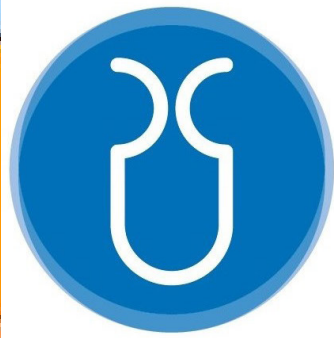




**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y
ARTE.**

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS.

**“DISEÑO DE UN JUEGO PARA DAR A
CONOCER LOS MODISMOS DEL ECUADOR”.**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

DISEÑADORA DE OBJETOS.

Autor:

Jomayra Fernanda Chimborazo Matute.

Director:

Dis. Roberto Fabián Landívar Feicán.

Cuenca-Ecuador.

2021



DISEÑO DE UN JUEGO PARA DAR A CONOCER LOS MODISMOS DEL ECUADOR

JOMAYRA CHIMBORAZO M.

DEDICATORIA

A mis padres por creer en mi capacidad y brindarme siempre apoyo, confianza y amor; a mis hermanos: Heidy, Edison y Janeth quienes con sus palabras de aliento no dejaban que me detuviera nunca, y en especial a mi hijo; Erik Martin por ser mi fuente de inspiración y a todas las personas que me acompañaron durante mi etapa universitaria.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por no abandonarme nunca y permitir que culmine mi etapa profesional.

A mis padres por todo su esfuerzo y por siempre alentarme de la mejor manera para que no desmaye en este proceso.

Y a todos mis docentes de la Universidad del Azuay que me acompañaron en este recorrido universitario que me han orientado, corregido y apoyado siempre con interés y entrega total, de manera especial al Dis. Roberto Landívar que como director tesis me ha apoyado constantemente en mi proyecto de titulación.

RESUMEN

En este proyecto de tesis se buscó difundir los modismos locales que se encuentran en el habla de toda persona como costumbre lingüística, considerando que, en el Ecuador, existe una amplia variedad de modismos, lo cual dificulta la comunicación. Asimismo, realizamos una investigación sobre la importancia del juego, y al ser una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje y facilitar el conocimiento se propuso el diseño de un juego donde los usuarios pueden interactuar con él identificando las regiones del Ecuador y conociendo las expresiones que se utilizan en cada una de ellas.

Palabras claves: Diseño centrado en el usuario, diseño emocional, interactividad, ludo-didáctico, aprendizaje, enseñanza, lingüística.

ABSTRACT

In this thesis project we sought to disseminate local idioms that are found in the speech of every person as a linguistic custom, considering that in Ecuador, there is a wide variety of idioms, which hinders communication. We also conducted research on the importance of the game, and being an indispensable tool to stimulate learning and facilitate knowledge, we proposed the design of a game where users can interact with it by identifying the regions of Ecuador and knowing the expressions used in each of them.

Keywords: User-centered design, emotional design, interactivity, ludo-didactic, learning, teaching, linguistics.

PROBLEMÁTICA

El ser humano aprende léxico constantemente de manera natural, lo que viene siendo un aspecto fundamental dentro de nuestro idioma, hecho que ratifica GIAMMATTEO y ALBANO (2012) en su libro, donde menciona que: “El léxico constituye la parte más vital de la lengua y su importancia reside en que a través de él, penetramos en los vericuetos de cualquier sociedad y cultura, y también nos introducimos en las distintas áreas del saber”. Asimismo, el léxico abarca modismos que se encuentran en el habla de toda persona como costumbre lingüística que permite condensar una idea en pocas palabras y transmitir dicho concepto a todos aquellos que comparten una misma lengua. Encalada (1990) menciona en su libro que: “Un modismo no es una palabra sino una construcción”. (Pág.: 14). Esto significa que un modismo es una frase o expresión especial que tiene un significado figurativo diferente de su significado literal.

En Ecuador existe una amplia variedad de modismos que varían según las regiones e incluso en clases sociales; esto dificulta la comunicación entre ecuatorianos, pues al no estar familiarizados con dichos modismos un mensaje podría no ser interpretado correctamente.

Por otro lado, el juego es una actividad primordial para el ser humano, ya que desde la infancia nos ha incentivado a descubrir varias actividades. Asimismo, es una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, puesto que, al ser una actividad lúdica, facilita el entendimiento de un nuevo conocimiento. Marín (1996), ratifica que “Jugar es una necesidad, un impulso vital, primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.”

Desde el Diseño de Objetos, este proyecto de tesis pretende difundir parte de los modismos ecuatorianos a través de un juego que enriquezca el léxico.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de tesis pretende difundir los modismos locales que se encuentran en el habla de toda persona como costumbre lingüística, se pone en consideración que, en el Ecuador, existe una amplia variedad de modismos, lo cual dificulta la comunicación. Sabiendo que el juego es una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje y facilitar el conocimiento; se pretende difundir y contribuir en el entendimiento de modismos locales. Como alcance de este proyecto, se plantea diseñar una nueva propuesta de un juego que incentive a los jóvenes a familiarizarse con términos que utilizamos frecuentemente.

OBJETIVOS

Objetivos General:

Difundir los modismos del Ecuador a través del diseño de un juego, para familiarizarnos con términos que utilizamos frecuentemente.

Objetivos Específicos:

- Indagar sobre los modismos existentes en Ecuador mediante la búsqueda de información pertinente con el fin de conocer cuáles serán utilizados posteriormente en el desarrollo del proyecto.
- Definir criterios conceptuales, formales, tecnológicos y funcionales a través de las partidas de Diseño y marco teórico que se abordarán en este proyecto de tesis, la cual permitirá plantear la propuesta de diseño.
- Desarrollar una propuesta de un juego, utilizando los modismos de Ecuador con el fin de dar a conocer estos términos.

RESULTADOS ESPERADOS.

Con la realización de este proyecto, se espera ayudar al entendimiento de modismos locales.

ALCANCES

Se propone entregar el documento monográfico, el prototipo de juego, la documentación técnica correspondiente y un manual de instrucciones.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. Contextualización.....	01
1.1 JUEGO Y JUGAR.....	01
1.1.1 Importancia del juego.....	02
1.1.2 Características del juego.....	02
1.1.3 Espacios idóneos para jugar.....	03
1.1.4 El juego y la educación.....	05
1.2 MODISMOS.....	05
1.2.1 ¿Qué son los modismos?.....	05
1.2.2 Modismos como parte de la cultura.....	05
1.2.3 Modismos en el Ecuador.....	06
1.2.4 Modismos según la regiones.....	07
1.2.5 Importancia de los modismos.....	08
Conclusión.....	10
1.3 Estado del Arte.....	11
1.3.1 Tinku. Juegos revaloriza la identidad nacional.....	11
1.3.2 Juego de mesa. Güs Marbushka Pop-Up.....	11
1.3.3 Catch Game	12
1.3.4 Trophies.....	12
1.3.5 Lightning Reaction Revenge.....	13
1.3.6 Cranium.. ..	13
1.4 Homólogos.....	14
1.4.1 Shut the box.....	14
1.4.2 Los colonos de Catán.....	14
1.4.3 Palabras 3D.....	15
CAPÍTULO 2. Marco Teórico.....	17
2.1 JUGABILIDAD.....	19
2.1.1 Atributos de la Jugabilidad.....	19
2.1.2 Facetas de la Jugabilidad.....	19
2.2 GAMIFICACIÓN.....	19
2.1.3 ¿Porqué gamificar?.....	21
2.3 Diseño Lúdico.....	22
2.4 Diseño Emocional.....	23
2.5 Identidad del Lenguaje.....	24
2.6 El juego. Una estrategia de aprendizaje esencial.....	25
2.7 Perfil de usuario 1.....	26
2.8 Perfil de usuario 2.....	27
Conclusión.....	28
CAPÍTULO 3. Prototipo.....	29
3.1 Ideación.....	31
3.1.1 Triada de propuestas.....	32
3.2 Propuesta elegida.....	34
3.2 Partidas de Diseño.....	36
3.2.1 Partido Formal.....	36
3.2.2 Partido Funcional.....	36
3.2.3 Partido Tecnológico.....	36
3.4 Manual de usuario.....	38
3.4.1 Manual de armado.....	39
3.5 Estructura de costos.....	43
3.6 Modelo de negocios.....	47
3.7 Protocolo de validación.....	48
3.7.1 Análisis de resultados de validación del producto.....	49
3.8 Planos técnicos.....	51
3.9 Embalaje - Patronaje del empaque.....	57
Conclusión.....	63
Referentes Bibliograficos.....	64
ANEXOS.....	66

