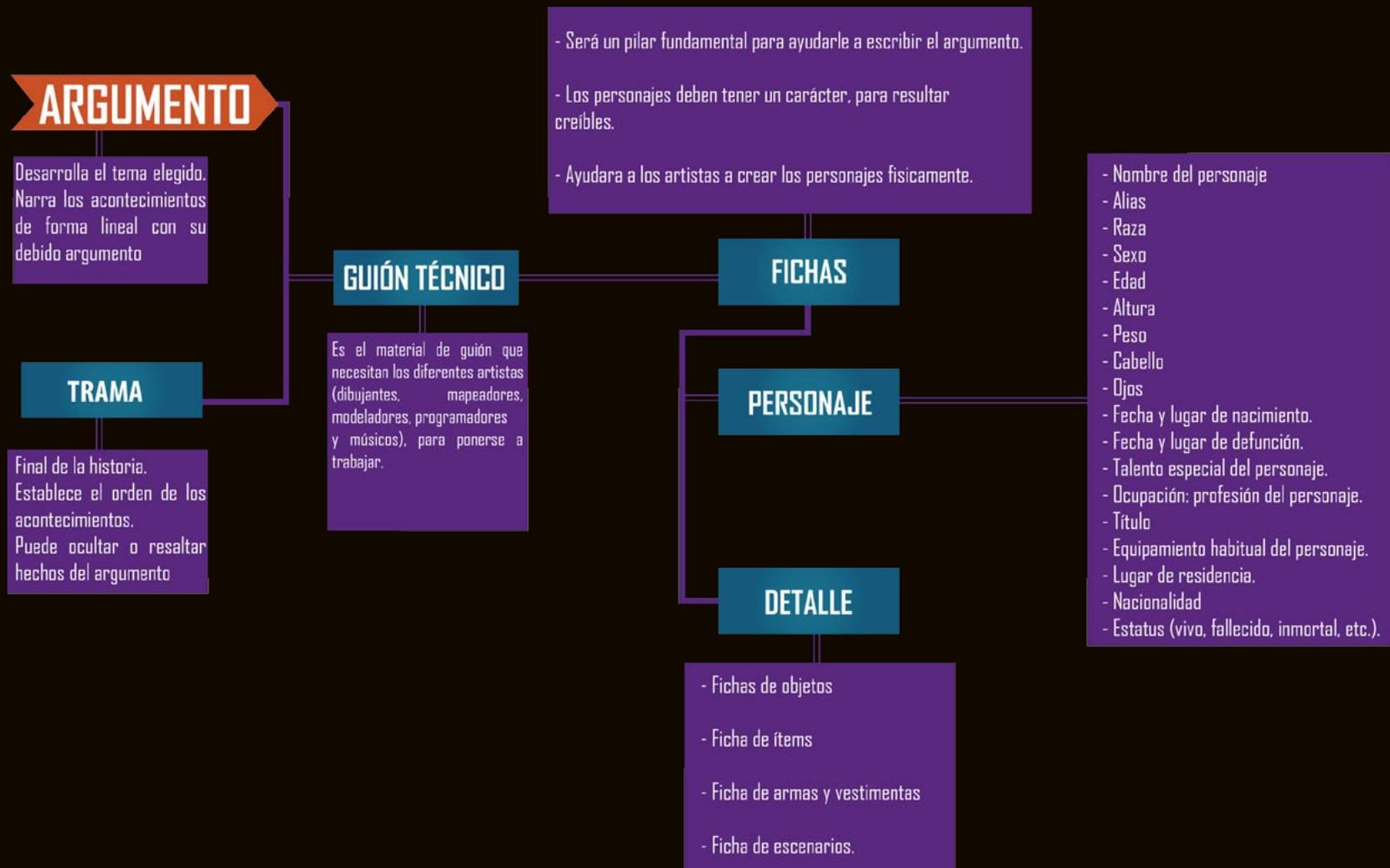




# Guión Videojuego

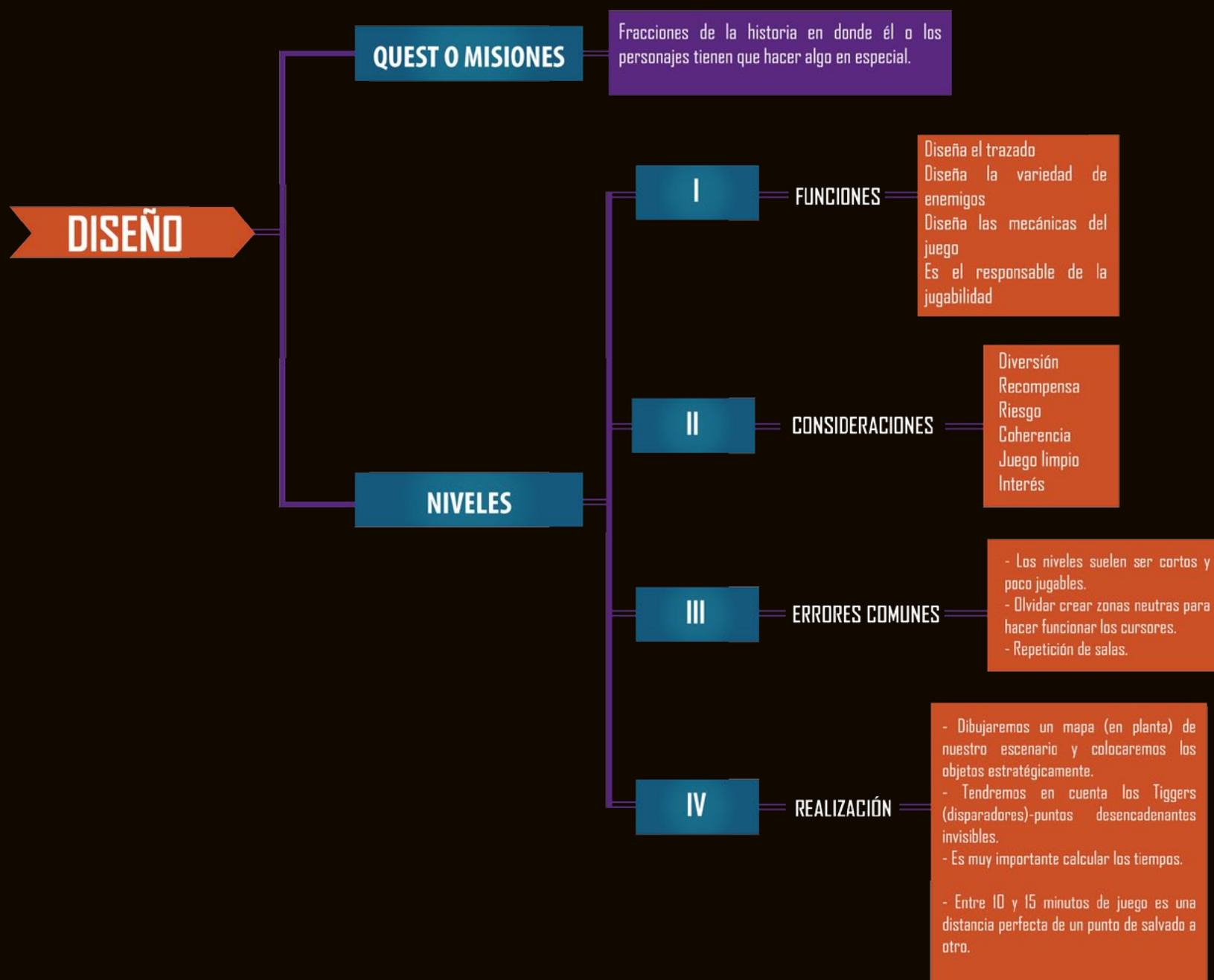


# Guión Videojuego





# Guión Videojuego





# Software para desarrollar videojuegos

" Lo que tenemos que aprender lo aprendemos haciendo. "

Aristóteles



stencyl



Adventure Game Studio

Game Maker

Adobe Flash

Construction 2

Stencyl

Unity



# HOMÓLOGOS





Captura de pantalla del juego

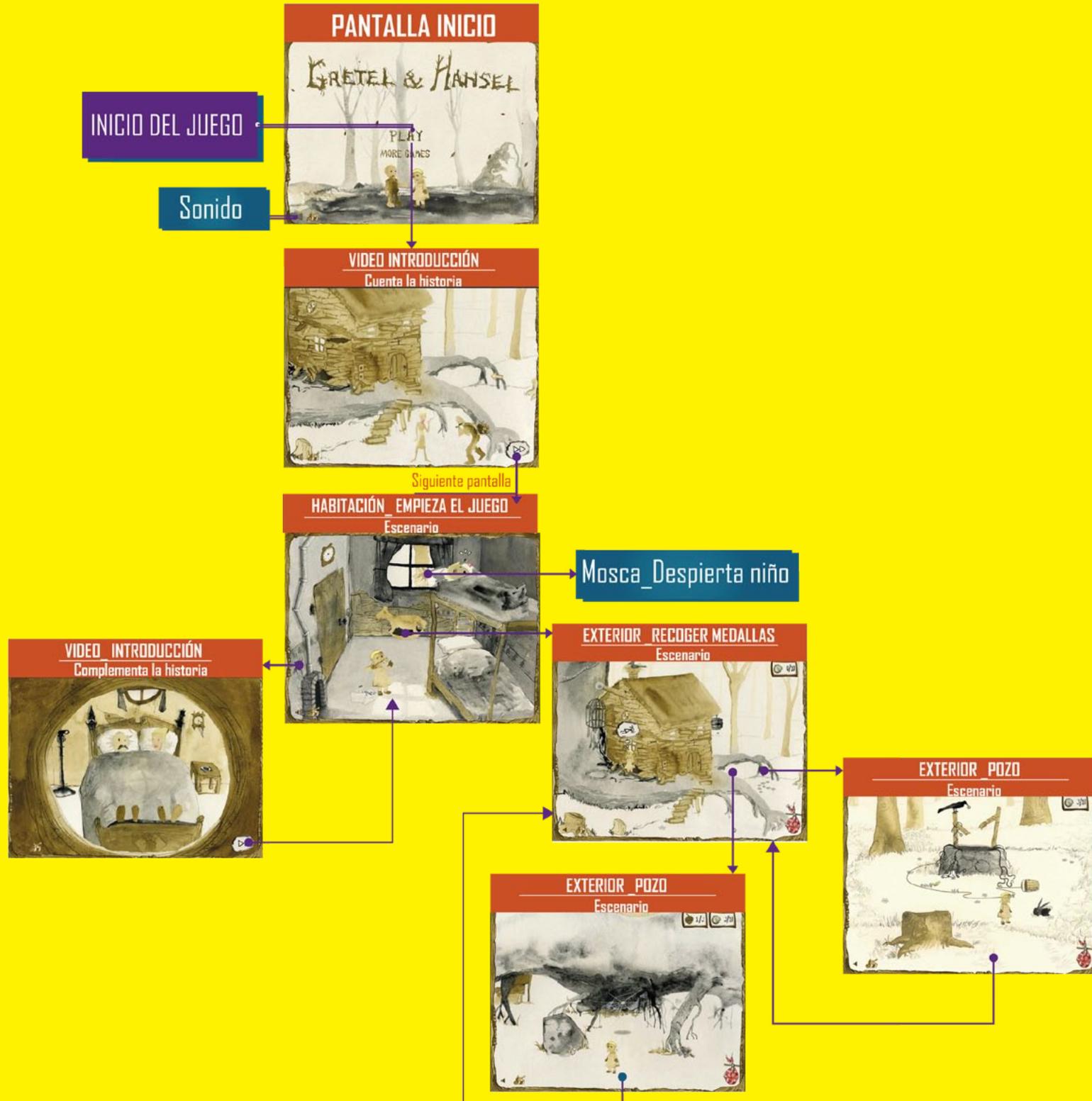


## Hansel y Gretel

Basado en la popular historia de Hansel y Gretel, tomando escenas específicas del cuento para vivir junto con los hermanos la experiencia que se relata en la historia.



# Arquitectura de la Información





# Arquitectura de la Información







Tipografía inspirada en la naturaleza específicamente árboles, irregular, pintada y dibujada a mano, para ser digitalizada después.

Delimita todas sus pantallas con un marco ilustrado, representando madera, con bordes irregulares.

Ilustraciones realizadas y pintadas a mano bajo la técnica de la acuarela, digitalizadas y exportadas a flash.

Mantiene la misma condición de brillo y saturación. Ayudando a crear profundidad en el escenario, pues los colores cálidos se ven próximos tras los fríos que dan la sensación de estar lejos

No se refleja la sombra de las ilustraciones, mas sin embargo se maneja diferentes tonos de color para crear volumen. Todos los elementos mantienen bordes irregulares

# Comportamiento



- Es un juego en un principio complicado, hasta que se entiende su funcionamiento, solo se puede manejar con las teclas, el cursor en este caso no tiene mayor función.
- A pesar de estar basado en un cuento infantil, se observan acciones que son más para un público adulto.
- Tiene una jugabilidad divertida, pues la intriga por saber que hay más allá de las pantallas enganchan al jugador.
- Dificultad media, las guías que contienen el juego no ayudan a predecir todas las acciones necesarias para superar el nivel.

¿Cuál es el nombre de la diosa luna en la mitología maya?