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. El juego.....	01
Imagen 2. El juego según categorías.....	03
Imagen 3. El juego y la educación.....	06
Imagen 4. Rostros del Ecuador.....	08
Imagen 5. Modismos y conclusión.....	10
Imagen 6. Estado del arte. Tinku juegos.....	11
Imagen 7. Estado del arte. Juego de Gus Marbushka Pop-up.....	11
Imagen 8. Estado del arte. Catch Game.....	12
Imagen 9. Estado del arte. Trophies.....	12
Imagen 10. Estado del arte. Lightning reaction revenge.....	13
Imagen 11. Estado del arte. Cranium.....	13
Imagen 12. Homólogo. “Shut the box”.....	14
Imagen 13. Homólogo. Palabras 3D.....	15
Imagen 14. Homólogo. Colonos de Catán.....	15
Imagen 15. Jugar. Cap 2.....	17
Imagen 16. Jugabilidad.....	19
Imagen 17. Diseño Lúdico.....	22
Imagen 18. Diseño Emocional.....	23
Imagen 19. Identidad de Lenguaje.....	24
Imagen 20. El juego como aprendizaje.....	25
Imagen 21. Perfil de usuario 1.....	26
Imagen 22. Perfil de usuario 2.....	27
Imagen 23. Propuesta 1.....	29
Imagen 24. Propuesta 2.....	29
Imagen 25. Propuesta 3.....	30
Imagen 26. Bocetación.....	30
Imagen 27. Estructura de costos.....	31
Imagen 28. Propuesta elegida.....	33
Imagen 29. Propuesta elegida. Modificaciones.....	33
Imagen 30. Propuesta elegida. Modificaciones.....	33
Imagen 31. Propuesta elegida. Modificaciones.....	33
Imagen 32. Patidas de Diseño	34
Imagen 33. Construcción.....	34
Imagen 34. Manual de armado del juego.....	37
Imagen 35. Manual de armado del juego.....	37
Imagen 36. Manual de armado del juego.....	38
Imagen 37. Manual de armado del juego.....	38
Imagen 38. Manual de armado del juego.....	38
Imagen 39. Manual de armado del juego.....	39
Imagen 40. Manual de armado del juego.....	39
Imagen 41. Render del juego final armado.....	41
Imagen 42. Modelo de negocios.....	47
Imagen 43. Respuesta de la validación. Pregunta 1.....	49
Imagen 44. Respuesta de la validación. Pregunta 2.....	49
Imagen 45. Respuesta de la validación. Pregunta 3.....	50
Imagen 46. Respuesta de la validación. Pregunta 4.....	50
Imagen 47. Respuesta de la validación. Pregunta 5.....	50
Imagen 48. Respuesta de la validación. Pregunta 6.....	50
Imagen 49. Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Galápagos.....	51
Imagen 50. Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Sierra.....	51
Imagen 51. Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Amazónica.....	52
Imagen 52. Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Costa.....	52
Imagen 53. Medidas técnicas de las fichas sobre las bases de cada región.....	53
Imagen 54. Medidas técnicas de las fichas soporte sobre las bases.....	53
Imagen 55. Medidas técnicas de los dados del juego.....	53
Imagen 56. Medidas técnicas de los dados del juego.....	53
Imagen 57. Medidas técnicas del laberinto del juego.....	54
Imagen 58. Medidas técnicas del tablero principal del juego.....	54
Imagen 59. Axonometría explotada.....	55
Imagen 60. Conjunto general del juego.....	56
Imagen 61. Fuelle del empaque.....	57
Imagen 62. Fuelle, lienzo y forro del empaque.....	57
Imagen 63. Refuerzo del empaque.....	57
Imagen 64. Tela.....	57
Imagen 65. Cartón estructural #3.....	58
Imagen 66. Cuerina color beish.....	58
Imagen 67. Dos lienzos derechos y dos forros.....	58
Imagen 68. Correa regulable.....	58
Imagen 69. Lienzos.....	59
Imagen 70. Refuerzos.....	59
Imagen 71. Lienzos laterales.....	59
Imagen 72. Telas para forro.....	59
Imagen 73. Estructura de tapas frontales.....	60
Imagen 74. Lienzos frontales.....	60
Imagen 75. Detalles del prototipo fiunal.....	61
Imagen 76. Prototipo final.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Espacios de juego con más acogida por los usuarios.....04

Tabla 2. Espacios de juego con menos acogida por los usuarios.....04

Tabla 3. Modismos de la región Costa.....07

Tabla 4. Modismos de la región Sierra.....09

Tabla 5. Principios de la Gamificación.....20

Tabla 6. Distinciones de la Gamificación.....21

Tabla 7. Importancia del juego en el desarrollo humano.....22

Tabla 8. Bibliografía del perfil de usuario 126

Tabla 9. Bibliografía del perfil de usuario 2.....27

Tabla 10. Descripción de la propuesta 129

Tabla 11. Descripción de la propuesta 2.....30

Tabla 12. Descripción de la propuesta 3.....30

Tabla 13. Manual de usuario.....36

Tabla 14. Factor prestacional.....41

Tabla 15. Costos fijos mensuales.....42

Tabla 16. Cálculo de costos variables.....42

Tabla 17. Mano de obra directa.....43

Tabla 18. Costos indirectos de fabricación CIF.....43

Tabla 19. Presupuestos de ventas 202144

Tabla 20. Costos del producto anual.....44

Tabla 21. Aspectos a evaluar - Protocolo de validación.....46

Tabla 22. Cronograma para análisis de resultados- Protocolo de validación.....47



CAPÍTULO 1



“El juego es una experiencia creadora. Y es una experiencia en el continuo espacio tiempo. Una forma de vida”

Lev S. Vigotsky



Imágen 1. El juego.

<https://psicopedagogia.saludyeducacionintegral.com/el-juego-como-instrumento-de-aprendizaje/>

CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 JUEGO Y JUGAR

Hace muchos años, el juego ha estado presente en la vida de todo ser humano, en las culturas y sociedades como pilar fundamental dentro del crecimiento y desarrollo del individuo, de manera que éste se ha logrado asociar con las sensaciones del hombre, como: la diversión, recreación, entretenimiento, descanso, entre otros; las cuales, cumplen un rol fundamental dentro de los métodos de aprendizaje. (Gallardo-López, 2018).

Del mismo modo, es esencial ratificar que el juego despierta el interés en el hombre a medida que vamos desarrollando capacidades que “favorecen los sentidos y el control espacio-temporal”, (Gallardo-López, 2018) para comportarnos de manera sensata y divertida, lo que estimula nuestro interés por el juego de manera natural. Para (Palos, 2009) “el juego infantil constituye un escenario psicosocial en donde se produce todo tipo de comunicación rica en matices que permite a los niños indagar en su propio pensamiento y poner a prueba sus conocimientos en el uso interactivo de objetos y conversaciones”.

De la misma manera, Parlett (1999) afirma que “en los juegos existe una relación entre la estructura lúdica, las reglas de juego y la dinámica que reproducen este tipo de actividades” pg. 39. Antiguos pensadores como Platón y Aristóteles aluden que el juego es de gran importancia para preparar a los más pequeños a pensar y desarrollar destrezas que favorezcan su crecimiento.

Y finalmente, es importante mencionar que la lúdica también forma parte de la etapa del juego y viene siendo una herramienta educativa necesaria que le permite al niño “explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre”. (Garrido Gil, 2010, pg. 23-26). Asimismo, Huizinga (2000) pg.41 ratifica que el “juego hace surgir la civilización, ya que no hay hombre sin juego, ni juego sin hombre.

JUEGO Y JUGAR

A través del juego el hombre se remonta a esa especial dimensión de alegría, a otro mundo donde se muestra la esencia de cada uno en forma libre y espontánea.

1. 1. 1 IMPORTANCIA DEL JUEGO:

El juego es una actividad necesaria y un elemento clave que puede transformar la educación, porque el hombre aprende jugando de manera espontánea y hace que tengamos la mente abierta de modo que el aprendizaje, entra sin ser forzado. Gutiérrez (2017), ratifica que “el juego es considerado como instrumento o medio de aprendizaje, (..) es el ensayo de la futura vida de adultos, es por tanto un elemento básico en el desarrollo global del individuo”.

Del mismo modo, (Márquez & Adalid, 2011) refiere que “el juego aporta al desarrollo intelectual, jugando se aprende, se obtienen experiencias de los aciertos, errores cometidos, se estimula el pensamiento, las capacidades de expresión y de creación”.

Los juegos son importantes y adecuados para ser entendidos como lúdicos, placenteros y divertidos para todos los usuarios sin importar la edad, sin mucho esfuerzo y que, a su vez, el individuo se sienta satisfecho al momento de entretenerse, porque se trata de emoción constante, de exploración y curiosidad.

El juego es algo inherente a la naturaleza misma del niño y muy importante para el desarrollo de su personalidad. (Quicios, 2017) indica que “el juego constituye un medio educativo que nos ayudará a conocer en el niño la disponibilidad en el trabajo, espontaneidad, altruismo, confianza en sí mismo, cooperación, respeto al compañero y adversario, egoísmo; pasividad, timidez, etc.”.

De tal modo que podemos asegurar que la importancia del juego radica en el desarrollo de capacidades motoras, lógicas y perceptivas, las cuales facilitan la comprensión del proceso de enseñanza y aprendizaje basado en la acción espontánea fundamental del desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños.

1. 1. 2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

Según (Graciela Stefani, Laura Andrés & Estela Oane, 2014) en una publicación en una red de revista científica, indica que las características de un juego es:

- a) Actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida.
- b) Es una acción que implica una participación activa.
- c) Es una actividad placentera y creadora.
- d) Es un lenguaje gestual y simbólico.
- e) Implica autoexpresión, descubrimiento personal y del mundo circundante.
- t) Es ficción, repetición y representación.
- g) Acción progresiva que requiere en ocasiones gran esfuerzo.
- h) Actividad seria que permite conocer la personalidad del individuo,
- i) Tiene finalidad en sí mismo.
- j) El deseo de ser mayor es un factor determinante en el juego.

Basado en estas reglas, se puede asegurar que los elementos que se configuran como artefactos de juego sirven para entretener al usuario de manera interactiva y representativas, porque se proporciona etapas de gozo de manera peculiar y característica en el proceso de aprendizaje, de experimentación, motivación y oportunidades.

De la misma manera, basado en el estudio realizado por (Graciela Stefani, Laura Andrés & Estela Oane, 2014) según sus análisis de datos, en base a un procedimiento y muestreo acerca de las “Transformaciones lúdicas.

Un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos” obtuvieron como resultados las categorías de menciones de juegos a fin de conocer la vehemencia de cada categoría.