Respuesta correcta

Tu respuesta: **Ixchel**

Próxima pregunta

Captura de pantalla del juego

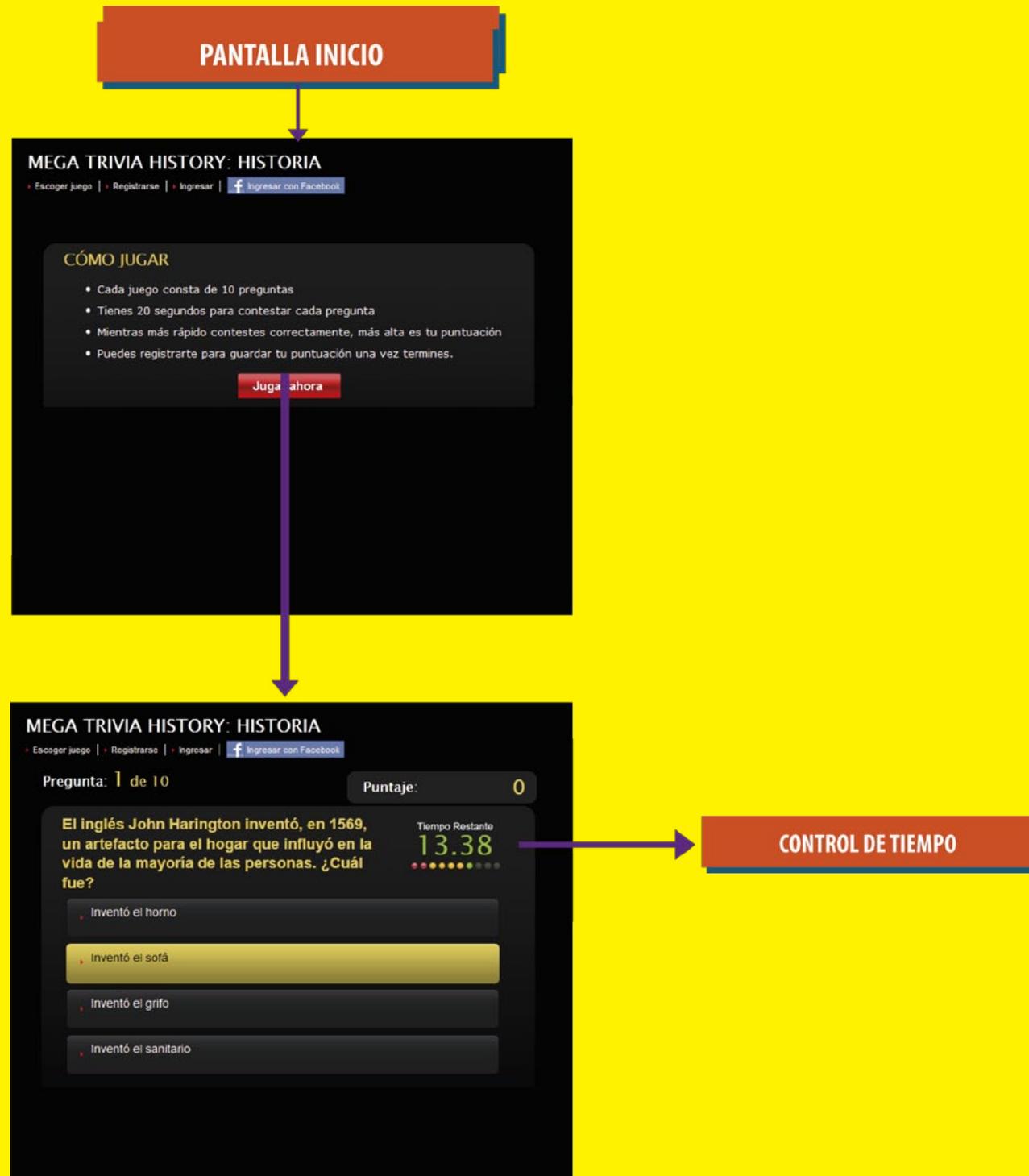


# Mega trivia History

Juego entorno a la historia universal



# Arquitectura de la Información





# Arquitectura de la Información

Opción 01

MEGA TRIVIA HISTORY: HISTORIA

Escoger juego | Registrarse | Ingresar | Ingresar con Facebook

Pregunta: 1 de 10 Puntaje: 0

El inglés John Harington inventó, en 1569, un artefacto para el hogar que influyó en la vida de la mayoría de las personas. ¿Cuál fue?

**X** Se ha terminado el tiempo

Tu respuesta: Sin respuesta

Respuesta correcta: Inventó el sanitario

Próxima pregunta

Opción 02

MEGA TRIVIA HISTORY: HISTORIA

Escoger juego | Registrarse | Ingresar | Ingresar con Facebook

Pregunta: 3 de 10 Puntaje: 113

¿Cuál es el nombre de la diosa luna en la mitología maya?

**✓** Respuesta correcta

Tu respuesta: Ixchel

Próxima pregunta



# Arquitectura de la Información

MEGA TRIVIA HISTORY: HISTORIA

Escoger juego | Registrarse | Ingresar | Ingresar con Facebook

Usted ha completado el juego.

Preguntas y respuestas correctas:	3 de 10
Resultado final del juego:	471
Tiempo para completar el juego:	64,47 segundos

Volver a jugar | Guardar Puntaje

Compartir con tus amigos

▶ LAS MEJORES 5 POSICIONES

Posición	Jugador	Puntuación
1	elprimero12	1.999
2	skateandcindor	1.989
3	alvarosaldias	1.985
4	reatasalvaje	1.971
5	NicogamerHack	1.969

▶ Ver Tabla completa de Posiciones



Videojuego 100% tipográfico, no hay gráfica.

Tipografía de palo seco, legible y de fácil entendimiento

Solo se aprecia el uso de figuras geométricas para su interfaz.

Paleta cromática limitada: amarillo, rojo, negro, alto contraste.

Solo se aprecia el uso de figuras geométricas para su interfaz.



# Comportamiento



- Es un juego sencillo, de estructura lineal.

- Fácil de descifrar su funcionamiento, mas no así las preguntas que contiene la trivía a contra reloj.

- Desafía a los jugadores a conocer su nivel de conocimiento.

- La pantalla que muestra los mejores puntajes anima y engancha a su jugador.

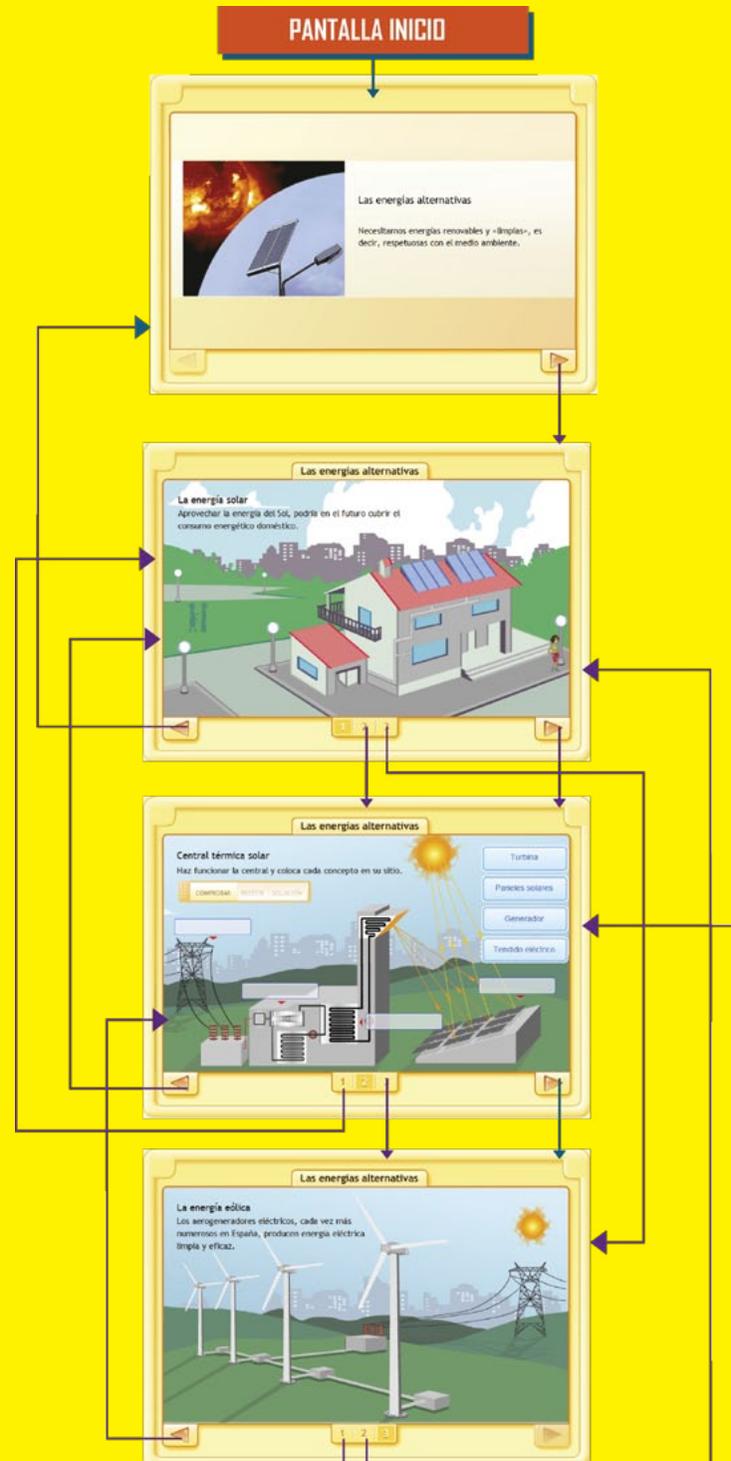


# Energía Alternativa

Actividad que forma parte de los recursos didácticos digitales de la plataforma [www.educarecuador.gob.ec](http://www.educarecuador.gob.ec) para 8EGB.



# Arquitectura de la Información





Uso de fotografías como portada

Uso de la monocromía del amarillo

Representación de una ciudad moderna con el uso de la ilustración vectorial

Colores planos y saturados

Color local para dar sensación de volumen.



# Comportamiento



- Actividad de fácil uso, sin embargo algo monótona.

- Al ser un recurso didáctico cumple muy bien con su objetivo que consiste en educar.

- Sus cortas animaciones guían constante al usuario, permitiéndole no perderse.



# CONCLUSIÓN

“Solo triunfa en el mundo quien se levanta y busca a las circunstancias, creándolas si no las encuentra.”

George Bernard Shaw

La historia es muy importante en el momento de crear identidad en los jóvenes, pues ayuda a reforzar su criterio, al conocer qué paso antes puede ser crítico y formular conclusiones. Sin embargo en general no es una ciencia que guste a los estudiantes, pues para que llegue a interesarles tiene que ser algo que lo use en su diario vivir y se observe el propósito de aprender.

Vivimos en una era tecnológica, hoy la enseñanza se ha modificado y han surgido nuevos recursos para llegar a los más jóvenes, uno de ellos son los videojuegos, que de una manera disimulada llegan a educar a una persona.

Este recurso puede convertirse en didáctico si se usa de manera correcta, tomando en cuenta que la historia no debería ser vista como una ciencia para memorizas, sino que para analizar. El manejo correcto de un guión bien estructurado, con un diseño bien elaborado y con una jugabilidad correcta, puede lograr llegar a los jóvenes, captar su atención y educarlos.

En cuanto al resultado del análisis de homólogos nos ha ayudado a determinar aspectos para el desarrollo del juego, como interfaz, usabilidad, estilo de ilustración, y estructura del guión, todos estos aspectos se detallarán más adelante.





## PROGRAMACIÓN





# Target

Partidos de diseño

## Persona Desing



Pertenece a un nivel social económico medio, es un estudiante de colegio cursando el octavo año, tiene interés por la música, el cine, la tecnología, deporte, es una persona que está en constante actividad.

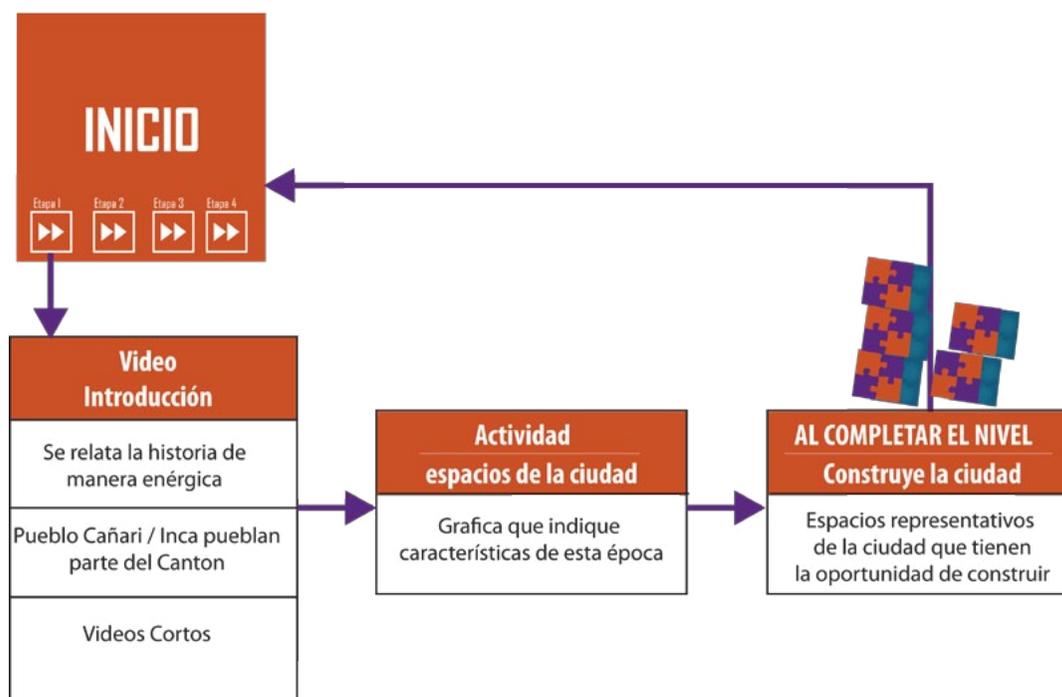
Su nombres es Javier, tiene 12 años, es un estudiante responsable y estudioso, abierto a vivir nuevas experiencias, le gusta pasar su tiempo libre tras una computadora, buscando pasatiempos como juegos en línea. Es un estudiante regular pero la gran cantidad de tiempo que la pasa con la tecnología lo distrae, por lo que sus padres supervisan el tipo de material al que tiene acceso. Es tímido pero arriesgado, le gusta aprender nuevas cosas.

El colegio en el que estudia es católico y conservador, por lo que recibe formación cristiana, es creyente al igual que sus padres, tiene muchos amigos pues es respetuoso con todos, sin importar clases sociales ni etnias.



# Forma - Función

Arquitectura de la información\_ videojuego



En el presente proyecto se pretende generar un videojuego que relate la historia de Gualaquiza, siendo una manera atractiva de presentarla, este estará acompañado de videos introductorios y sus actividades dependiendo de la época o suceso que se describa. Se pretende que este videojuego llegue a los jóvenes a través de sus computadoras, el medio más común entre el público meta.

Se busca mostrar a los jóvenes hechos que pasaron en realidad y así crear en ellos el sentimiento de pertenencia al lugar que los vio crecer.



# Forma - Función

Ilustración

La ilustración a utilizarse tanto en los videos como en las actividades será vectorial sin embargo esta tendrá su origen luego de un proceso de bocetación manual.