Dichas categorías son las siguientes:

1. **Juego simbólico:** Incluye juegos como: jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, etc. Estos juegos se caracterizan por utilizar simbolismos a partir de la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real.



Imógen 2. El juego según categorías.

<https://ocioenleganes.es/evento/te-gustan-los-juegos-de-mesa/>

2. **Juegos motores:** Juegos tales como: jugar a las escondidas, juegos de rayuela, sogá, cuentas, etc. Tienen capacidades motoras que constituyen características más relevantes que implican un grado de compromiso corporal, global, de motricidad fina y habilidad manual.
3. **Juegos de mesa:** Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, skrabel, dominó, cartas, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. Algunos pueden implicar el uso de dados o naipes.
4. **Juegos electrónicos:** Todo juego digital o interactivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyen juegos tales como: Playstation, Wii, X-Box, PC, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden imitar reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual.
5. **Otros juegos:** Esta categoría se incluyen rompecabezas, dibujar y pintar, armar pulseras, jugar con masa, ladrillitos, etc. y quedan incluidos todos los juegos de construcción, de habilidad y de creación donde se reconstruye el mundo con diversos elementos, utilizando piezas de madera o de plástico como los Lego, o de montaje de pieza para reproducir barcos, aviones, dinosaurios, etc.

En base a la investigación de (Graciela Stefani, Laura Andrés & Estela Oane, 2014) indican que las categorías de juegos menos elegidas por los niños son: otros juegos (dibujar, pintar, jugar con plastilina) y los simbólicos; por los adolescentes, los juegos de mesa y otros juegos, como los antes mencionados; por los jóvenes, los electrónicos y los de mesa y por los adultos, los electrónicos y otros juego.

1.1.3 ESPACIOS IDÓNEOS PARA JUGAR:

Según el análisis de (Graciela Stefani, Laura Andrés & Estela Oane, 2014) esta información se organizó por orden de edades y acorde a las preferencias de espacios lúdicos para jugar y se observó que:

1.1.3 ESPACIOS IDÓNEOS PARA JUGAR:

CATEGORÍAS SEGÚN LAS EDADES	ESPACIOS DE JUEGO ELEGIDOS
Niños	La casa. La escuela como espacios para jugar.
Adolescentes	La casa La casa de familiares o amigos como espacios lúdicos de su niñez.
Jóvenes	La casa La escuela.
Adultos	Espacios lúdicos: La calle-vereda La casa, marcando una significativa diferencia con el resto de las franjas.

Tabla 1. Espacios de juego con más acogida por los usuarios.

CATEGORÍAS SEGÚN LAS EDADES	ESPACIOS DE JUEGO MENOS ELEGIDOS
Niños	La calle La vereda Casa de familiares o amigos.
Adolescentes	Otros espacios (dibujar, pintar, jugar con plastilina) Club
Jóvenes	Club Patio y Otros espacios
Adultos	Otros espacios y Patio.

Tabla 2. Espacios de juego con menos acogida por los usuarios.

1.2 MODISMOS:

Según los resultados que analizamos en este estudio. Jugar en la casa fue el lugar que más aceptación tuvo por todas las edades. Los niños y jóvenes, eligieron la escuela como espacio lúdico, al igual que un parque o fuera de casa y las personas adultas prefieren espacios, como el patio, o lugares abiertos cuando se reúnen en familia o amigos, igual que todos los anteriores.

1.1.4 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Es fundamental hacer hincapié en la importancia que tienen los juegos, como vínculos estrechamente ligados con la enseñanza. La finalidad de estos dos conceptos, ampliamente conexos, es educar desde temprana edad; jugar se ha vuelto una etapa importante para todo ser humano. Gallardo-López (2018) indica, que el juego, como medio comunicativo, educacional, para la enseñanza y la estimulación interactiva de todos los individuos, es una actividad que desarrollamos desde que nacemos y una etapa donde se puede demostrar la capacidad de simbolizar nuestra fantasía y realidad y desde allí, el hombre lo ha percibido y ha ido concibiendo la creación de artefactos u objetos que entretengan al ser humano y sea un medio de enseñanza para todas las edades.

Asimismo, es importante comprender que el juego es una actividad que nos facilita desarrollar destrezas constructivas y que, a través de ello, podemos explorar a profundidad maneras de enseñanza o aprendizaje. Como menciona Gallardo-López (2018), en un congreso virtual internacional de innovación en pedagogía y praxis educativa, que existen muchas ventajas del juego, entre ellas: el juego como herramienta de enseñanza, “como el “learning by doing” o “aprender haciendo”, ya que este método de aprendizaje ayuda al usuario a desarrollar actividades mecánicas dentro de la educación.

1.2 MODISMOS

1.2.1 ¿QUÉ SON LOS MODISMOS?

Los modismos son expresiones conformadas por dos términos. (Encalada O. , 2021) asevera que “un modismo no es una palabra, sino una construcción de por lo menos dos palabras”, ejemplo: “tremendo pacheco”.

Indica también que los modismos no se pueden interpretar de manera literal, ya que son expresiones verbales específicas de cada localidad que significan algo distinto del habla formal, de manera que el emisor utiliza términos propios de la localidad para dar a entender una idea de manera rápida y sencilla. Difícilmente se pueden traducir ya que son propios de cada cultura.

Asimismo, Encalada (1990) en su libro, menciona que los modismos “están presentes en todas las lenguas y en el habla de todas las personas”. Pueden ser expresiones nocivas o conceptuales que describen ideas; pueden ir variando dependiendo la intención comunicativa de manera individual, en un grupo de pocas personas o por toda una comunidad o nación que interpreta un pensamiento ya que son vocablos que son utilizados de forma habitual o interpretados por primera vez o simplemente porque se ha vuelto rutinario para una persona y de esa manera se puede dar a conocer a otra persona que por primera vez escucha términos indistintamente de la localidad que lo rodea.

Son términos, que forman parte de la cultura y de un país; los modismos, se han convertido en un medio asequible dentro de la comunicación del individuo que se expresa y evita el esfuerzo de habla con palabras sofisticadas, ya que el esfuerzo que se hace es mínimo. (Millán, 2008)

1.2.2 MODISMOS COMO PARTE DE LA CULTURA

Los modismos forman parte de la cultura desde hace muchos años atrás. En sus inicios, los modismos han sido plasmados en libros que tienen sus antecedentes, de manera que con el paso del tiempo se han ido reinterpretando estos modismos; Según (Ana María León Pazmiño; Andrea Patricia Albán Vinuesa; Patricia Elizabeth Quinteros Cadena, 2018) ratifican que: “existen textos literarios y libros importantes dentro de la historia de la humanidad, como la Biblia” pg.03. donde se han hallado frases o expresiones que tratan de interpretar modos de vida, forma de hablar o sencillamente para indicar algo de modo figurado.

Imágen 3 . El juego y la educación.

<https://www.ilerna.es/blog/aprende-con-ilerna-online/servicios-socioculturales/juegos-tipos-finalidades/>

En la actualidad, cada localidad tiene sus modismos pero se han ido tergiversando a lo largo del tiempo, debido a la mezcla de idiomas indistintamente del lugar donde se manifiestan; existen modismos que son más utilizados que otros y asimismo, se entienden mejor que los que se escuchan inusualmente, por ejemplo: “No estudié, pasé el examen de chiripa”, en la actualidad, se usan término más cortos y de manera más simplificada, como: ¡Que gara!. ¡La foca!, entre otros.

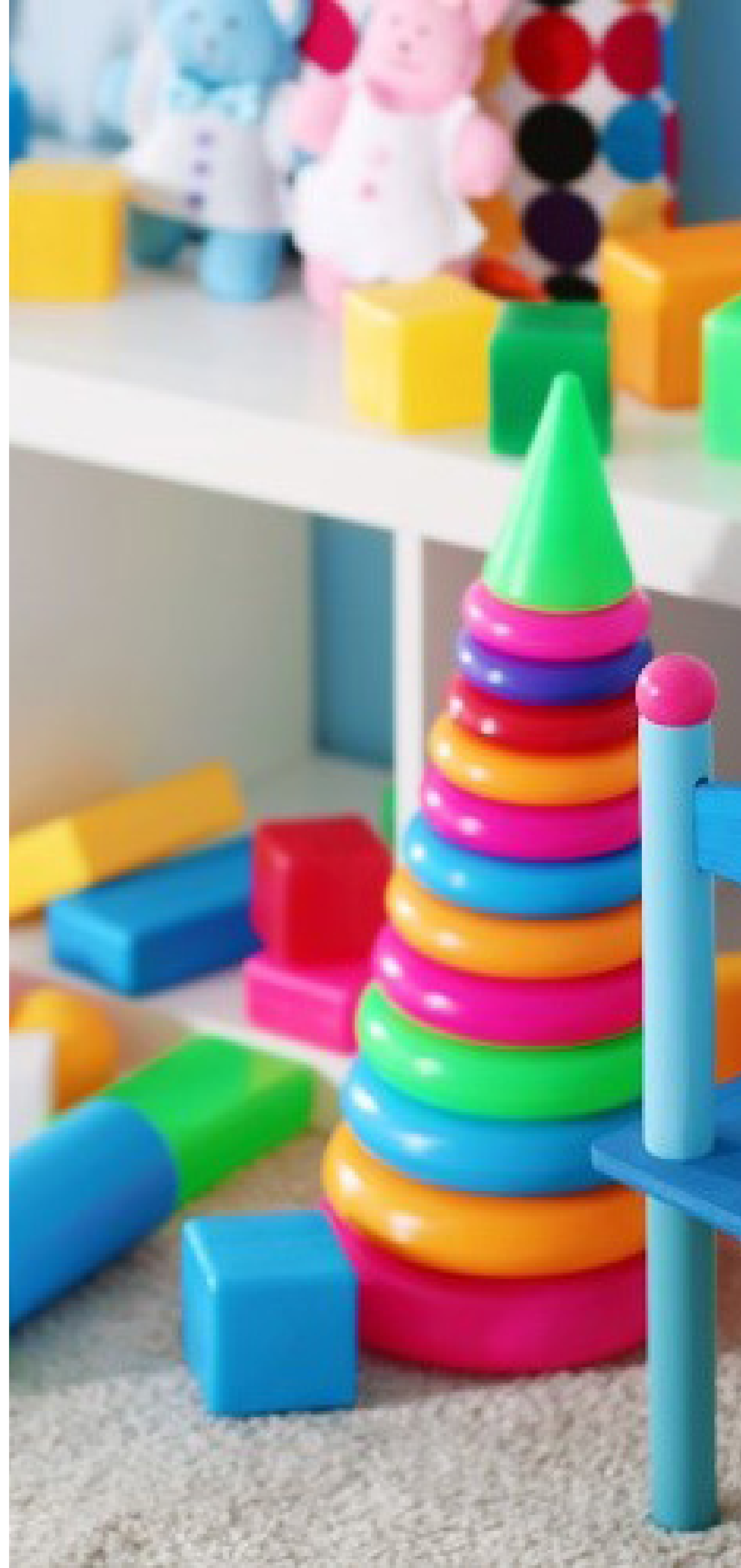
Los modismos expresan manifestaciones a través de la cultura y desde esa posición se ha ido aportando gramaticalmente, como lo asevera Sancha (2014) que los modismos, son:

Los modismos reflejan la forma de comportarse y de pensar del individuo de manera sintetizada, el propósito es expresarse de modo que cualquier persona entienda el mensaje que quiere transmitir el individuo de manera concisa y rápida.

Asimismo, existen términos divertidos, desagradables, groseros, inoportunos o intuitivos que a través de los modismos se pueden dar a entender lo que se quiere hablar o escribir sin necesidad de utilizar palabras más puntuales. (Gozalo de Andrés, 2003). Según, (Ana María León Pazmiño; Andrea Patricia Albán Vinuesa; Patricia Elizabeth Quinteros Cadena, 2018) ratifica que al utilizar los modismos, el individuo “posee todos los términos lingüísticos necesarios para ser entendidos por otra persona”.

1.2.3 MODISMOS EN EL ECUADOR

En base a la historia del origen de los modismos en el país, (Santos, 2007) refiere que “en Ecuador en 1953 aparece la espléndida obra de H. Toscano que más de medio siglo después de ser publicada, sigue siendo un texto fundamental y de indispensable referencia en los estudios lingüísticos del Ecuador”, ya que lo conformado por H. Toscano fue iniciar con una justificación rigurosa sobre el aprendizaje del castellano de nuestro país. pg.06



1.2.3 MODISMOS SEGÚN LAS REGIONES DEL ECUADOR:

COSTA		
Grupo de amigos o fiesta	Modismo	Definición
	Acolitar.	Apoyar o ayudar a algo.
	Chupar.	Tomar bebidas alcohólicas.
	Emplutarse.	Ponerse a beber alcohol a lo guayaco, hasta perder la compostura.
	Farrear.	Ir a la disco o a hacer vida nocturna.
	Gajo	Grupo de personas, grupo de animales o insectos, en grupo o de a muchos
	Gallada	Grupo de personas.
	¡Me la saco!	Ya me voy.
	Mi llave.	El gran amigo de un guayaco
	Ñaño.	Pana, amigo, brother.
	Palanquear	Usar influencias para apoyar al amigo guayaco.
Situación sentimental o estado de animo	Modismo	Definición
	Amarrado.	Estado civil de los solteros guayacos comprometidos.
	Bajoneado	Cuando el guayaco anda triste o deprimido.
	Cabreado.	enojarse, arrecharse.
	Cachudo	Guayaco al que la mujer le ve las huevas andando a sus espaldas con otros hombres.
		Guayaco tranquilo y obediente de ser mujer.
Modismos comunes utilizados por todas las personas:	Modismo	Definición
	Amagar	Distraer hasta el punto de confundir.
	Avispado	Guayaco Listo, sabido, pilas.
	Bacán	Cool, chévere, magnífico, excelente, fantástico.
	Caleta	La casa o vivienda del guayaco.
	Encachinar.	Cuando el guayaco se viste muy bien para la fiesta o gala.
	Jamear	Comer comida guayaca.
	Lámpara	Demasiado notorio, llamativo, demasiado evidente, focote, pomposo.
	Leona	Expresión usada para indicar que se está con hambre.
	La propia	La mujer oficial, formal, prometida o esposa de todo buen Guayaco.
	La napple	La plena, la certera, la verdad.
	Labia	hablar, palabrear a una chica o chico para seducir u obtener algo.
	Papaya	Demasiado fácil.
	Pelada	Chica, guayaca joven.
	Pito	Pleito o problema.
	Pepa.	Muy bacán, muy bueno.
	Rofioso.	Tacaño, mezquino, avaro.
	Ruquear	Cuando el guayaco se va a pegar la siesta.
	Salado	Con mala suerte.
	Soplado	Ir muy rápido
	Visaje.	Correr visaje = Tirar parada, hacer lámpara, expresarse creído ante otra persona
Robo	Modismo	Definición
	Batracio	Malcriado, mal educado, con mala actitud o malas costumbres.
	Bolsiqueo.	Cuando al guayaco le roban metiéndole la mano al bolsillos sin que se dé cuenta.
	Choro	Dícese de aquellos guayacos batracios que acostumbran apropiarse de lo ajeno.
Cantidad de dinero	Modismo	Definición
	Gamba	Cien Dólares.
	Luca	Mil Dólares.
	Quina	Cinco Dólares.
	Una Lata	Un dólar.
	Ventana.	Veinte Dólares.
	Zota	Diez Dólares.

Tabla 3. Modismos de la región Costa.

Como fundamento de lo anterior, se puede indicar que los modismos de nuestro país, probablemente tienen más originalidad y expresividad en el dialecto, más que cualquier otra localidad, debido a su efusividad y singularidad al momento de expresarnos y utilizar estos términos continuamente, lo que se ha transfigurado en un modo de vida y en expresiones características en el habla de los habitantes de nuestro país ya que somos quienes formamos parte de esta misma aldea donde hemos ido fijando una tradición oral de un pueblo.

Por otro lado, es importante señalar que el idioma quichua tiene mucha importancia dentro de nuestra habla como el castellano ecuatoriano, ya que forma parte de nuestro idioma característico que se ha homogeneizado y está presente en nuestro dialecto; son expresiones auténticas de perspicacia y singularidad que repercute en el lenguaje popular de nuestra localidad, como lo afirma (Córdova, EL HABLA DEL ECUADOR, 1995) cuando indica que “Dicho idioma aborigen está presente tanto en el léxico como en las combinaciones sintácticas”.

De la misma manera, es importante comprender que la lengua de nuestro país no es homogénea porque cada frase o expresión tiene su lugar de origen, como lo ratifica Santos (2007) en su libro, donde ratifica que “nuestra lengua castellana del Ecuador es susceptible de clasificarse en variedades dialectales debido a sus matices diferenciales, (...) aptas para la conformación del mapa lingüístico ecuatoriano”. pg. 05

Y finalmente, el autor refiere que en el país existen dos grandes regiones sobresalientes tales como: “la Costa y la Sierra. La región Oriental o Amazónica es un segmento mixto, indiferenciado por heterogéneo, (...) lo que acontece también en el Archipiélago de Colón o Islas Galápagos”. (Santos, 2007)pg.04

1.2.4 MODISMOS SEGÚN LAS REGIONES:

A continuación, se muestra una tabla de modismos existentes de nuestra localidad:



SIERRA		
Grupo de amigos o fiesta	Modismo	Definición
	Astaray	Interjección que se lanza cuando uno se ha quemado.
	Aguaitar	mirar observar o vigilar.
	Acolitar:	Apoyar, acompañar a otro en la ejecución de alguna cosa.
	Chazo:	campesino de origen no indígena. (Astudillo Ortega, 1973:10)
	Cojudo:	el bobalicón; cualquier individuo. (Astudillo Ortega, 1973:176)
	Fiero:	feo. (Astudillo Ortega, 1973:23)
	Filático:	el filatero, el que uso palabras rimbombantes y fuera de su léxico ordinario. (Astudillo Ortega, 1973:124)
	Futre:	elegante, bien vestido. (Astudillo Ortega, 1973:189)
	Helaque:	Es un término cuyo sentido es, <i>de más o menos</i> .
	Huashitar	cargar a la espalda.
	Labioso:	El hablador, verboso, mentiroso. (Davila, 1979:84)
	Lavaza:	sobrantes de comida y desperdicios que se recogen y se dan de alimento a los chanchos.
	Llucho:	desnudo, se aplica tanto a personas como animales. Burbano Cuesta, 1982:25
	Manavalí:	esta palabra es una forma híbrida del quichua (<i>mana</i> , no) y del español vale; es decir que no vale, (Valdano, 1980: 61) & (Mata, 1982: 17)
	Mashar:	Tomar el sol, solearse. (Astudillo Ortega,1973: 27)
	Meado:	Orinado. (Mata, 1982: 33)
	Mishlojos:	la persona que tiene ojos verdes, es decir, ojos de gato.
	Rabadilla:	La parte final de la columna vertebral.
	Resabiado:	el individuo contumaz y muy experimentado para ser algo malo.
	Saramontón:	agrupamiento de personas acostadas encima de una que quedaba como base. Es la palabra híbrida del quichua, <i>sara</i> "maíz", y del español "montón". Montón de maíz. (Astudillo Ortega, 2002: 72)
	Tereques:	los bienes materiales de un hogar.
	Uyanza:	El regalo que se da cuando uno ha comprado o conseguido algo nuevo. (Astudillo Ortega, 2002: 129)
	Yapa:	regalo que el vendedor da al comprador, cualquier cosa extra que se obtenga. (Astudillo Ortega, 1973: 106)
Para referirse al alcohol:	Zarcillos:	Los aretes. (Cuesta, 1983:38)
	Modismo	Definición
	Guaspetes	copas, licor que se bebe.
	Hecho funda:	completamente borracho.
	Mapanagua:	especie de bebida elaborada con guarapo y con licor. Es la voz híbrida del quichua <i>mapa</i> "sucio", y del español <i>agua</i> . (Astudillo Ortega,1973: 30)
	Patucha:	la botella de licor de tamaño pequeño.
Expresiones	Modismo	Definición
	Acho	interjección que significa aprobación y sorpresa ante algo. Se trata en realidad de un apócope de caracho, que, a su vez, proviene de carajo.
	Ajo	Eufemismo por carajo. (Astudillo Ortega, 1973:31)
	Bacan	Muy bueno, excelente.
	Bala:	persona que es muy rápida y competente en algo.
	Caldo	un mal chiste, lo que no provocó risa.
	Chachay:	variación de achachay. (Cuesta, 1983:101)
	Quisha!:	Interjección para ahuyentar a algunos animales domésticos, <u>sobretudo gallinas</u> . puede aparecer también como <i>quizha</i> .
	Que churos!	expresión eufemística porque <i>chucha!</i>
	¡Qué gara!:	los jóvenes designan aquello que es bonito, muy bueno, excelente, de mejor calidad en cualquier situación.
	¡Que goce!:	expresión que significa que algo es agradable, divertido.
	¡Que hueso!:	Que inútil que poco listo o avisado.
	Sonar:	castigar, golpear a alguien.
	Tatay:	variación de atatay! (Cuesta, 1983:141)
	Un horror:	frase que significa una gran cantidad de algo.
	Vainas:	con esta palabra se recalca el carácter circunstancial o despectivo de algo. (Davila, 1983: 177)
	Vay:	injección popular, variación de vaya! (Astudillo Ortega, 1973: 16)
	¡Viva el santo!:	se usa esta frase cuando alguien deja caer al suelo algún objeto, sea que se rompa o no.
Estados de ánimo o enfermedad:	Modismo	Definición
	Abombe:	persona que fastidia. (Diccionario de la lengua morlaca).
	Trancazo:	una gripe muy fuerte.
Fiesta y amigos	Modismo	Definición
	Gozadera	situación de alegría y de disfrute y diversión.



Imágen 4. Rostros del Ecuador.

<https://wambra.ec/la-amazonia-llega-a-quito-en-respaldo-a-movilizacion-indigena/>

El habla de nuestro país esta compuesto por variedades dialectales debido a la constante visita por parte de personas extranjeras que han ido trasmitiendo palabras propias de su lengua y cultura, y que posteriormente aparece una mezcla de términos de la región Costa y de la región Sierra que se plasman en modismos de la región Amazónica y la región Insular y se convierten en términos mixtos de los términos mencionados anteriormente.

Los modismos son frases son más enfáticas en estas dos regiones debido a que estar cerca de las puertas más visitadas por los extranjeros, de personas de distintos lugares que con el paso del tiempo han ido modificando frases o palabras para comprender una idea de manera simple y dinámica, con estas frases indicados algo de manera sintetizada (Encalada O. V., 2021)

En base a los modismos de la tabla 3 y 4 se han escogido algunos términos más populares para posteriormente a través de una encuesta, condensar los modismos que serán utilizados en la construcción del juego. En la siguiente encuesta, realizada a jóvenes entre 15 y 24 años se obtuvieron los siguientes resultados:

1. 2. 5 IMPORTANCIA DE LOS MODISMOS

La importancia de los modismos radica en la repercusión del idioma, en todo lugar donde haya una lengua, existen modismos; para ello, es necesario conocer las reglas o códigos comunes que utilizan las personas como expresiones frecuentes dentro de un dialecto para que el receptor entienda el mensaje que se quiere transmitir, puesto que, si no existiese el mensaje, puede ser mal interpretado por el receptor.

Del mismo modo, (Calderón, 2019) menciona que “Con el tiempo, el ser humano entendió que las palabras son un terreno tan complicado como necesario. Todos necesitamos del lenguaje para interactuar e intercambiar. Es el terreno en común en base al cual podemos llegar a entendimientos y malentendidos”.

1.2.4 IMPORTANCIA DE LOS MODISMOS:

Asimismo, en una entrevista realizada a (Encalada O. V., 2021) refiere, que los modismos “Son formas expresivas propias de una zona, lengua, religión, etc. Y que tienen dos finalidades: explicativa y ahorrativa; explicativa porque explica una situación, como, por ejemplo: El manabita dice está haciendo “tremendo Pacheco” lo que significa que está haciendo “mucho frío”, esas frases son una construcción que se origina en el habla de los habitantes de la costa y se extiende a la población de la Sierra; donde el emisor explica una situación de frío y en la parte ahorrativa el hablante evita buscar una frase que explique una situación de manera más alargada; si no fuera así, la persona debería estar pensando mucho tiempo lo que va a decir para expresar una situación de frío, como: ¿qué palabras uso?. Para evitar ese trabajo de pensamiento, se toma una frase y se explica lo que se quiere decir ahorrando energía psíquica usando un modismo.

Expresiones para referirse a personas	Jorga:	grupo de amigos y de amigos. (Astudillo Ortega, 2002: 52)
	Topar:	en la expresión juvenil, este verbo significa que nos veremos más tarde.
	Vacilar:	galantear, tratar de cortejar o conquistar mujeres. Es del léxico juvenil.
	Modismo	Definición
	Huambringo:	forma cariñosa de referirse un huambra.
	Huashpi:	mujer algo alegre, y de vida desarreglada.
	Irizo:	Erizo, esta palabra se la usa para definir a un niño débil, enfermizo, que parece estar con los pelos levantados.
	Lluchu siqui:	el niño cuya ropa no alcanza a cubrir las nalgas. (Mata, 1982: 33)
	Longo	muchacho en quichua. es una forma de insulto muy común.
	Machona:	mujer que no es afectada realizar los trabajos que se suponen - desde una óptica machista - propio de su género. Carishina.(Astudillo Ortega, 1973: 23)
	Malton:	el que tiene tamaño no muy pequeño; pero que tampoco ha alcanzado el desarrollo definitivo.(Astudillo Ortega, 1973: 49)
	Mitayo:	forma grosera para dirigirse a un indígena, así como también, a alguien que no lo es. (Astudillo Ortega, 2002: 47)
	Mozo:	amante. (Astudillo Ortega, 1973: 44) (Astudillo Ortega, 1973: 148)

Tabla 4. Modismos de la región Sierra.

Es decir, la importancia de los modismos es poder comunicarse con un hablante de la misma lengua y poder explicar con claridad lo que quiere decir y ahorrar energía psíquica, ya que en las frases que usamos frecuentemente explicamos con brevedad o no tiene el valor explicativo correcto y es por eso, utilizamos los modismos, para la comunicación de manera rápida. Economizar es una de las propiedades que se busca inherentemente en el lenguaje. Se trata de decir más, con menos. El modismo, al igual que los refranes, viene a cumplir esta vital función dentro del lenguaje. (Calderón, 2019).

En pequeñas excepciones, los modismos Cuencanos y Azuayos son originarios de la región Costa o de Guayaquil; es por eso que no hay limitaciones, pero también existen casos donde podemos encontrar frases netamente cuencanas, Guayaquileñas o Quiteñas que no se entienden fuera de Cuenca, ni de Guayaquil o de Quito que se puedan traducir.

En el Oriente, ni en Galápagos no hay modismos que se originen desde sus regiones. Los modismos que se utilizan en Galápagos son frases o expresiones tomadas de Guayaquil o de la zona de la Costa en general, por lo que no existen modismos independientes de estas regiones. (Encalada O. V., 2021) Gracias a la tecnología del internet, actualmente se puede encontrar el Diccionario de la Lengua Guayaca (Real Academia Guayaca) acerca de los modismos de la costa, misma que permite descubrir y configurar rasgos característicos de la identidad de un pueblo, y con esto, desarrollar y transmitir los elementos esenciales de una identidad, siendo el lenguaje la mayor expresión de la capacidad simbólica de una cultura.

De tal forma que las palabras, frases o expresiones tienen una profunda influencia en nuestra forma de pensar y actuar en la vida cotidiana porque de esta manera se puede dar a entender cualquier situación ya que el hombre está mediado por los signos lingüísticos, unos y otros, de índole diferente y es el que da sentido, el que habla con palabras, con gestos, con señales, con símbolos, con arte y que sin duda constituyen un elemento característico y riqueza simbólica como sociedad local. (Cabrera Palacios., 2016.)

CONCLUSIÓN:

El juego cumple un papel fundamental dentro de la vida del hombre; acorde a la información recopilada, podemos darnos cuenta que desde muchos años atrás hasta la actualidad, el juego sigue siendo una actividad importante en la vida del ser humano, ya que es una herramienta que permite desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en cada persona de manera significativa.