Se buscará representa, un estilo cartoon ya que el público meta se siente más identificado con este tipo de ilustración, además de que este tipo de imágenes funciona correctamente en un videojuego y, al mismo tiempo en un video así como también su representación de la realidad no caería en ficción.

boceto\_lápiz



ilustración vectorial





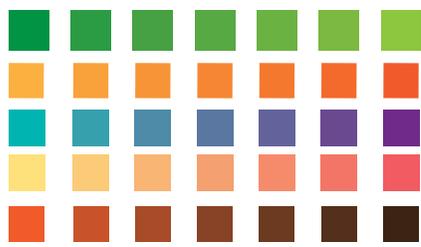
# Forma - Función

Partidos de diseño

## Color

En cuanto a la cromática a utilizarse será de colores vivos, contrastantes, y al tener que representar una selva, nos vemos obligados a no tener una paleta de colores determinada por lo que el uso de policromías será un aliado imprescindible. Para mostrar una ilusión de volumen se les dará a los objetos representados sombra con su color tonal respectivo.

El color ayudará a dar vida a los escenarios y así enganchar a nuestro usuario.



## Tipografía

Al mostrarse mensajes a medida que avanza el juego, esta se convierte en otro elemento de interés, esta debe ser legible y atractiva.

Para títulos y mensajes cortos se a creado una tipografía propia para el juego teniendo una temática allegada a la naturaleza, esta se combinará con una **Amarante Regular** por sus rasgos, que favorecen al momento de transmitir el mensaje.

A B C D E F G H I J K L M O  
P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m o  
p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



## Audio

Este ayudará a ambientar al usuario con el videojuego, convirtiendo en una experiencia agradable el tener contacto con el producto.

Además que se convierte en un elemento primordial al ser relacionados todos los videos introductorios.



# Tecnología

Partidos de diseño

Los videos y animaciones del juego serán en 2D, aplicando animación tradicional y la predeterminada de los software que se describirás a continuación.

Software: after Effects, Flash y Illustrator, estos nos ayudaran a dar un acabado profesional, y atractivo al producto a desarrollarse.





DISEÑO





# Lluvia de ideas

“Todas las personas tienen la disposición de trabajar creativamente. Lo que sucede es que la mayoría jamás lo nota.”

Truman Capote

Tomando en cuenta que un videojuego contiene varias áreas que lo componen, por ser un producto multimedia, se lo empezó descomponiendo en cuatro elementos primordiales:

Historia

Determinando tres elementos que con la investigación de campo ya se definieron estos se mantendrán constantes en el desarrollo del proyecto.

Por lo que nos queda realizar la lluvia de ideas en referencia a la arquitectura de la información, e interfaz.

Definiendo luego de este proceso, 3 ideas creativas que darán paso a la idea final.

En cuanto a la historia, se determinó que se enseñará los antecedentes que dieron paso a la fundación de Gualaquiza.

Ilustración

La ilustración será vectorial, con un estilo cartoon, esto lo determinó el target.

Interfaz

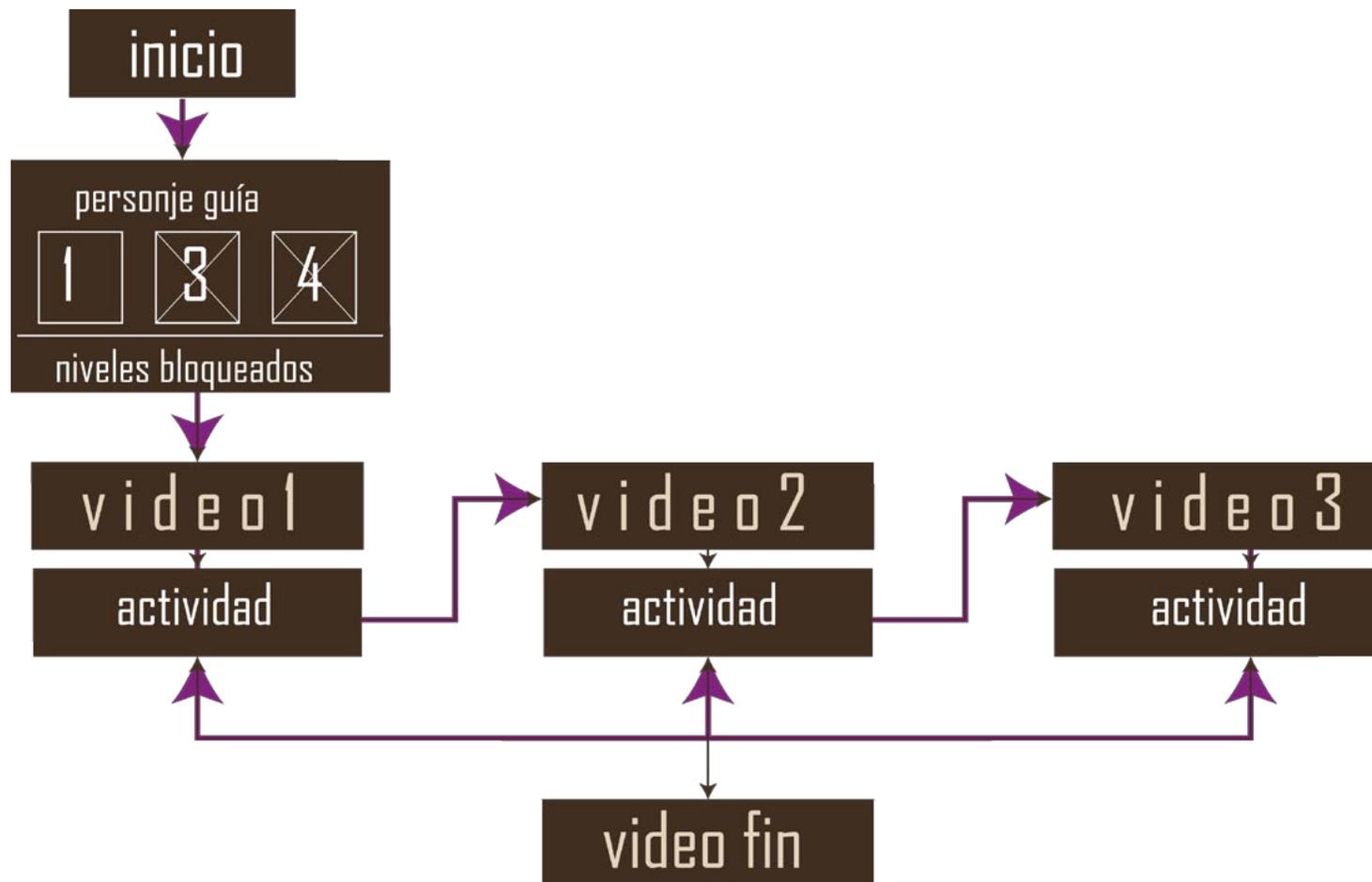
El uso de videos introductorios a las actividades, por la facilidad de transmisión de datos.

Arquitectura de la Información



# Ideas preliminares

Arquitectura de la información\_1

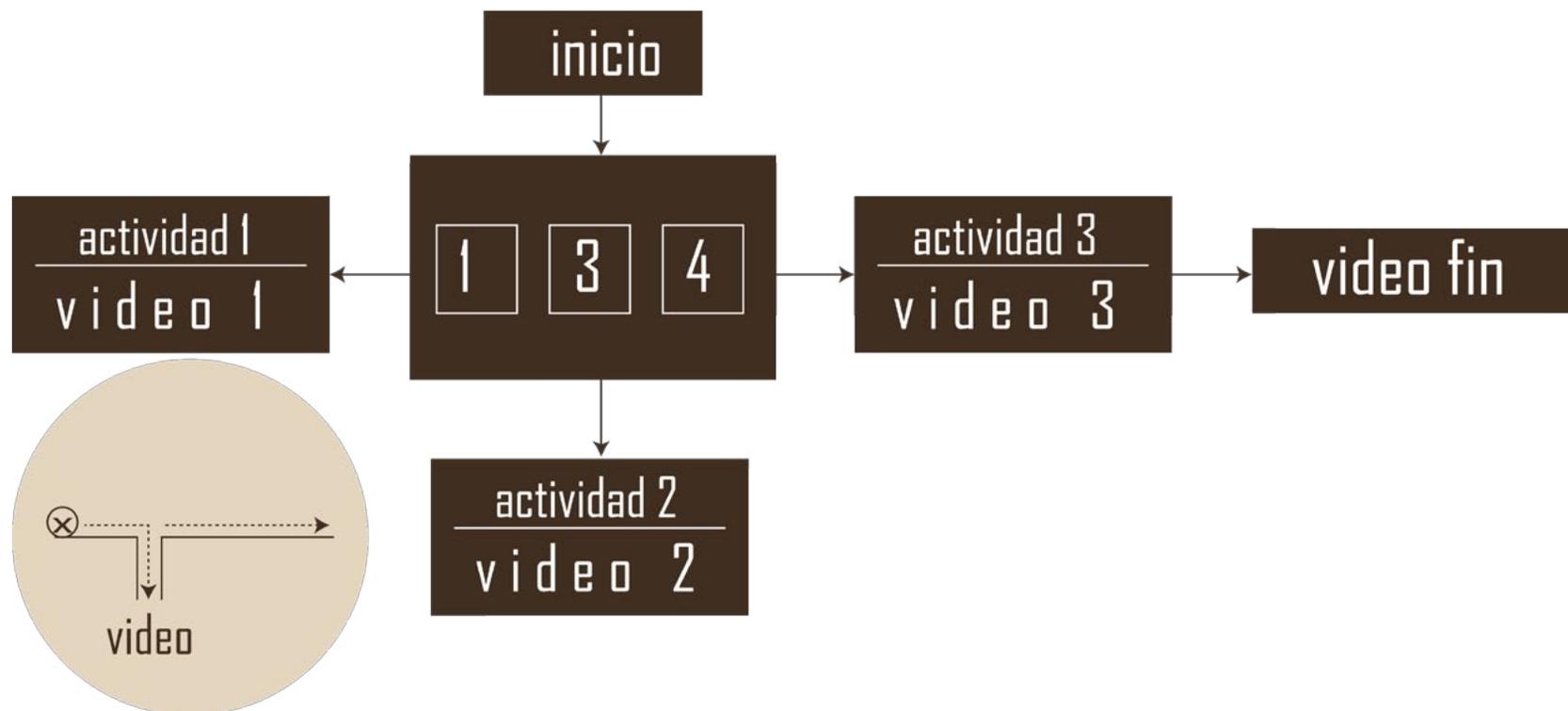


Uso de un personaje al que el jugador debe guiar, desbloquear todos los niveles para finalmente ganar el juego; y terminar en un video conclusión, un paso del tiempo del Gualaquiza antiguo y como lo conocemos hoy.



# Ideas preliminares

Arquitectura de la información\_2

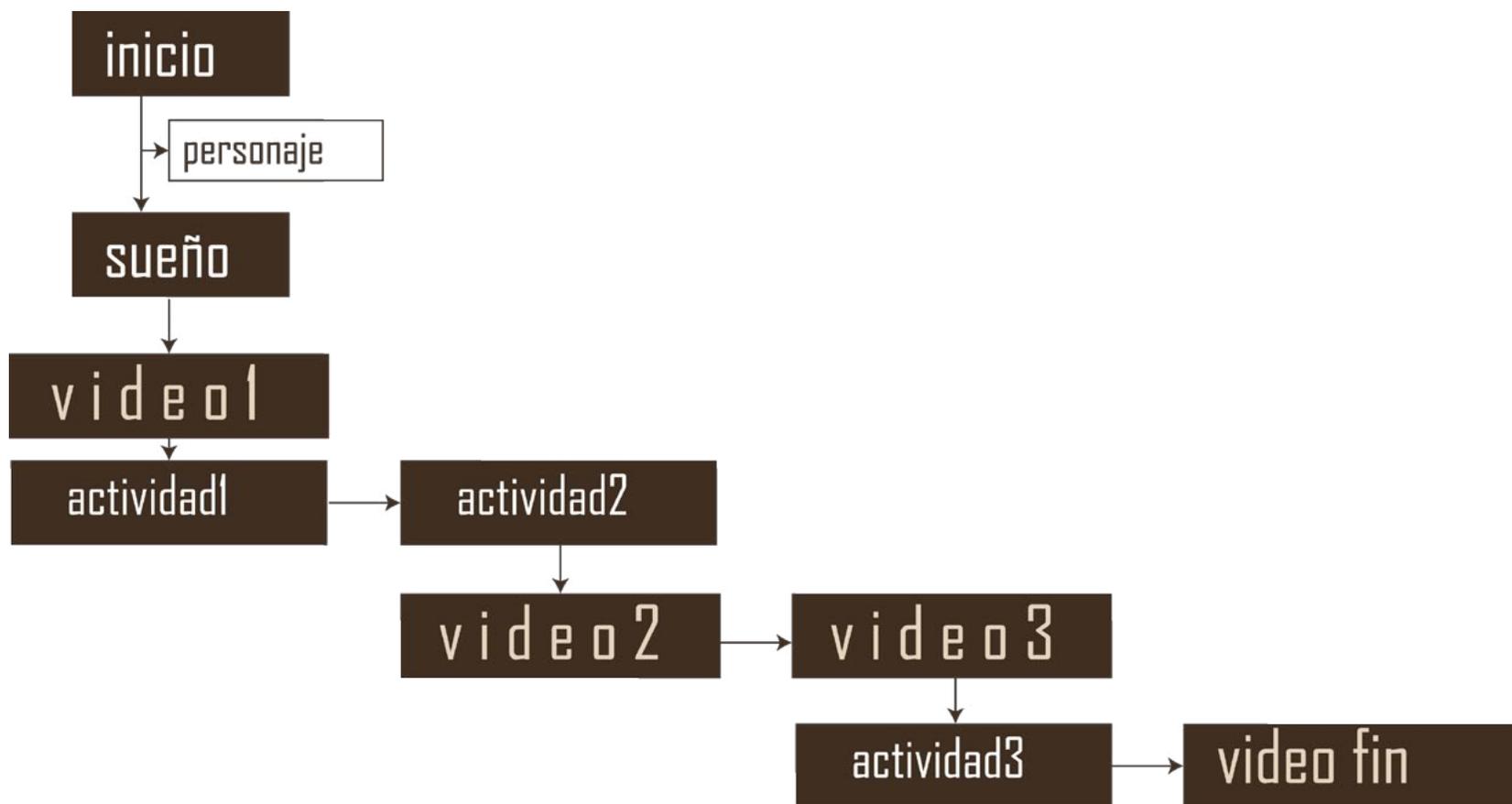


Se presentan tres niveles libres para que el jugador elija que opción le interesa ,al inicio del juego se encuentra una trampa que lo lleva a ver el video y luego puede seguir jugando.



# Ideas preliminares

Arquitectura de la información\_3



Uso de avatars, y una metáfora de vivir en un sueño la fundación de Gualaquia.



# Ideas preliminares

Interfaz

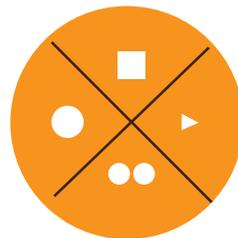
Idea \_ 1

Uso de una mascota que contenga todos los elementos de la pantalla, este persigue al jugador y cuando lo requiera puede manipularlo



Idea \_ 2

Uso de botones con íconos fáciles de reconocer, solo uso de los básicos, un elemento contiene en conjunto todos los botones esto depende de la pantalla en la que se encuentre. Se manejan botones fáciles de reconocer haciendo intuitiva su navegación



Idea \_ 3

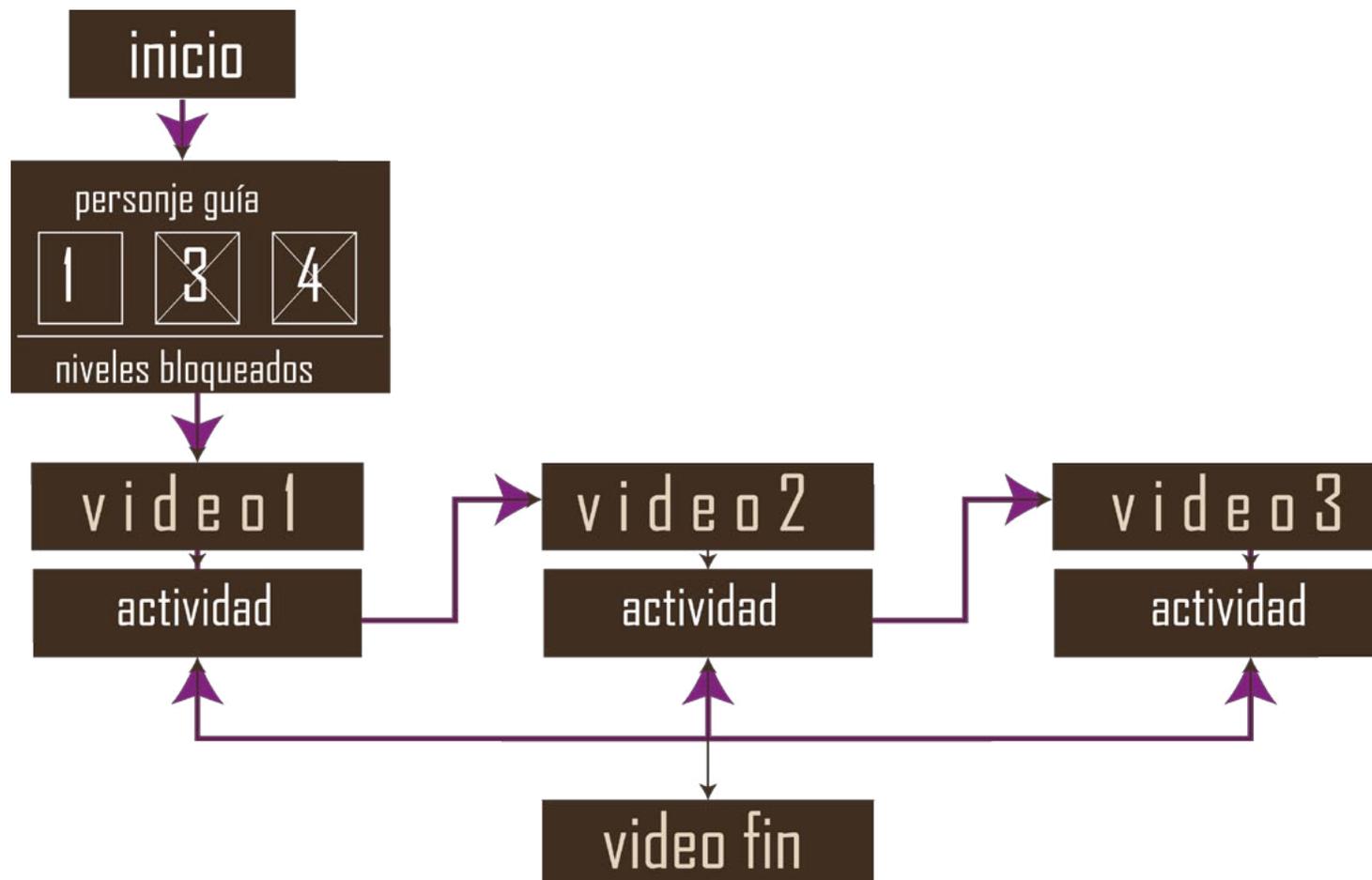
Botones animados, al presionar el botón este actuarían según la animación que se les establezca





# Ideas Finales

Arq. Inf - Interfaz



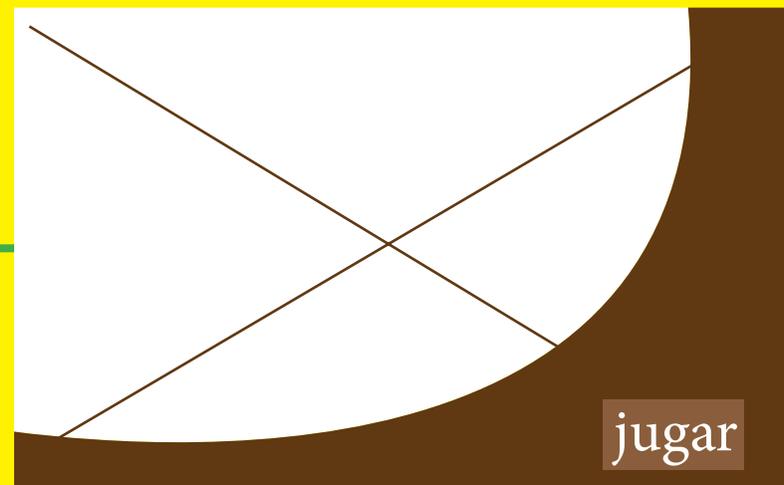
Se definió que se usará la metáfora de un niño perdido en la selva y un viaje en el tiempo, teniendo como misión superar niveles, todo el juego acompañado de una interfaz intuitiva, con una botonería de fácil reconocimiento.



# Ideas Finales

Arq. Inf - Interfaz

Portada\_inicio del juego

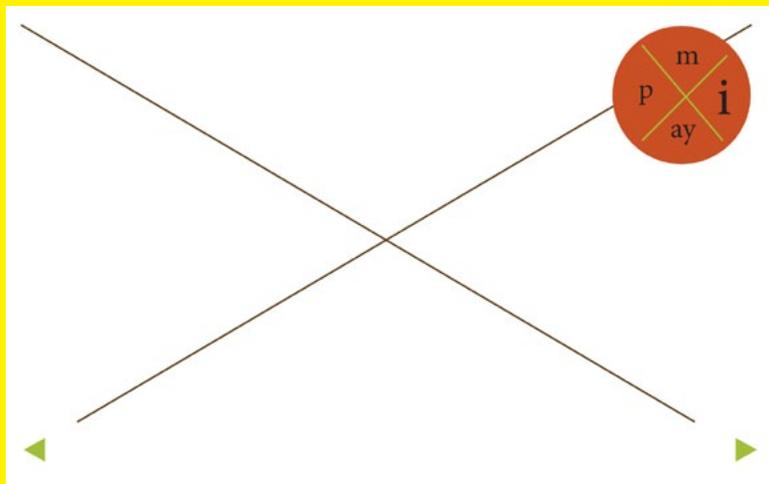


juego introducción al jugador en las actividades



# Ideas Finales

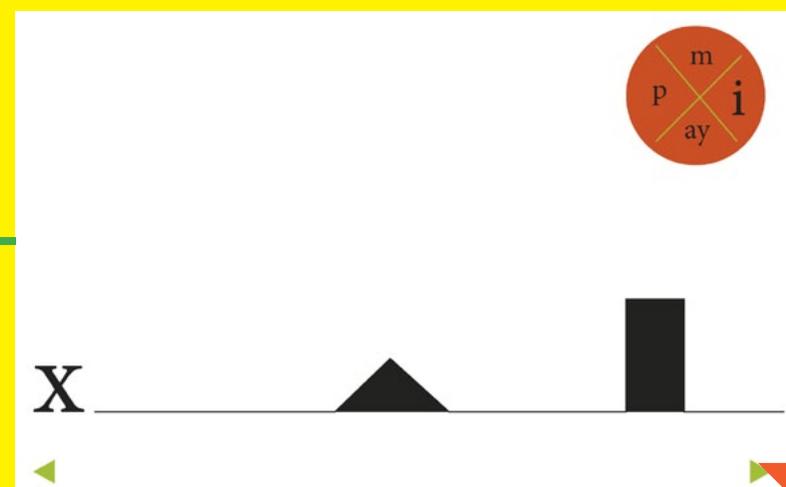
Arq. Inf - Interfaz



Pantalla de videos

Tenemos como resultado el diseño de un videojuego para adolescentes de 12 a 14 años, utilizando una ilustración estilo cartoon. La tipografía y audio ayudaran a complementar el juego y ambientarlo

Pantalla de actividades



# GUIÓN - STORY BOARD





# GUIÓN MULTIMEDIA

## IDEA



Entsa, se encuentra perdido, ha entrado a una selva de la que podrá escapar si vive los acontecimientos que dieron paso a la fundación de Gualaquiza, este es el territorio en el cual se encuentra ubicada la ciudad de Gualaquiza en la actualidad, él ha regresado en el tiempo. Para poder volver a su época, deberá cumplir con varias misiones. Para esto él tiene una máquina del tiempo que necesita ser manipulada.

## JUGABILIDAD



Este videojuego cuenta con tres niveles, dos de juego de plataforma y una trivia que los salvará o lo llevaran a perder directamente. Entsa a medida que cumple los objetivos propuestos avanzará en el tiempo hasta lograr salir de la selva. En un principio el despertará en un tierra desconocida. Luego de observar un video que le cuenta que pasó en esta época empezará a jugar, así en todos los niveles.

## PREMISA



El presente juego tiene como finalidad el reforzamiento del aprendizaje de la historia de Gualaquiza. A través de las experiencias de Entsa, logrando que los adolescentes que tengan acceso al juego puedan saber cuáles fueron los acontecimientos más importantes que llevaron a la fundación de Gualaquiza de una manera discreta y divertida.



# GUIÓN MULTIMEDIA

## ARGUMENTO



Entsa, aparece perdido en una selva y para salir de ella deberá debe cumplir algunos objetivos que se le presentan, Entsa cuenta con una máquina que lo llevan a vivir los acontecimiento que dieron como resultado la fundación de Gualaquiza empezando con la enigmática ciudad de Logroño de los Caballero la cual es fundada entre 1564 y 1567 por Bernardo de Loyola.

Observa como en 1599 la ciudad es destruida en un levantamiento indígena. Y como después de 200 años aún persiste el deseo por encontrar esta ciudad, por lo que le piden que ayude al padre franciscano Fray José Prieto a hallarla.

Tras sufrir un viaje muy ajetreado en los que tuvo que enfrentarse a sus miedos, animales salvajes, y los peligros mismos de la selva llega finalmente a una tribu, esta es la de los Gualaquiza, lugar donde se asientan y empiezan a construir los primeros cimientos de lo que hoy es la ciudad que conocemos.

Ahora pasará a observar cómo un 23 de Enero de 1817 Prieto regresa a Cuenca. Pero en 1819, la ferocidad de los nativos se hace presente, al igual que había pasado con Logroño y una noche la población es presa de las llamas.

Aquí se le pide a Entsa ayudar a los shuar a no perder su cultura por lo que tiene que recolectar solo lo que pertenece a ellos, dejando de lado objetos ajenos a su cultura para evitar perder sus vidas, si llegase a pasar, será conducido a una trivia para salvarse, donde le harán preguntas sobre la historia estudiada si contesta correctamente volverá al juego, caso contrario habrá perdido.

Cuando finalice con esta etapa, pasará a observar como el deseo por el oro de Logroño empieza a perderse y las tierras del Oriente atraen a los azuayos por sus tierras fértiles, así empezando a crecer y establecerse la ciudad. En este punto Entsa ya habrá salido de la selva.



# GUIÓN MULTIMEDIA

## FICHA DEL PERSONAJE



NOMBRE: Entsa

RAZA: Mestizo

SEXO: masculino

EDAD: 14 años

ALTURA: 1,60 m

PESO: 120 lb

CABELLO: Castaño, lacio, corto

OJOS: Negros, Grandes, Rasgados

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: Gualaquiza, 1995/16/08

OCUPACIÓN: Estudiante

ESPECIALIDAD: Ágil y Veloz

EQUIPAMENTO: Mochila

RESIDENCIA: Gualaquiza

NACIONALIDAD: Ecuatoriana

STATUS: vivo





# STORYBOARD- trivia

PANTALLAS INICIALES

1



2



Introducción al juego, el jugador esta perdido



# GUIÓN MULTIMEDIA

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS “LA CIUDAD PERDIDA”

## ESCENARIO



Marcada profundidad del espacio, ambiente selvático, este se mantendrá durante la actividad, se maneja un escenario que acompaña a toda la actividad, el personaje se mueve con una vcam, por lo que se mostrará el espacio dependiendo de la ubicación del jugador.

## DIÁLOGO



Entre 1564 y 1567 se funda la ciudad de Logroño de los caballeros por Bernardo de Loyola.

Una mañana de 1599 la ciudad se vio envuelta en llamas, esta fue destruida en un levantamiento indígena de grandes proporciones, por negarse al dominio de los españoles y como rechazo a los abusos exagerados que cometían”.

Tal fue el impacto para los conquistadores que por doscientos años la frontera Oriental se cerró para los afanes de conquista española, sin embargo el recuerdo de Logroño y su fama de ciudad de oro, leyendas y fantasías que alrededor de esta ciudad se crearon, despertaron el deseo de volver a encontrarla.



# STORYBOARD- video

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS "LA CIUDAD PERDIDA"

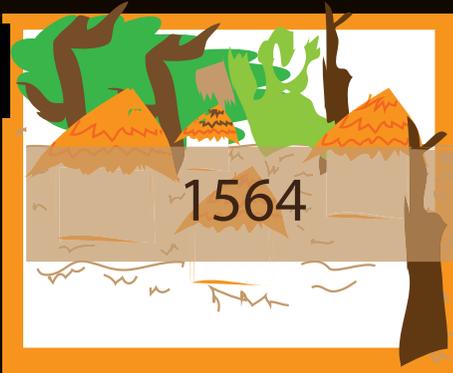
3



Descripción: Recorrido por la selva se abre paso a la ciudad.