El juego debe ser un artefacto que ayude conscientemente al usuario a interpretar algún tema en específico, los mismos que deben ser diseñados acorde a una edad porque existen juegos que se han creado sin ningún propósito, de tal manera que los juegos también deben tener cierta carga educativa para incentivar al hombre hacia un tema de interés.

Por otro lado, desde la mirada de la lengua como un sistema de signos lingüísticos, expresiones, frases e interacción educativa entre sí mismos y tomando como referencia a los modismos, propios de nuestra localidad, podemos asegurar que estos términos son importantes dentro del habla de toda persona y vale la pena dar a conocer a las nuevas generaciones estos vocablos que actualmente se han ido tergiversando o mezclando términos nuestros con expresiones del extranjero que deberían ser rescatados.

Sin embargo, es importante indicar también que los modismos construyen nuestra identidad, por nuestra particularidad de habla, tanto la parte étnica y regional, lo que se ha vuelto indispensable dentro de nuestro coloquio, empleados por todas las personas debido a su peculiar modismo distintivo que nos caracteriza y porque el sujeto se ha enraizado con estos términos.

Para profundizar un poco más sobre el tema de los modismos, se efectuó una encuesta a jóvenes de 15 a 24 años donde se realizó un sondeo de términos que hayan escuchado o que conocen para plasmar estas expresiones en la concreción del diseño.

Y finalmente, englobando estos dos términos (juego y modismos) se puede concluir que estos dos conceptos son muy importantes y están en gran medida relacionados con el tema del aprendizaje, ya que el juego representa una manera divertida de aprendizaje, además permite niveles altos en la concentración y desarrollo de una habilidad o destreza, como el entendimiento de los modismos de nuestra localidad, lo que es fundamental para poder cimentar la información necesaria en este primer capítulo.

1.3 ESTADOS DEL ARTE:

Imagen 5 . Estado del arte. Tinku juegos.
pure.com/es/tinku-juegos/com.wawa.tinkuJuegos2

1.3.1 TINKU - JUEGOS REVALORIZA LA IDENTIDAD NACIONAL.

Tinku son juegos didácticos desarrollados por dos emprendedores quiteños. Ellos buscan promover el conocimiento del país y el compartir en familia o con amigos. Según Vásquez J. (2016), su emprendimiento se dedica a la “creación, diseño y desarrollo de juegos de mesa divertidos e innovadores, con características didácticas y lúdicas, que incluyen un complemento tecnológico, aportando al desarrollo educativo de quienes los juegan y lo que se busca, es fomentar la identidad cultural y rescatar la unión de las familias”. Son juegos que fomentan la diversión y la unión familiar, incluyen conceptos de desarrollo educativo para los niños, e informan sobre la cultura nacional y potencializan habilidades y destrezas como: atención, memoria, concentración, percepción visual, motricidad, lenguaje, capacidad de relacionamiento, entre otras. (ECONÓMICA., 2016)

Comentario:

Tinku Juegos, contribuye a este proyecto de tesis, de manera que nos incita a la creación de nuevos emprendimientos, donde podemos dar a conocer nuestro país, su cultura, su lengua y su tradición, y a desarrollar estrategias que potencialicen destrezas y habilidades del hombre a través del emprendimiento e innovación de juegos que rescaten la unión familiar.



Imagen 6. Estado del arte. Juego de Gus Marbushka Pop-Up.
<https://www.tamtoys.com/products/gu>



1.3.2 JUEGO DE MESA GÜS MARBUSHKA POP-UP

GÜS MARBUSHKA es un juego de mesa con un escenario pop-up y con ilustraciones que llaman la atención por su belleza. Pueden participar de 2 a 4 jugadores; el juego tiene una duración de 20 minutos aprox.

La producción de los juegos Marbushka están hechos a mano, así que tienen un menor impacto en el medio ambiente y tienen preferencia por los materiales naturales, como: el papel, madera y lona y se usan pinturas naturales para colorear y proteger las partes de madera de los juegos. El juego es apto para personas de 5-99 años de edad con la facilidad de las reglas y comprensión del juego. (DECO, 2021)

Comentario:

Este juego, inspirado en el Pop-Up nos ayuda a entender la tridimensionalidad de las cosas, de escenarios y de los objetos. Es interesante y entretenido para los más grandes y para los más pequeños de manera que todos puedan participar en él. Este juego ayuda para que a posteriori se pueda tener como gran referente este juego dentro de mi proyecto, posiblemente para realizar algún juego basado en el Pop-up y plasmar los modismos del Ecuador. Y porque es importante tenerlo en cuenta como referente porque como estudiantes de la escuela hemos tenido bases y conocimiento con papel, cartón y demás que nos facilita crear objetos o escenarios inspirados en dicha técnica.

1.3 ESTADOS DEL ARTE:

1.3.3 CATCH GAME

Catch Phrase es un juego de adivinanzas de palabras disponible en Hasbro. El juego se juega en dos equipos y el objetivo de cada jugador es lograr que su equipo diga la palabra o frase de palabras que se muestra en el disco, de manera que un miembro de un equipo pone en marcha el cronómetro.

Un dador de pistas puede hacer cualquier gesto físico y puede dar casi cualquier pista verbal, pero no puede decir una palabra que rime con ninguna de las palabras y cuando el equipo adivina correctamente, el otro equipo toma su turno. El juego continúa hasta que se acaba el tiempo y el equipo que no sostenga el disco cuando se acabe el tiempo anota un punto y también tienen una oportunidad de adivinar la palabra o frase, y los miembros del equipo pueden consultar una respuesta correcta, gana un punto extra y finalmente si el primer equipo completa 7 puntos gana. (Hasbro, 2018).

Comentario:

Este juego electrónico de Hasbro “Catch Phrase Game” viene siendo útil para este proyecto de tesis, ya que muestra frases o palabras en un objeto tecnológico que resulta interesante y entretenido a la hora de jugar incluso porque viene incorporado un cronómetro donde despierta el interés de las personas y se vuelve más factible para todos los usuarios. En base a ello, se puede crear un instrumento similar que motive a las personas y se familiaricen fácilmente con los modismos locales.



Imágen 7 . Estado del arte. Catch Game.

Amazon.com. (2005). Catch Phrase Juego. Hasbro Shop. Retrieved 2020, from <https://shop.hasbro.com/en-us/product/catch-phrase-game:2C-79D3B5-5056-9047-F535-614A0B4DE1C0>

Imágen 8 . Estado del arte.Trophies.

<https://www.amazon.com/-/es/Juego-cartas-Trophies-sencillo-jugadores/dp/B07ZHPJ7ZL>



1.3.4 TROPHIES

Jugar Trophies, es simple, divertido y toma poco tiempo para aprender las reglas del juego; asimismo, en el juego, el juez lee un tema y muestra al grupo una letra aleatoria. Inicialmente se debe escoger una tarjeta de trofeo y debe coincidir con un tema y la letra. Este juego tarda de 5 a 15 minutos, se puede jugar en parejas o hasta grupos de 30 jugadores desde los 8 años de edad.

El juego incluye 70 tarjetas de trofeo únicas, 350 temas y un pequeño trofeo de metal para el ganador. La persona con la mayoría de los trofeos que tenga, gana y puede conseguir elevar el pequeño trofeo de metal incluido por encima de su cabeza, mientras que la persona que “intentó” obtiene un trofeo de participación. Es un juego para diversión familiar, amigos y niños, ¡les encantará jugar este juego rápido y fácil! Es el entretenimiento perfecto para niños, adolescentes y adultos en noches de juego y fiestas. (Facade, 2019)

Comentario:

El juego de TROPHIES aporta a este proyecto a manera de entendimiento u homólogo de los juegos que contribuyen en el campo de la Lengua y dentro de él podemos variar o sumarle los modismos y el área del Diseño de Objetos, ya que engloba todo esto en un solo proyecto que ayuda a entender el desarrollo de una estrategia de juegos ideal para todas las edades.

1.3.5 LIGHTNING REACTION REVENGE

El objetivo del juego consiste en ser el primero en decir una palabra que coincida con el tema y la letra. Es un juego increíble y adictivo para 2 - 4 jugadores.

Lightning Reaction Revenge (Venganza de reacción relámpago) incluye 3 juegos:

- Reacción a los rayos: la persona más lenta recibe una descarga eléctrica.
- Rayo Reacción Extrema - La persona más rápida es la única que escapa del castigo.
- Reacción relámpago recargada - Usted elige quién recibe un choque y quién no. ¡Esta vez es personal! y divertido que aprender las reglas sólo toma segundos.

Pon a prueba tus nervios, tiempo de reacción y habilidades en el último juego impactante de 'Shocking Funs: Lightning Shocking Revenge'. (Diversión impactante: Una venganza impactante relámpago). Pulse el botón en el medio para iniciar el juego. El último jugador que presione el botón después de que los sonidos se detengan y la luz cambie de verde a rojo recibirá una descarga eléctrica. Cada intento de hacer trampa presionando el botón antes del momento adecuado resultará en un castigo doloroso e impactante.

Comentario:

Es interesante la propuesta del juego "Lightning Reaction Reloaded" ya que presenta una forma distinta para jugar en familia, amigos y niños de manera que todos puedan entretenerse conjuntamente. Este juego contribuye a este proyecto de tesis como referente y también como plan de creación de nuevas ideas de instrumentos más novedoso para todas las edades y pensar en el objetivo de este proyecto como es, la difusión de modismos locales del Ecuador.