Diálogo: Entre 1564 y 1567 se funda la ciudad de...

4



Descripción: vista lejana de la ciudad.

Diálogo: Logroño de los caballeros por Bernardo de Loyola.

5



Descripción: vista de la ciudad

Diálogo: Una mañana de 1599 la ciudad...

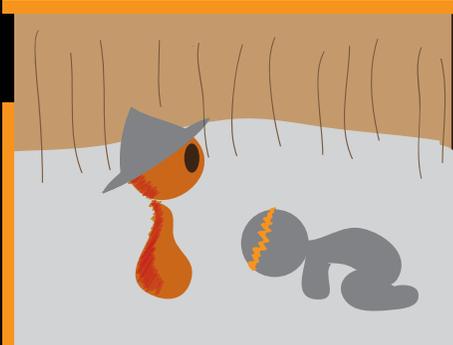
6



Descripción: se prende fuego una silueta shuar aparece expresión molesta.

Diálogo: la ciudad se vio envuelta en llamas, esta fue destruida en un levantamiento indígena de grandes proporciones.

7



Descripción: español maltrata a la persona shuar

Diálogo: por negarse al dominio de los españoles y como rechazo a los abusos exagerados que cometían"

8



Descripción: ciudad en cenizas español ve lo sucedido, expresión de desesperación...

Diálogo: Tal fue el impacto para los conquistadores...



# STORYBOARD- Video

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS "LA CIUDAD PERDIDA"

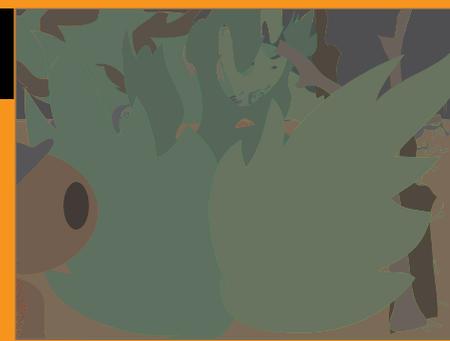
9



Descripción: ciudad en cenizas español ve lo sucedido, expresión de desesperación...

Diálogo: Tal fue el impacto para los conquistadores...

10



Descripción: se atenúa la pantalla...

Diálogo: ... sin embargo.....

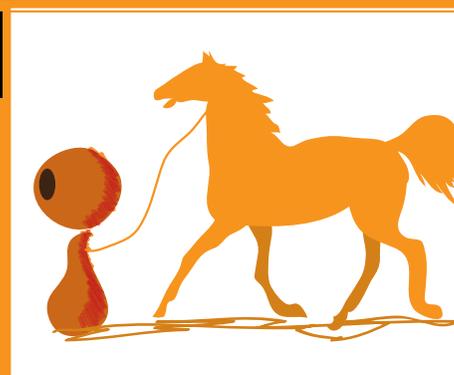
11



Descripción: shuar con oro junto al río

Diálogo: el recuerdo de Logroño y su fama de ciudad de oro, leyendas y fantasías que alrededor de esta ciudad se crearon...

12



Descripción: salida de la expedición.

Diálogo: despertaron el deseo de volver a encontrarla...



# STORYBOARD- Actividad

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS "LA CIUDAD PERDIDA"



El jugador recibe una instrucción de lo que debe hacer en esta actividad



El jugador debe tomar el alimento para acumular puntos, además eliminar a sus enemigos para conseguir los elementos que le ayuden a pasar de nivel.



Tiene como obstáculo una cascada en la que solo tiene un tronco que lo ayuda a pasar. Si cae se hace daño.



Mientras cruza el río, tendrá que obtener otro de los objetos q le permitan pasar



Se encontrará con serpientes que le hacen daño, debe eliminarlas para poder pasar de nivel y conseguir el pase



Otro obstáculo serán los troncos que se mueven y si cae pierde



# STORYBOARD- Actividad

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS "LA CIUDAD PERDIDA"

7



En el paso de troncos se hallará con árboles flojos que caen, deberá actuar rápido para no se caer al precipicio.

8



Su último obstáculo será un grupo de piedras flojas ubicadas en una cascada, si no es ágil caerá y perderá.

9



Al llegar al final de la cascada se encontrará con tierra firme que lo llevará al final de la misión.

10



Finalmente cumplirá su objetivo y encontrará el objeto q le permita pasar de nivel



# STORYBOARD- Actividad

LOGROÑO DE LOS CABALLEROS "LA CIUDAD PERDIDA"

## Elementos a encontrar:

Objetivos que tenían los españoles en tierras del Oriente Ecuatoriano



Persona Shuar.



Oro



Hogar



# GUIÓN MULTIMEDIA

Evangelización y la Negativa Shuar

## ESCENARIO



Marcada profundidad del espacio, ambiente selvático, este se mantendrá durante la actividad, se maneja un escenario que acompaña a toda la actividad, el personaje se mueve con una vcam, por lo que se mostrará el espacio dependiendo de la ubicación del jugador.

## DIÁLOGO



José Prieto había regresado a Cuenca en espera del envío de sacerdotes.

Pero en 1819, nuevamente la ferocidad de los nativos se hace presente igual que había pasado con Logroño y en una noche la naciente población fue presa de las llamas y los pocos sobrevivientes debieron salir hasta Cuenca.

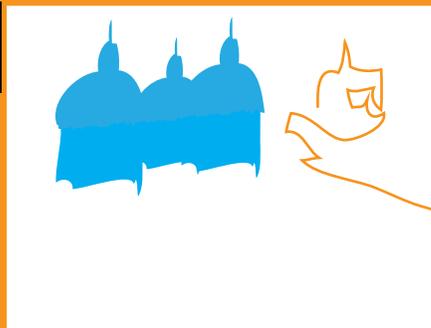
Nuevamente las fronteras al Oriente se cerraron por muchos años y el temor se hizo presente en los pocos colonos que quedaron en la zona.



# STORYBOARD- video

EVANGELIZACIÓN Y LA NEGATIVA SHUAR

1



Descripción: José Prieto en Cuenca

Diálogo: José Prieto había regresado a Cuenca en espera del..

2



Descripción: elementos religiosos

Diálogo: envío de sacerdotes...

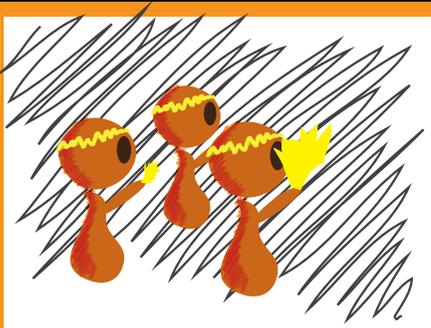
3



Descripción: vista de la ciudad

Diálogo: Pero en 1819,

4



Descripción: shuar furiosos

Diálogo: nuevamente la ferocidad de los nativos se hace presente igual que había pasado con Logroño...

5



Descripción: shuar molestos viendo la ciudad en llamas

Diálogo: y en una noche la naciente población fue presa de las llamas...

6



Descripción: sobrevivientes en Cuenca

Diálogo: y los pocos sobrevivientes debieron salir hasta Cuenca.



# STORYBOARD- Video

EVANGELIZACIÓN Y LA NEGATIVA SHUAR

7



Descripción: la selva se cierra ante la mirada de los sobrevivientes

Diálogo: Nuevamente las fronteras al Oriente se cerraron por muchos años...

8



Descripción: personas escondidas

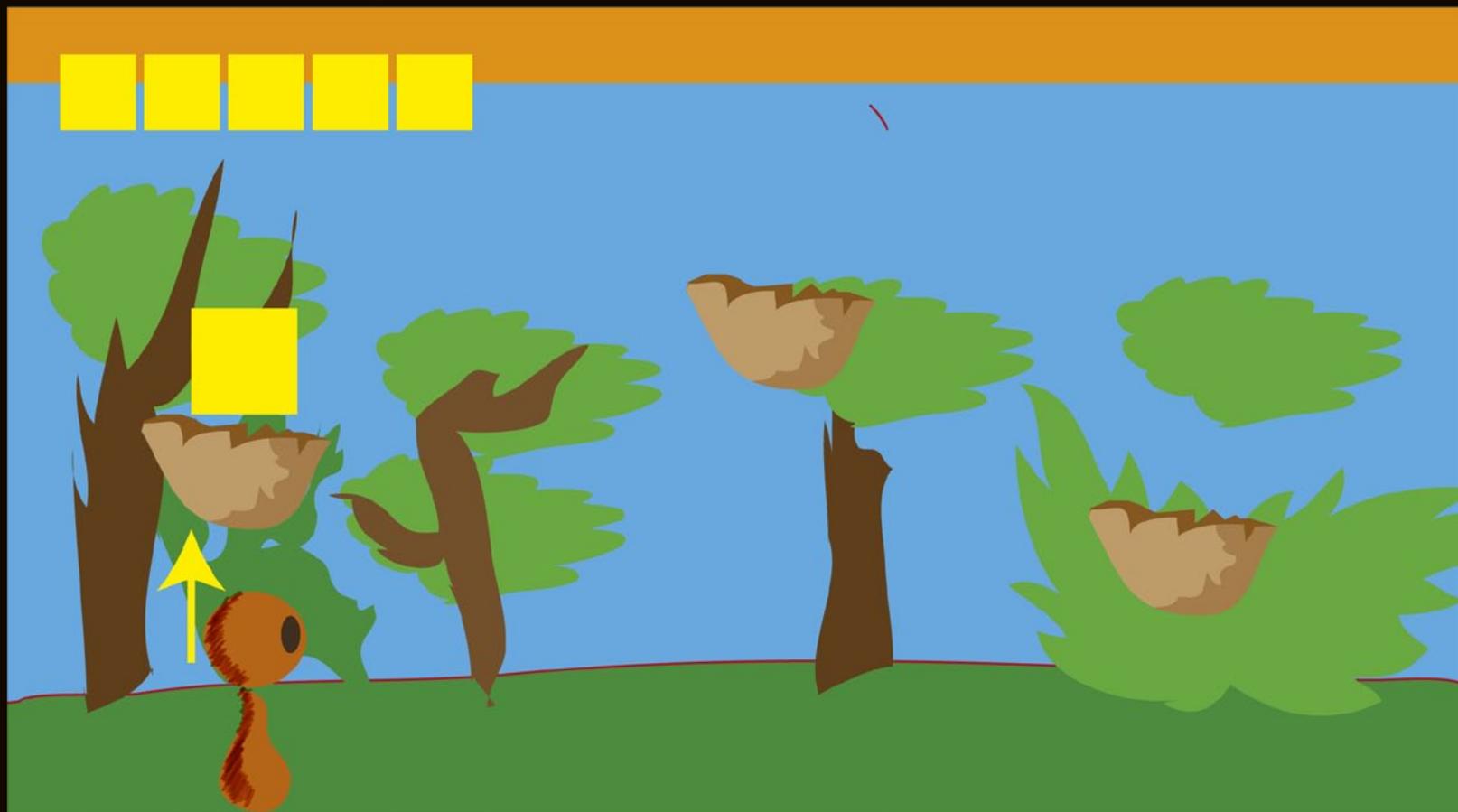
Diálogo: y el temor se hizo presente en los pocos colonos que quedaron en la zona.



# STORYBOARD- Actividad

EVANGELIZACIÓN Y LA NEGATIVA SHUAR

Número de elementos a recoger.



El jugador se encuentra con vasijas de la cultura shuar, que contienen un elemento que es expulsado cuando es golpeada, el jugador para pasar, tiene que tomar solo los elementos propios de la cultura shuar, y dejar de lado aquella q no le pertenece o perderá vida.



# GUIÓN MULTIMEDIA

Cascarilla y Caucho

## ESCENARIO



Marcada profundidad del espacio, ambiente selvático, este se mantendrá durante la actividad, se maneja un escenario que acompaña a toda la actividad, el personaje se mueve con una vcam, por lo que se mostrará el espacio dependiendo de la ubicación del jugador.

## DIÁLOGO



El deseo por el oro de Logroño empezó a esfumarse de la mente de los azuayos, sin embargo las tierras del Oriente tenían otros atractivos, eran tierras ideales para la producción de la cascarilla o el caucho productos muy afamados, en este tiempo, en los mercados locales como internacionales, esto atrajo a muchos cuencanos y establecieron sus haciendas en Gualaquiza.

El camino que comunicaba de Cuenca a Gualaquiza era un gran obstáculo que impedía que fuera poblada, por lo que el poder político y económico de distinguidas familias azuayas fueron fundamentales para establecer la ciudad.



# STORYBOARD- video

EVANGELIZACIÓN Y LA NEGATIVA SHUAR

1



Descripción: pantalla negra

Diálogo: El deseo por el oro de Logroño empezó a esfumarse de la mente de los azuayos, sin embargo...

2



Descripción: plantaciones

Diálogo: las tierras del Oriente tenían otros atractivos, eran tierras ideales para la producción de la cascarilla o el caucho productos muy afamados, en este tiempo...

3



Descripción: vista de las haciendas

Diálogo: esto atrajo a muchos cuencanos y establecieron sus haciendas en Gualaquiza.

4



Descripción: plantaciones

Diálogo: El camino que comunicaba de Cuenca a Gualaquiza era un gran obstáculo que impedía que fuera poblada...

5



Descripción: familias

Diálogo: por lo que el poder político y económico de distinguidas familias azuayas...

6



Descripción: vista de la ciudad

Diálogo: fueron fundamentales para establecer la ciudad.



# STORYBOARD- trivia

BANCO DE PREGUNTAS



¿Quién es el fundador de Gualaquiza?



¿Cuál es el año de fundación de Gualaquiza?

¿Familias azuayas hicieron crecer Gualaquiza?



¿Por qué Logroño de los caballeros era famosa ?