Imágen 9 . Estado del arte. Lightning Reaction Reverenge.
<https://www.amazon.com/Lightning-Reaction-Re-loaded-Shocking-Game/dp/B0006B2Q50>

Imágen 10 . Estado del arte. Cranium.
<https://www.jugonesweb.com/juego-de-mesa/cranium/>



1.3.6 CRANIUM

Cranium es un juego de tablero social publicado por Hasbro 1998 donde varios equipos compiten para resolver pruebas y avanzar en un tablero. Combina diferentes habilidades o pruebas de otros juegos populares, basándose en la teoría de las inteligencias múltiples de modo que se equilibran las posibilidades de vencer entre todos los participantes. Consta de 200 cartas, un dado de 10 caras, un bote de plastilina, 2 fichas como peones, 1 bloc de notas y el tablero. Pueden participar cuatro personas o más a partir de los 16 años y tiene una duración de aproximadamente de una hora.

El objetivo del juego es resolver acertijos, ¡definir palabras fantásticas e incluso deletrear palabras al revés! Actuar, tararear y dar rienda suelta al imitador que llevas dentro. Investiga, resuelve y comprueba exactamente lo que no sabes, ¡o puedes adivinar! Pinta, modela y dibuja obras maestras con sencillos dibujos, a veces con los ojos cerrados. Y el primer el realizar todas estas actividades sin confusiones, ¡llegar a CRANIUM Central y será el ganador!

Comentario:

Este recurso como juego, nos permite explicar y descubrir la relación entre el juego y las letras. Desde el punto de partida del juego "CRANIUM" con relación a los modismos, es un camino para analizar y descubrir similitudes de juegos promovidos por la comunicación de estas dos áreas: lenguaje de los modismos y el Diseño de Objetos. Estas dos disciplinas, que vienen siendo estructuras y formas que permiten reflejar el valor de la metáfora del juego con la relación de lenguajes, permite profundizar el conocimiento a partir de nuestra propia experiencia del descubrimiento.

1.4 HOMÓLOGOS:

1.4.1 SHUT THE BOX

“Shut the box” es un juego educativo que se juega con la familia, se utiliza en las aulas para la enseñanza de la adición y la probabilidad, y es incluso un juego de apuestas jugado en los pubs, pueden intervenir de 2 a 4 jugadores. Es un juego divertido y tradicional; en cada ficha que tiene el tablero tiene números en vez de palabras, lo que permite modificar las reglas del juego cuando cambiamos, números por letras o colores.

Es apto para todas las edades y se puede jugar en el lugar que preferíamos, en el parque, en la casa, en la sala, con nuestros amigos, etc. Es un juego de larga duración y que hoy en día se juega en todo el mundo con familia y amigos. Cada jugador tiene 10 tablas de 1 a 10, tiene un tamaño de: 8,85 x 8,85 pulgadas. Se puede transportar ligera y fácilmente, “es fácil de jugar y es una gran herramienta de aprendizaje: es una herramienta muy útil para enseñar a los niños adiciones básicas, restricciones, multiplicaciones y/o divisiones”. (Amazon.com, 2020)

Comentario:

Basado en el juego de “Shut the box” y en referencia de este proyecto de tesis, se puede hacer hincapié en la importancia que tienen los juegos y el aprendizaje. De este modo, los participantes, como: niños o adultos pueden distraerse y aprender a la vez, que por ende entonces se cumpliría un objetivo de interactuar con la piezas y lograr el entendimiento de cierta disciplina, Y a su vez, este juego también viene siendo material didáctico para el aprendizaje de cualquier disciplina, que lo que alguna vez hemos visto en teoría, los niños en especialmente, se divierten aprendiendo a través de este juego, que puede suceder lo mismo cambiando ciertas reglas del juego y aplicando otras disciplina de modo que, todos terminan divirtiéndose.



Imagen 11. Estado del arte. “Shut the box”

<https://www.amazon.com/Traditional-Sided-Wooden-Number-Board/dp/B0875K2QWK>

1.4.2 LOS COLONOS DE CATÁN.

Los colonos de Catán es un juego de mesa conocido mundialmente en el que los jugadores intentan colonizar la isla de Catán, muy rica en recursos naturales, construyendo carreteras y pueblos.

El creador es Klaus Teuber, este juego consta de reglas y estrategias, la versión original se juega a partir de los 10 años, entre 3 o 4 jugadores con una duración de 45 y 60 minutos y la versión júnior se juega a partir de los 6 años, entre 2 y 4 jugadores con una duración de 30 minutos. Es una actividad competitiva, de mucha observación, atención, razonamiento estratégico, expresión verbal y socialización.

El objetivo del juego es colonizar el máximo de tierras posibles dentro de la isla Catan. Cada jugador cuenta con carreteras, pueblos y ciudades que deberá ir construyendo con los recursos que consiga a lo largo de la partida. Se deberá planificar una buena estrategia para conseguir los recursos necesarios e ir colonizando el territorio sin que nadie nos cierre el paso.

En cada turno, el jugador tirará los dados, y entonces todos los jugadores recogerán los recursos que marcan las tierras donde están instalados. Después, podrá intercambiar cartas con los otros jugadores para conseguir los recursos que necesita, también podrá coger una carta de desarrollo, y construir carreteras, pueblos y ciudades. El juego termina cuando uno de los jugadores consigue 10 puntos. (Hospital Sant Joan de Déu., 2016)

Comentario:

Este homólogo es importante para darnos cuenta que también los juegos de mesa no están vinculados solamente con el diseño gráfico, sino también con el diseño de objetos, ya que, al ser un juego de mesa, se ve la tridimensionalidad del juego que nos enseña a jugar de manera entretenida. Al momento de jugar, “Los colonos de Catan”, nos brinda conocimiento sobre lo que había en la isla de Catan, nos enseña y nos transmite conocimiento de un lugar determinado a través del juego.

1.4 HOMÓLOGOS:

1.4.3 PALABRAS 3D

(Juego original de TOP TOYS)

El juego de palabras tridimensionales, cada letra suma. El objetivo es formar palabras sobre el tablero y sumar la mayor cantidad de puntos posibles. Las palabras se forman de dos maneras: Colocando letras, una al lado de otra en sentido horizontal o vertical o colocando letras sobre letras que ya se encuentran sobre el tablero para transformar la palabra existente en otra diferente.

Este juego tiene: 1 tablero plástico, 110 fichas que corresponden a las letras, 4 atriles porta-letras, 1 bolsa para guardar las fichas, 1 block de hojas de puntaje y 8 stickers para atriles y laterales del juego. Pueden jugar 2 personas o más a partir de 6 años. (TOP TOYS, 2021)

Comentario: Este juego de palabras 3D nos incentiva a la creación de nuevas palabras o el intercambio de las mismas para desarrollar nuestras destrezas mentales, siguiendo las reglas del juego.

Y, por otro lado, el mismo juego, podría llevarse a cabo acerca de lo que se pretende hacer en este proyecto de tesis donde se pueda crear un juego que incentive a todas las personas de todas las edades a que se interesen por conocer los modismos de nuestra localidad.



Imógen 12. Estado del arte. Palabras 3D.

https://www.pototos.com.ar/MLA-852862112-palabras-3d-juego-de-mesa-de-palabras-top-toys-original-_JM

Imógen 13. Estado del arte. Colonos de Catán.

<https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/colonos-catan-convierte-gran-colonizador-construye-pueblos-ciudades>





Imágen 14. Estado del arte. Colonos de Catán.
<https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/colonos-catan-convierte-te-gran-colonizador-construye-pueblos-ciudades>



Imógen 15. Jugar.Cap.2..
<https://www.amazon.com/-/es/Juego-cartas-Trophies-sencillo-jugadores/dp/B07ZHPJ7ZL>



CAPÍTULO 2



Jugabilidad
Gamificación
Diseño Lúdico
Diseño Emocional
Identidad de Lenguaje
El juego. Una estrategia de aprendizaje esencial.

Perfil de usuario.

Tabla de Contenido:

2.1 JUGABILIDAD Y

2.2 GAMIFICACIÓN:

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 JUGABILIDAD

La jugabilidad es la combinación de elementos que satisfacen al sujeto al momento de jugar; el propósito es que el usuario se mantenga entretenido y de esta manera, avivar la recreación del sujeto al momento de utilizar estos artefactos o videojuegos de manera que los individuos experimenten distintos matices que tiene el juego, entre ellos: el aprendizaje, el desarrollo del juego, las reglas, la interacción y la efectividad de integrarse en el mundo del juego.

Del mismo modo, (Sánchez & Vela, 2011) indica que la jugabilidad se puede determinar como “el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía”. p.03. La jugabilidad está fusionada con la usabilidad de modo que el jugador pueda ejercer sus emociones y comprensión de la interfaz; el juego debe ser fácil de entender para poder manipular, interactuar con él, debe ser desafiante, e impresionante para el jugador. (González, Padilla, Gutiérrez, & Cabrera, 2008).

De la misma forma, la jugabilidad está inmersa en la vida de cada individuo ya que este factor “induce sentimientos y que desencadena conductas de reacción automática y que hacen apreciar el videojuego de distinta manera al jugarlo en compañía (multijugador) ya sea de manera competitiva, colaborativa o cooperativa”. (Sánchez & Vela, 2011). Existen algunos atributos principales de la jugabilidad que son importante conocerlos:

2.1.1 ATRIBUTOS DE LA JUGABILIDAD:

Para definir los atributos de la jugabilidad, se han tomado en cuenta varios estudios de los siguientes autores: (Clanton, 1998), (Federoff, 2002), (Shneiderman, 2004), (Ortega, 2005), (Zea, Sánchez, Gutiérrez, Cabrera, & Paderewski., 2009), que han desarrollado algunas estrategias que se ajustan al tipo de jugador y al tipo de juego.