## BOCETAJE





# Proceso de Bocetaje

PERSONAJE



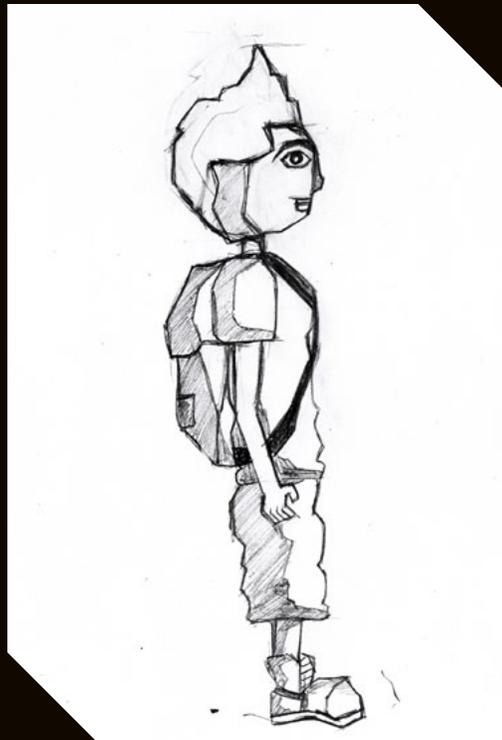
Se comenzó con bocetos a lápiz, probando varias alternativas de ilustración, puesto que contamos con un público complicado, pues si no les causa interés de inmediato abandonarían la actividad













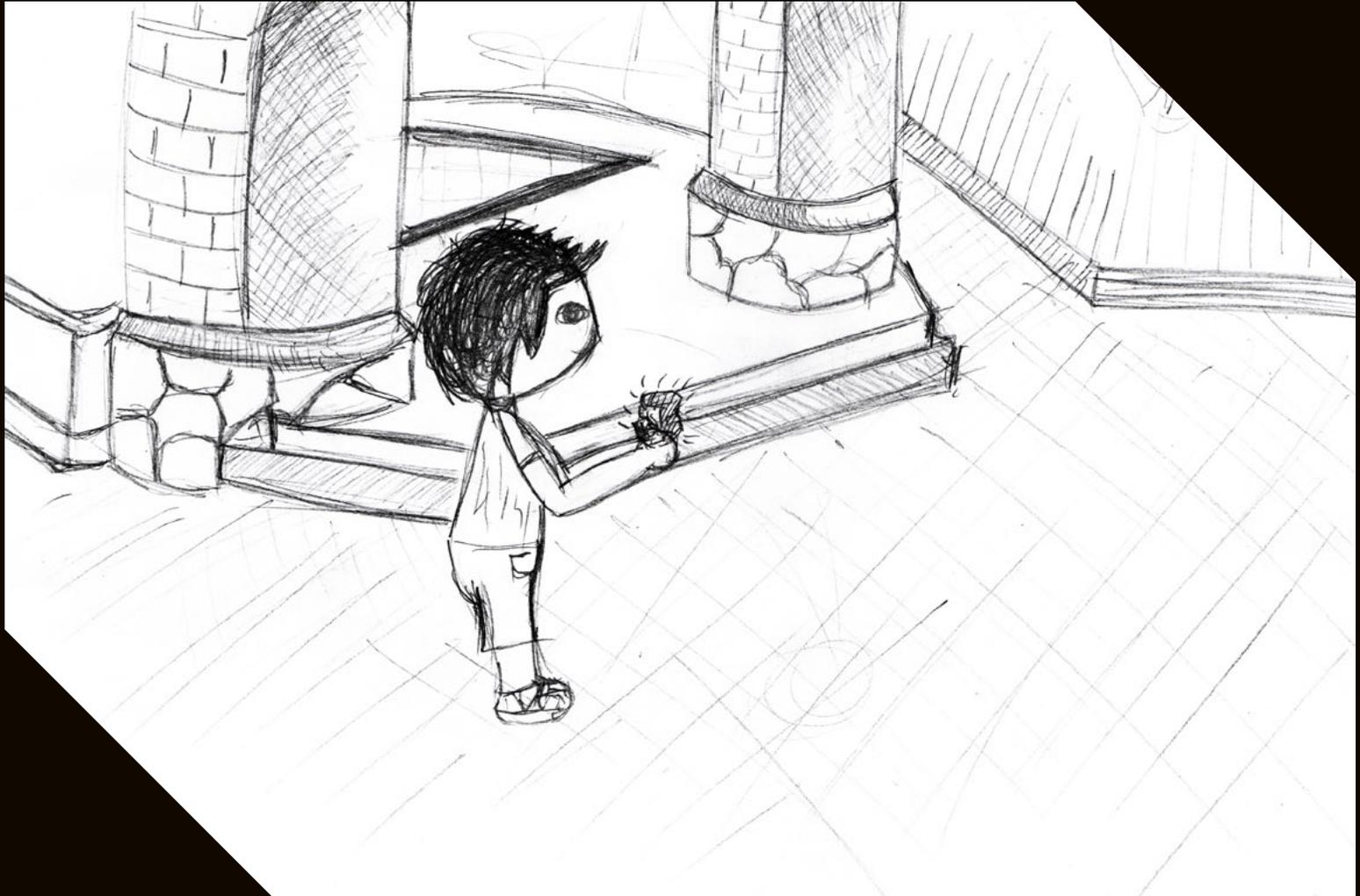


# Proceso de Bocetaje

ESCENARIOS

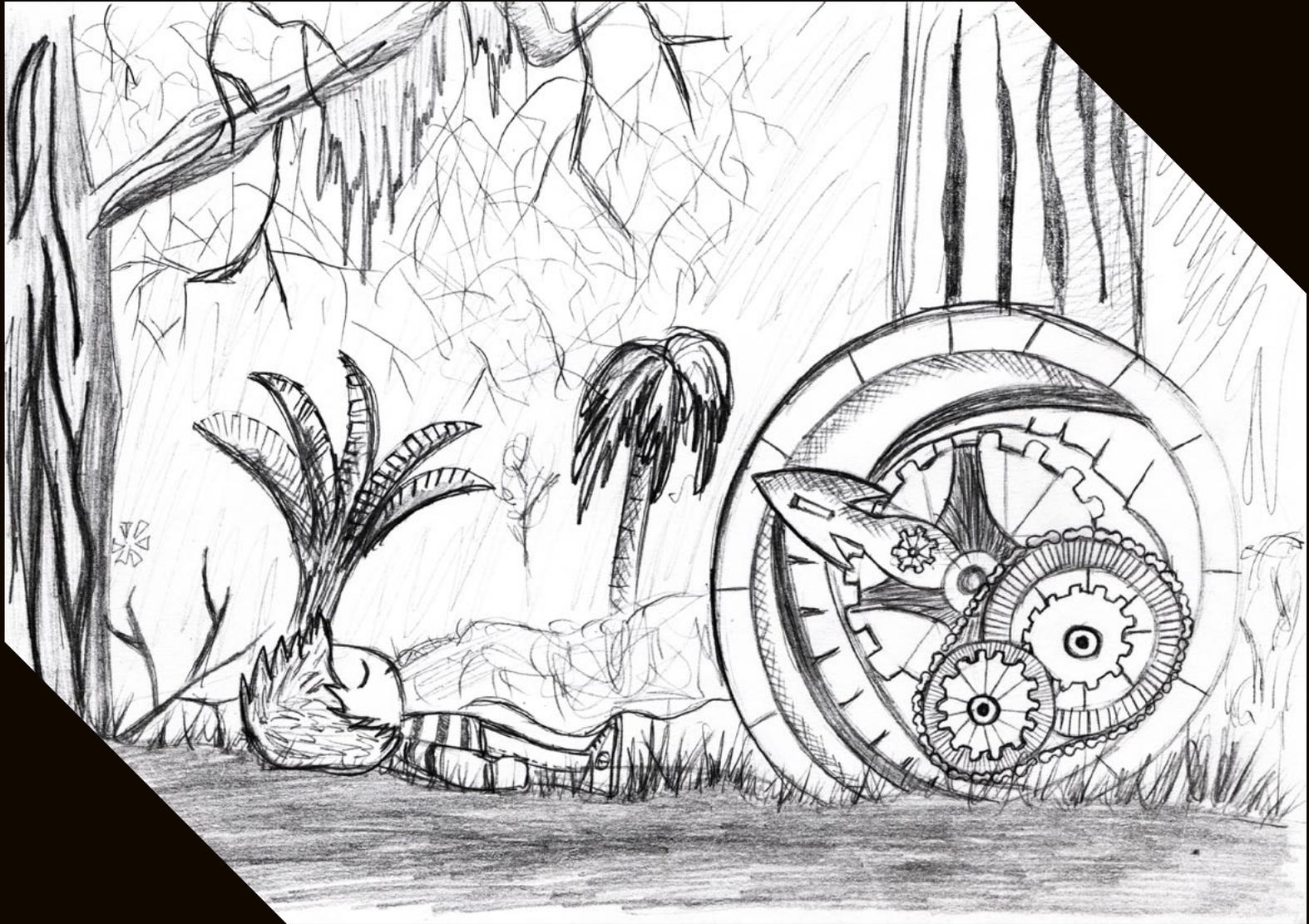












BOCETOS DIGITALES



# Boceto\_01



Puesto que nuestro público meta se encuentra lejano a la ciudad de Cuenca se han realizado algunos bocetos digitales para ayudar al proceso de definición de la estética adecuada del videojuego.

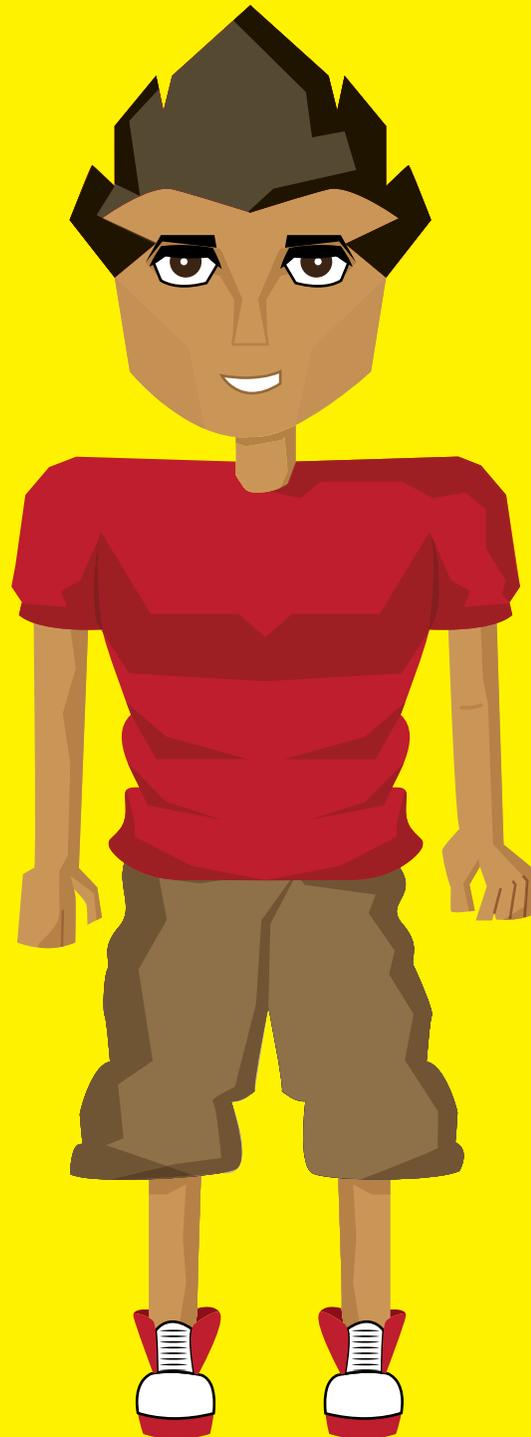
---

# § Boceto\_02



---

 **Boceto\_03**





# DEFINICIÓN DE LA ESTETICA

PERSONAJE



Una vez expuestos los bocetos a nuestro respectivo público, se llegó a definir cómo sería la estética del videojuego.

- Esta es más real, poco fantasiosa.

- el uso de formas orgánicas es mínimo, predomina la línea recta.

- Es una ilustración menos infantil



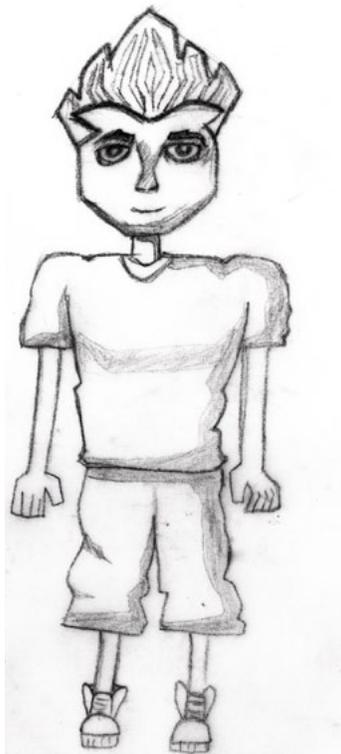
# DIGITALIZACIÓN



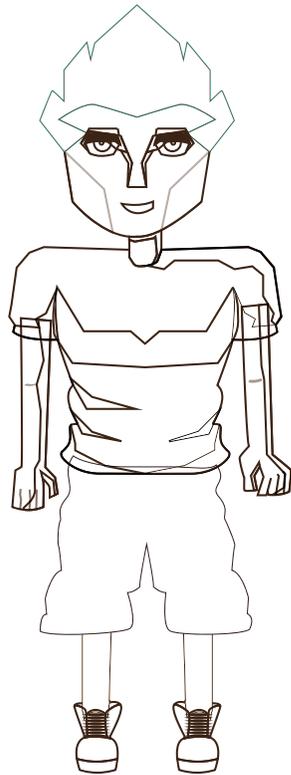


# PERSONAJE

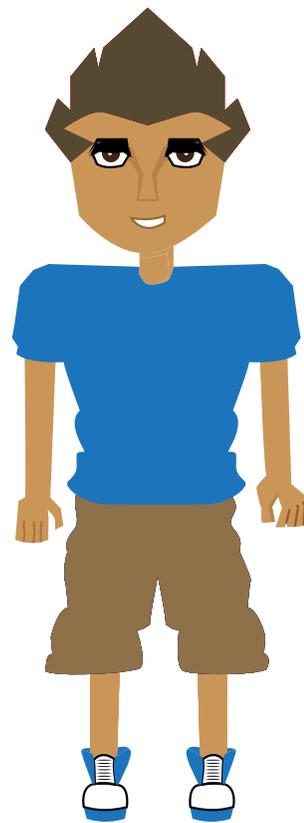
Este obedece a la descripción dada en el guión del videojuego.



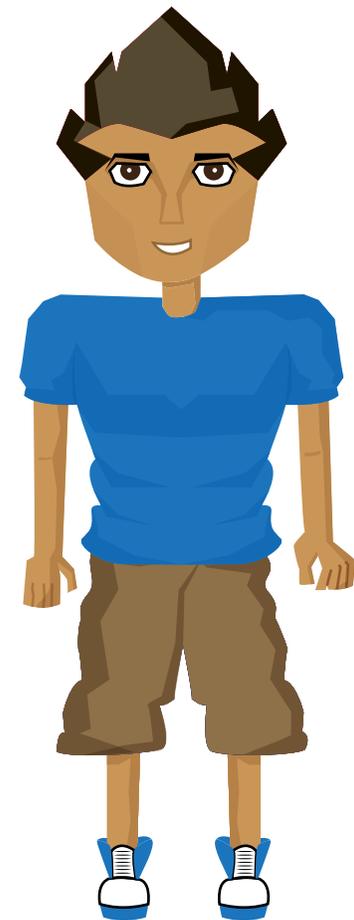
Boceto a lápiz



Redibujo



Colores planos



Aplicación de sombras

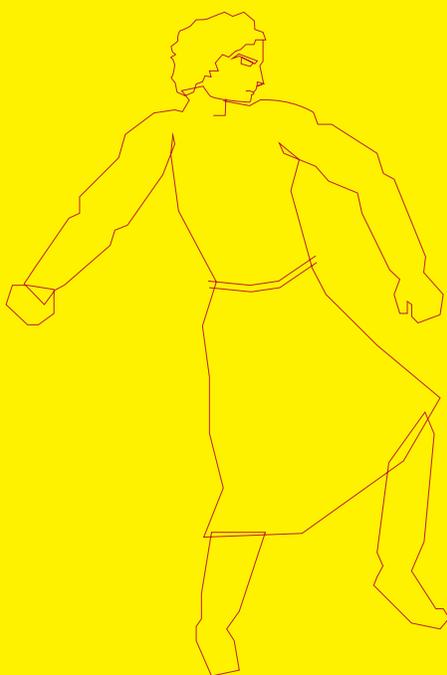
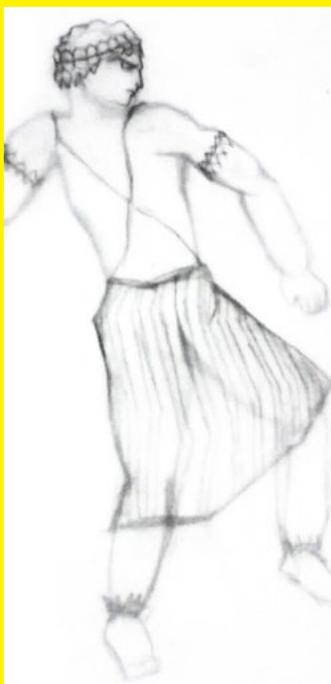
CROMÁTICA





# PERSONAJE

Este obedece a la descripción dada en el gui3n del videojuego.



CROMÁTICA







# ESCENARIOS

Este obedece a la descripción dada en el guión del videojuego. Los escenarios se utilizarán en los videos y las actividades del juego

La cromática será variada, usando colores propios de la naturaleza, pues se desea mostrar los escenarios propios del Oriente Ecuatoriano, con la cromática también se pretende dar un efecto de profundidad, donde fuera necesaria.

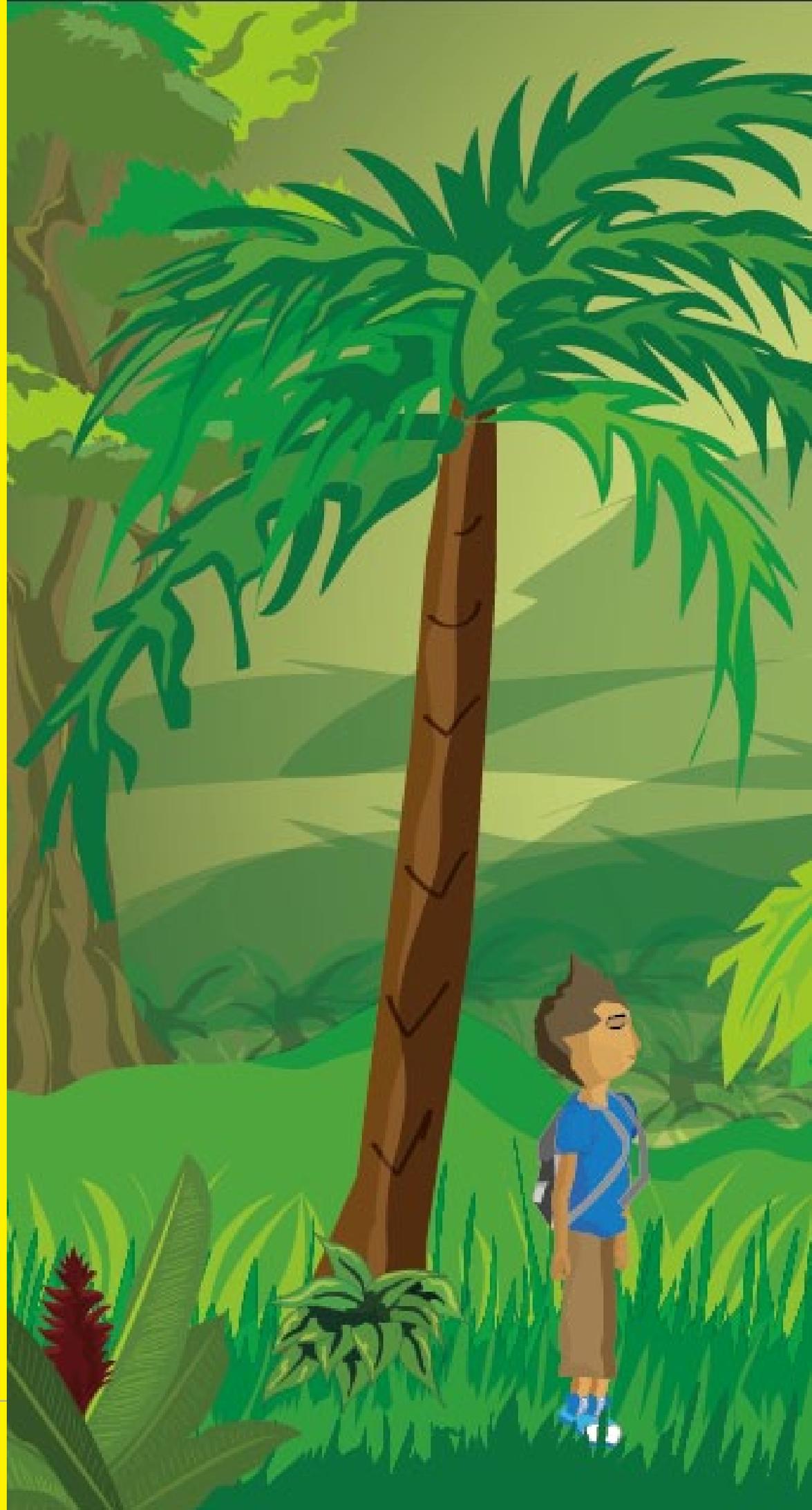
La cromática también obedece a las preferencias del público objetivo







Se ha trabajado en distintos escenarios para evitar que el jugador se sienta inmóvil y que no puede visitar nuevos lugares , sobre todo se trata de realzar la belleza propia de las Selvas Amazónicas que son llenas de vida, mostrando la abundancia de sus tierras





# ANIMACIÓN





# VIDEOS

Todos los videos fueron animados en Adobe After Effects. En total son 3 videos que van acompañados de su respectivo audio, que anteriormente en el guión se ha detallado. Estos son las introducciones a las actividades del juego.

## PROCESO



- Verificar que la ilustración se encuentre dividida en capas.
- Uso de Puppet Tool para simular movimiento cortos de los personajes.
- Para animaciones del fuero uso de efecto remolino
- Se consigue el efecto de profundidad usando la cámara y jugando con la ubicación de los diferentes planos.

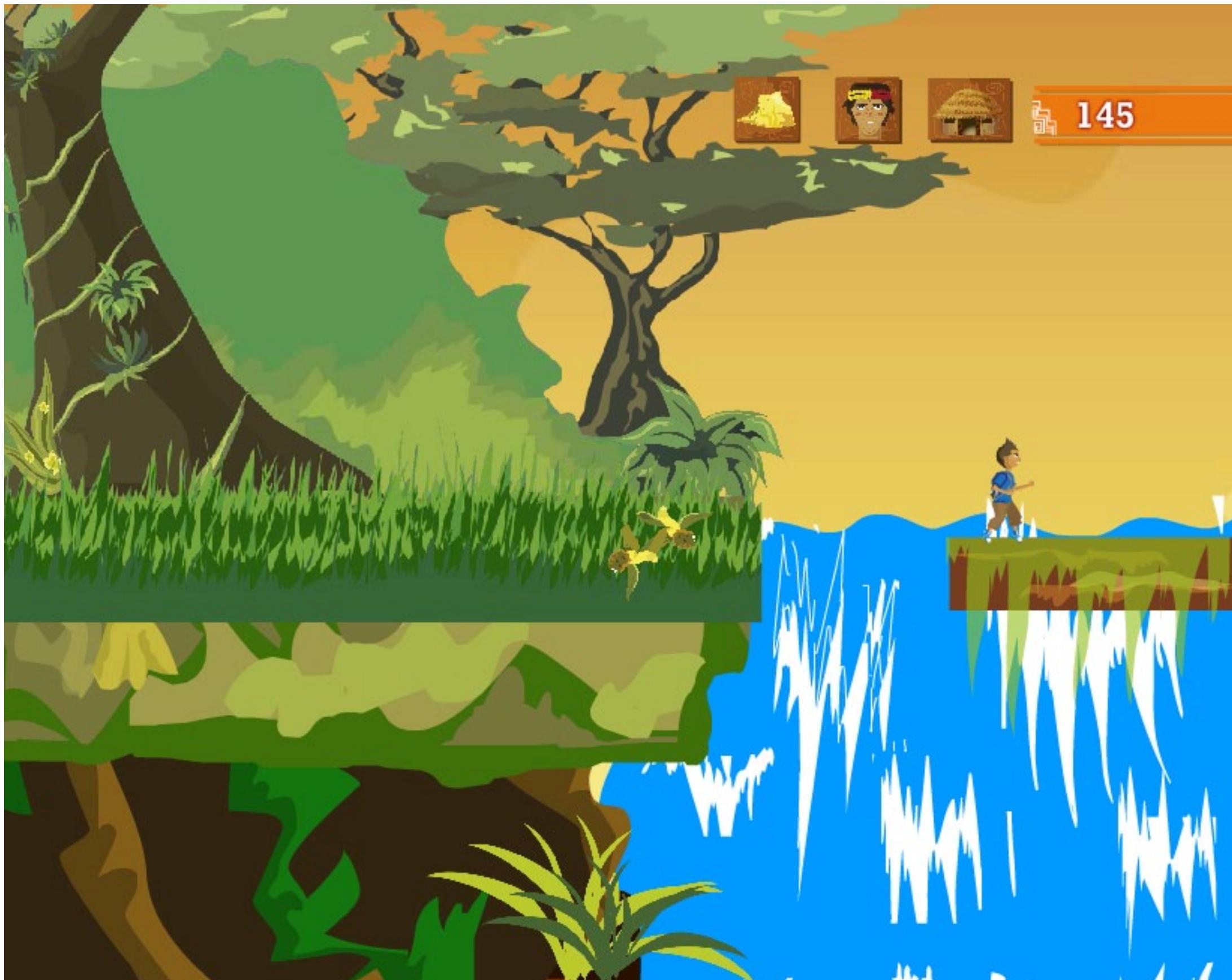


# Juego

Estas fue realizadas en Adobe Flash, para las animaciones se utilizaron las herramientas de animación propias del programa, sin embargo el personaje del jugador fue ilustrado cuadro a cuadro para conseguir un movimiento más fluido. Los enemigos del Jugador fueron ilustrados y animados en el programa.

## SECUENCIAS DE MOVIMIENTO





# PROGRAMACIÓN





# ActionScript

## VCAM



```
onClipEvent (enterFrame) {  
    _y += (_root.jugador._y-  
_y)/4;  
    _x += (_root.jugador._x-  
_x)/4;  
}
```

## DAÑO



```
onClipEvent(enterFrame) {  
    if(_root.jugador.hitTest(this)) {  
        _root.vcam.vida.nextFrame();  
    }  
}
```

## DAÑO



```
onClipEvent(enterFrame) {  
    if(_root.jugador.hitTest(this)) {  
        _root.vcam.vida.nextFrame();  
    }  
}
```

## CAIDAS



```
onClipEvent(enterFrame) {  
    if (_root.jugador.  
hitTest(this)) {  
        _root.jugador._x =  
POSICIONJUGADORX  
        _root.jugador._y =  
POSICIONJUGADORY  
    }  
}
```

## MUERTE



```
_root.gotoAndStop("gameover");
```

## PUNTAJE



```
onClipEvent (enterFrame) { if (_  
root.jugador.hitTest(this)) { _root.  
puntuacion += 1; unloadMovie(this);  
}}
```

## RESULTADO





Portada del juego

PRIMERA ACTIVIDAD

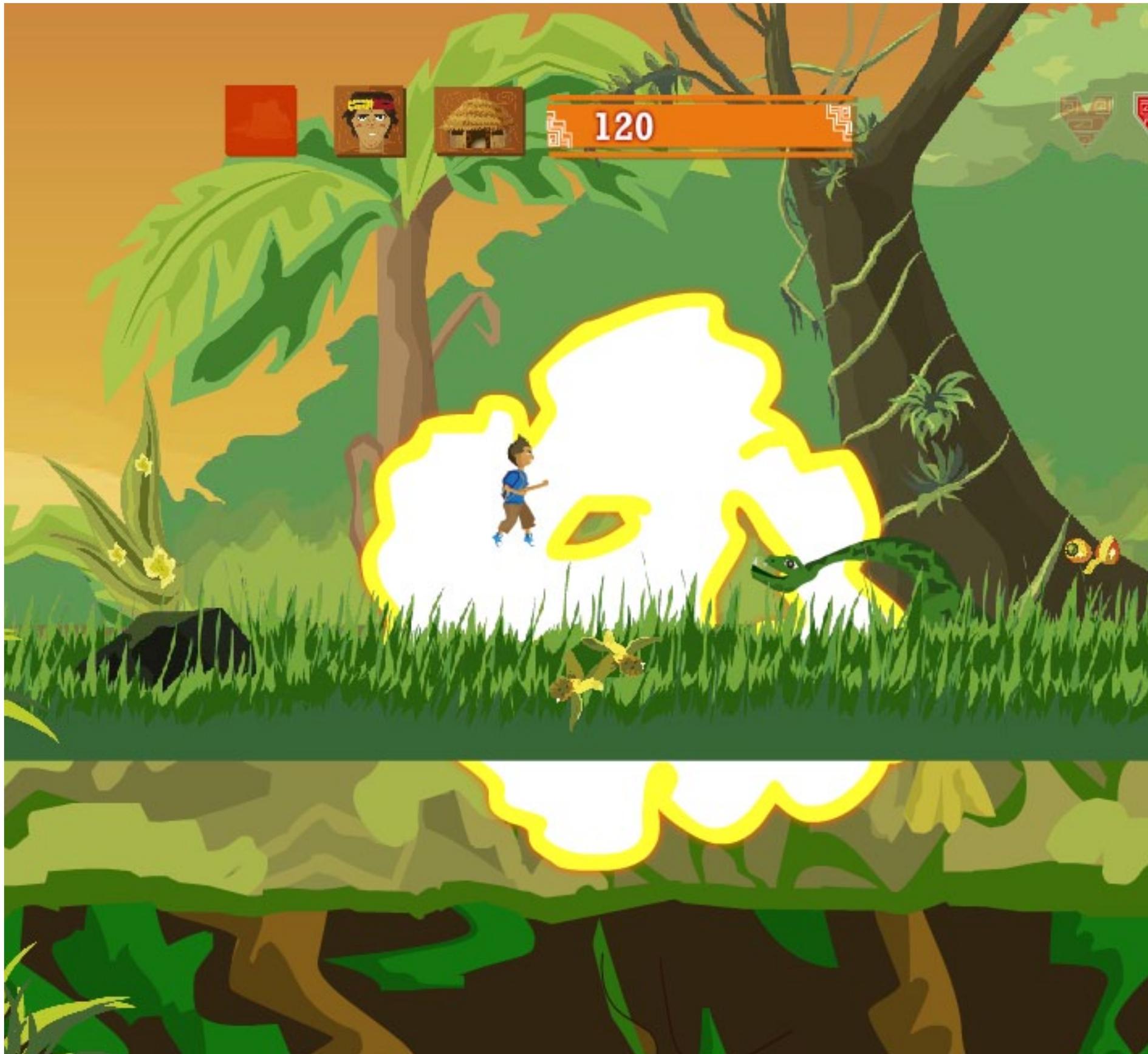
ILUSTRACIÓN: Vectorial  
estilo cartoon

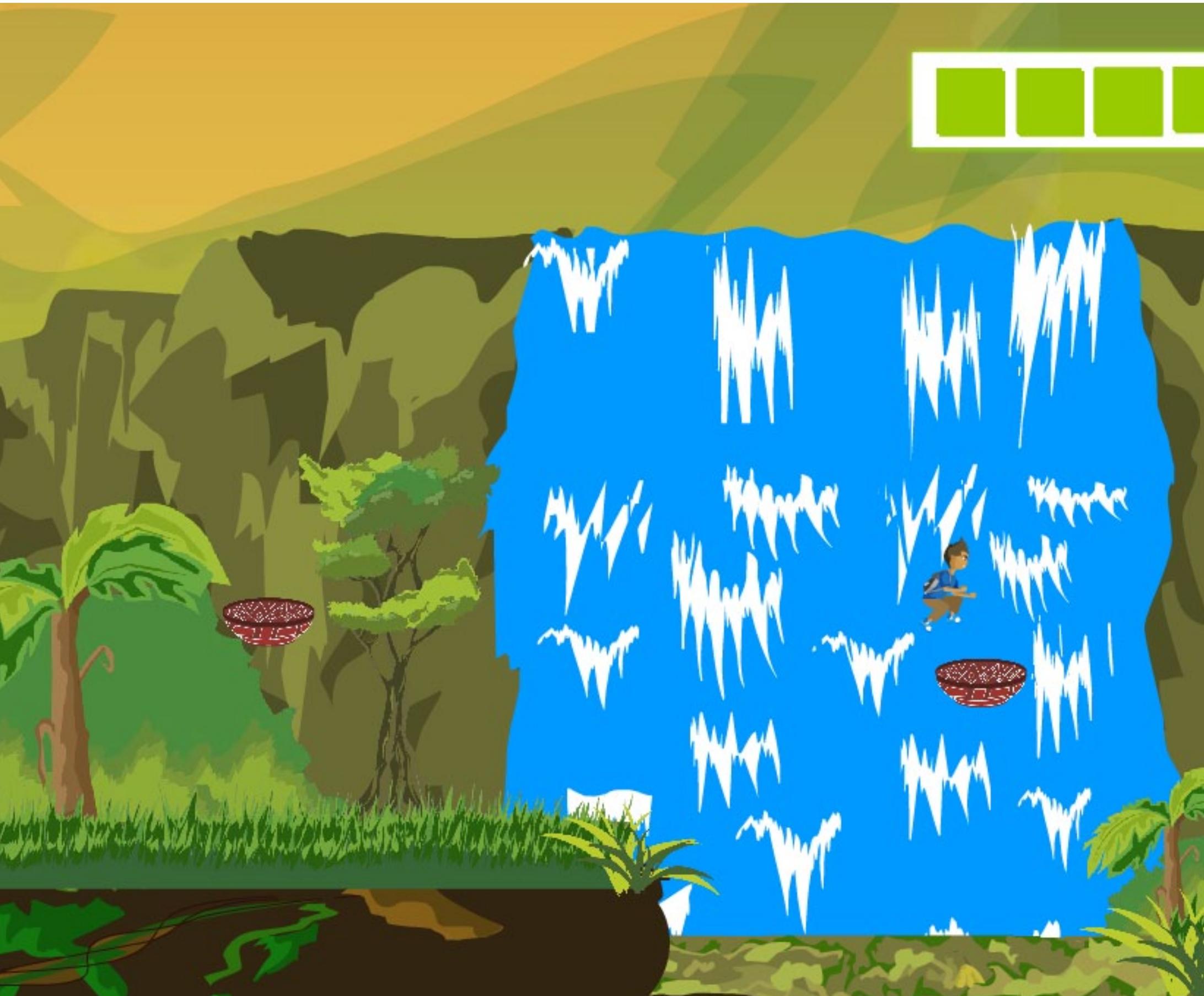
AUDIO: Edison Zhinin

SOFTWARE: Adobe Flash









## SEGUNDA ACTIVIDAD

ILUSTRACIÓN: Vectorial  
estilo cartoon

AUDIO: Edison Zhinin

SOFTWARE: Adobe Flash

VIDEOS INTRODUCTORIOS

ILUSTRACIÓN: Vectorial  
estilo cartoon

AUDIO: Edison Zhinin

SOFTWARE: Adobe After  
Effects





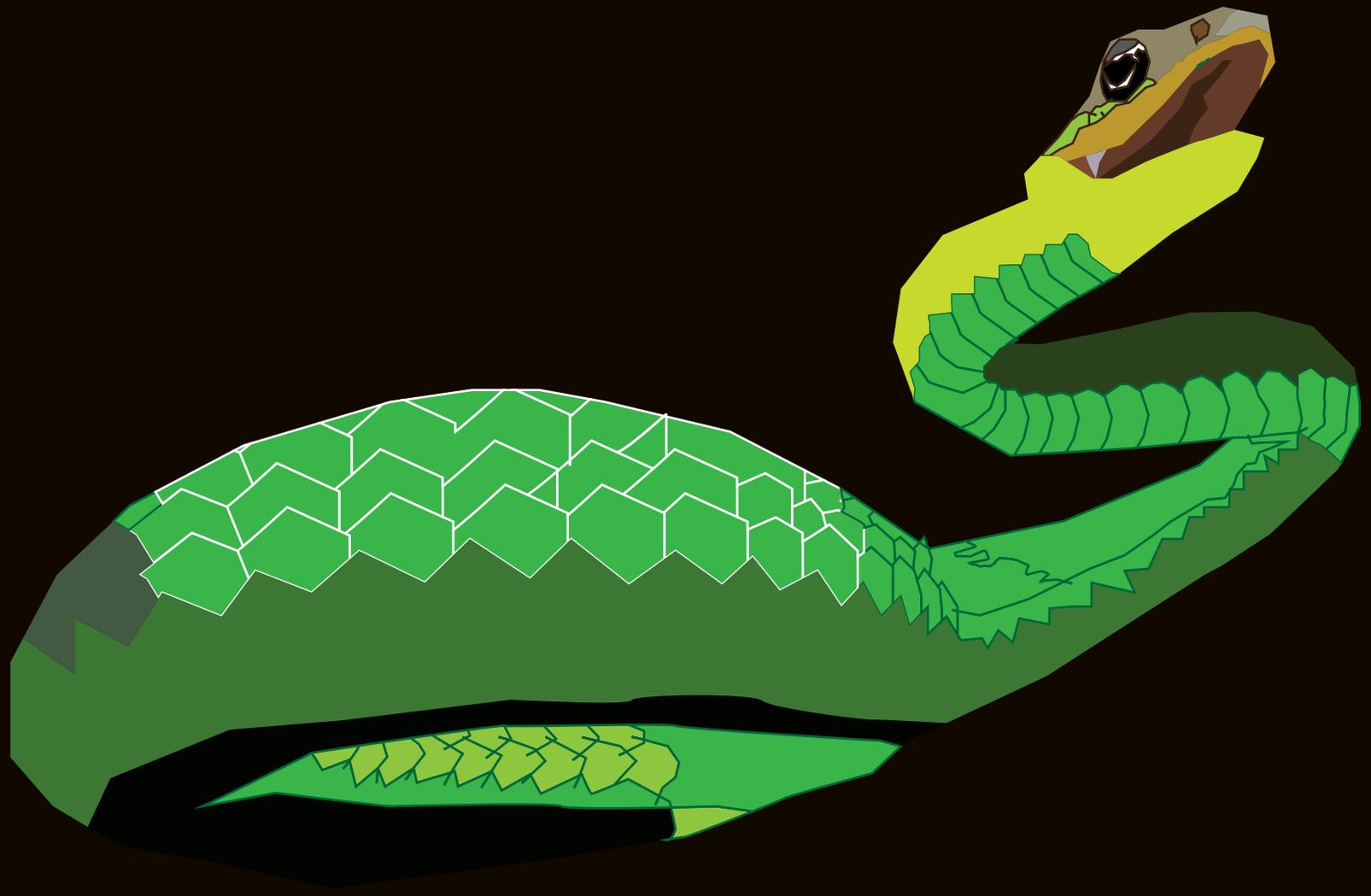












VALIDACIÓN



# VALIDACIÓN

El día 30 de junio se realizó la validación del juego, para esto se convocó a un grupo de jóvenes que cursan el octavo año para que lo jugaran.

Antes de que lo manipularan se les hicieron preguntas como: ¿Conoce quién es el fundador de Gualaquiza? , o ¿Conoce el año de fundación de Gualaquiza? ; teniendo en todas las ocasiones una respuesta negativa, en otros casos se arriesgaban a responder lo que a su imaginación llegaba, pero sin ningún fundamento ni seguridad.

Esto afirma lo que se había dicho antes, que existe una falta de conocimiento sobre la historia en los jóvenes.

Sin embargo luego de que manipularon el juego se les fue más fácil responder a las preguntas que inicialmente se les hicieron, todos los jóvenes quedaron muy entusiasmados con el proyecto, recibí comentarios como ¡si publicaría el juego! o ¡si lo pondré a la venta!.

Por lo que puedo decir que el proyecto cumplió con su objetivo de reforzar y enseñar sobre la historia de Gualaquiza.







# Questionario

1.- ¿Conoce quién es el fundador de Gualaquiza?

-----  
-----

2.- ¿Conoce el año de fundación de Gualaquiza?

-----  
-----

3.- ¿Sabe que ciudad despertó el deseo por explorar las tierras del Oriente Ecuatoriano, desencadenando la fundación de Gualaquiza?

-----  
-----

4.- ¿Te has interesado en conocer la historia de Gualaquiza?

-----  
-----



# Questionario

Ahora que ha manipulado el videojuego:

1.- ¿conoce quién es el fundador de Gualaquiza?

-----  
-----

2.- ¿Conoce el año de fundación de Gualaquiza?

-----  
-----

3.- ¿Sabe que ciudad despertó el deseo por explorar las tierras del Oriente Ecuatoriano, desencadenando la fundación de Gualaquiza?

4.- ¿Considera que el juego le enseñó sobre la historia de Gualaquiza? Si la respuesta es sí, ¿Qué aprendió?

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

5.- Ahora ¿Te has interesado en conocer la historia de Gualaquiza?

-----  
-----

6.- ¿Adquiriría el juego?



# CONCLUSIÓN

Una vez finalizado el proyecto podemos analizar si se cumplieron o no los objetivos que en un principio nos planteamos, luego de la validación podemos decir que sí, por que llegamos a atraer a nuestro público pero sobre todo logramos enseñarles algo de la historia.

Queda claro la crisis que está viviendo la historia de Gualaquiza, sus jóvenes la olvidan, la ignoran. Desencadenando esa falta de identidad, y desapego al lugar que los vio crecer. Pero no todo puede ser su culpa, son jóvenes que han crecido de una manera diferente, rodados de todo tipo de tecnología, es momento de que cambiemos nuestro sistema tradicional de enseñanza - aprendizaje, eh integramos a este mundo virtual que nos rodea.

Darle un buen uso a la tecnología nos da una gran ventaja, por lo que el proyecto se propuso tener una gran carga gráfica, puesto que esta dirigido a captar la atención de los más jóvenes, cuenta con videos y actividades que resultaron entretenidas a los usuarios, desencadenando disimuladamente un proceso de enseñanza.





# BIBLIOGRAFÍA

SARMIENTO GALO, “Gualaquiza en la historia” 2010, obra no publicada (Sarmiento, 2010, P.05).

REVISTA DESARROLLO (Choco S. y Rodas R., 1981).

Entrevista a Prats, 2001, Histodidactica, Universidad de Barcelona

- Forescano Mayet, 2002, Revista de estudios históricos, Para que estudias Historia

- Hernandez y Sanchez, 2001, Concepto Límites y Fuentes de la Historia, Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

- marc bloch

- Zepeda A, 2010, Genopoles, Identidad en la Adolescencia

- María de la Villa Moral Jiménez y Anastasio Ovejero Bernal, “Papeles del Psicólogo”, 2004( <http://www.papelesdel psicologo.es/vernumero.asp?id=1142>)

- Ministerio de Educación, “Educar Ecuador” (<http://www.educarecuador.gob.ec/>)

- Portal Ministerio de Educación (<http://educacion.gob.ec/>)

- Arreola, Díaz, Terrazas, Universidad de Juárez, “Evolución de las Tecnologías en la Educación”, 2011

- Marc Prensky, 2011, Enseña a Nativos Digitales

- Uso educativo de las TIC, Diseño de recursos digitales educativos (<http://canaltic.com/blog/?p=889>)

- González, División de Apoyo para el Aprendizaje “Lúdica como estrategia didáctica”, 2008

- Ruth Contreras, “Congreso Internacional de Videojuegos y Educación”, 2013