2.1.2 FACETAS DE LA JUGABILIDAD:

- **Jugabilidad Intrínseca:** proyección de los elementos característicos de un videojuego al jugador

- **Jugabilidad Mecánica:** calidad del videojuego como sistema software.

- **Jugabilidad Interactiva:** interacción del usuario con el videojuego.

- **Jugabilidad Artística:** adecuación artística y estética de todos los elementos del videojuego;

- **Jugabilidad Intrapersonal:** objetivo conocer la percepción y respuesta emocional del usuario ante el videojuego;

- **Jugabilidad Interpersonal:** analiza las sensaciones si se juega en compañía.



Imagen 16. Jugabilidad.
<https://www.geekno.com/glosario/arcade>

2.2 GAMIFICACIÓN.

Gamificación se deriva del termino en inglés “gamification” (Oli-va, 2016) p.32. La primera definición de gamificación fue emitido por Nick Pelling en el año 2002 (Marczewski, 2013) como aplicación de símbolos en el juego para ocupaciones a diario donde se pueden explorar actividades y desarrollar en un juego, alcanzando metas y rangos a través de él. Asimismo, (Zichermann, 2011) en su obra Gamification by Design la definen como:



Tabla 5. Principios de la Gamificación.

PRINCIPIOS DE LA GAMIFICACIÓN	
Épica	Motivación para el usuario para sentir que forma parte de algo más grande que nosotros mismo.
Logro	Subiendo de nivel, sienten que lo están haciendo bien, van subiendo de rango y se sienten emocionados. Sensación de progreso.
Creatividad	Existen muchas maneras para ser enfáticos, distintas estrategias, <u>feedback</u> es un proceso que genera mucho interés.
Posesión	Cuando sentimos que algo nos pertenece, queremos protegerlo, mejorarlo, tenerlo y lo manejamos más.
Afinidad	Colaboración, competición, misiones en grupo, pero también aspectos de afinidad, como la nostalgia, cuando recordamos cosas viejas, tenemos un sentimiento de afinidad, es una conexión y relación entre el usuario - jugador.
Impaciencia	No podemos tenerlo o porque es difícil de conseguirlo, está fuera de nuestro alcance.
Curiosidad:	Como no sabemos qué va a pasar luego, no dejamos de pensarlo
Perdida	Evitamos una perdida porque tenemos afinidad con el objeto, lo queremos tanto.

Motivación que brinda a la hora de jugar, útil para insertar al individuo dentro del juego para que se divierta y se distraiga, para que sienta que está dentro de ese entorno y explorar estrategias, extraer la dinámica de los juegos y plasmarlos en otros contextos para motivarlos. Es importante motivar e incentivar a tener actitudes agradables para algo que no nos gusta, cuando algo no está bien, especialmente en los niños, es un desafío dentro del juego estar motivado para realizar actividades; de esta manera se puede diseñar artefactos que motiven a las personas.

Es el arte de combinar, elementos divertidos de los juegos con cosas que son realmente aburridas y rutinarias que probablemente sean muy importantes, la gamificación es sustancial cuando la motivación y la emoción del usuario es clave para que sean más creativos, de tal manera que se puede definir una pauta que es lo que le hace atractivo al juego.

Según (Chou, 2017) analista freelance de gestión de empresas y escritor, es uno de los principales expertos en ‘gamificación’ define los principios de gamificación como:

Si no hay ninguno de estas características, no hay motivación. Sin embargo, es importante conocer y comprender la motivación y la psicología humana para aplicarlo a la experiencia del usuario; no se trata de tecnología, forma, ni función, sino mantener los estímulos, como se siente, cómo reacciona y como utiliza la empatía el individuo para crear una experiencia mejor.

2.1.3 ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Según (Gené, 2015) es importante gamificar porque:

- Motiva al individuo a aprender
- Recuerda constantemente las cosas o actividades que realizo o está realizando.
- Su aprendizaje es más significativo porque es individuo es más enérgico.
- El individuo se siente comprometido con el aprendizaje o las actividades como tal.
- Los resultados son más adecuados y eficiente.
- Crean competencias adecuadas – convenientes.
- Aprenden independientemente.

- Son competitivos y activos.
- Y finalmente, porque son capaces de crear conectividad entre usuarios en espacio online.

El proceso de diseño de la gamificación, puede personalizarse teniendo en cuenta diferentes perfiles de jugadores y técnicas, cuáles son las principales herramientas actuales de para realizar gamificación educativa y algunos ejemplos prácticos de aplicación de la gamificación en el aula.

La gamificación intenta satisfacer algunos de los deseos o necesidades humanas fundamentales que la gente necesita, tanto en el mundo real como en el virtual, tales como: el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y el altruismo y también algunas cosas que divierten a las personas son: ganar, resolver problemas, explorar, trabajar en equipo, reconocimiento social, recolectar, la sorpresa, imaginar, compartir, el juego y personalizarlo.

2.3 DISEÑO LÚDICO.

La lúdica está ligada a lo habitual, “en especial a la búsqueda, da del sentido de la vida y a la creatividad humana” (Jiménez, 1998). De manera que el hombre puede divertirse y comprender la relación con el usuario y dar a conocer una propuesta didáctica de reto y placer. s.p.

Asimismo, el diseño lúdico se puede decir que está enfocado en todas las edades, aunque a veces está plasmado en propuestas para los más pequeños siendo este un factor estimulante.

Existen algunas distinciones de gamificación, según (González C. S., 2019. pg.05) son:	
Gamificación unplugged	Es aquella estrategia donde se aplican técnicas propias del juego sin soporte técnico, es decir: se pueden realizar actividades utilizando: tarjetas o cartas, juegos de mesa, acertijos, dados, cajas, etc.
Gamificación plugged:	Es aquellas estrategias donde se aplican las técnicas propias del juego en entornos virtuales con algún soporte tecnológico, es decir, actividades con la uso de móviles o tabletas que otorgan puntuaciones según las respuestas correctas y en el menor tiempo posible.

Tabla 6. Distinciones de la Gamificación.

2.3 DISEÑO LÚDICO:

Por otra parte, la importancia de la lúdica radica dentro del Diseño Industrial en el desarrollo de los objetos donde se determina su ejecución a través del proceso proyectual; al poner en forma diferentes conceptos dados por otras disciplinas. Además, para que un objeto sea eficaz dentro de la lúdica hay que tomar en cuenta elementos que se puedan integrar dentro de una cultura o grupo focal de tal manera que la propuesta no se complejice en su proceso de configuración y desarrollo.

Del mismo modo, dentro del proceso de ejecución se debería incorporar los principios de diseño para que los usuarios interactúen en el proceso lúdico-didáctico de tal manera que desde allí nace el dinamismo de cooperar y comprender que el diseño en el objeto son fundamentales y constitutivos dentro de este proceso, donde el diseño no es la forma estilística sino es una herramienta que ayuda a explotar habilidades y contribuir con el usuario en medio de una etapa de aprendizaje.



Imágen 17. Diseño Lúdico.

<http://www.xn--quieromasdiseo-2nb.com/2013/01/diseño-inteligente-y-lúdico-para-niños.html>

Importancia del juego en el desarrollo humano.

▪	Visión del diseño tradicional como disciplina. (Se puede mejorar esa perspectiva a través de una propuesta del diseño como <u>transdisciplina</u>).
▪	Descripción del objeto lúdico-didáctico; todo lo relacionado con el niño, su desarrollo y aprendizaje, para tener más cercanía con el objeto a través de la ciencia de lo que se aprende, el que lo aprende y cómo se aprende.
▪	A partir de los componentes del objeto lúdico se puede entender la relación con el diseño industrial: expresivo, funcional y técnico, de manera que se entienda el aporte de los elementos necesarios para la constitución de la totalidad del objeto puesto que se estudia cada uno, con el fin de facilitar el análisis.
▪	Herramienta de análisis que incluya todos los criterios, la observación de lo expuesto, conclusiones de esta investigación.

Tabla 7. Importancia del juego en el desarrollo humano.



2.4 DISEÑO EMOCIONAL E

Imógen 18. Diseño Emocional.

<https://www.archdaily.mx/mx/779600/mundo-apapacho-diseno-funcional-y-emocional-para-ninos>

Estos objetos tienen como finalidad, ayudar al usuario a interactuar dentro de un determinado contexto que les permite expresar sus sentimientos viviendo experiencias entretenidas, para que todo esto se dé, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos, según (Melo Mónica, Hernández Rubinsten, 2014) ratifica que en la importancia del juego hay que tener en cuenta las siguientes consieraciones:

2.4 DISEÑO EMOCIONAL.

La RAE, define emoción como: “la alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática”. Por lo que se puede decir, que la emoción es un sentimiento que se transmite hacia algo, de tal manera que se puede difundir a través del lenguaje. Como lo menciona (Andrade, 2019) que “las emociones son producto del interjuego entre una semántica (cultura visual, escrita u oral) y el individuo” (p.44). Del mismo modo, para (Norman, 2004) el diseño emocional

“está relacionado con emociones distintas: a veces nos divertimos usando ciertos objetos, (...) Disfrutamos contemplando algunas cosas y nos encanta lucir otras porque nos hacen sentir distintos. Hay objetos que nos traen recuerdos, por como huelen, por su tacto, y otros que no queremos tirar a la basura y nos gusta cómo envejecen. Siempre se ha sabido que el diseño puede evocar emociones, pero nunca antes se había estudiado a fondo la forma en que se produce este fenómeno.”

Todos estos aspectos que menciona (Norman, 2004) son fundamentales dentro del ser humano para el aprendizaje, para entender situaciones o porque simplemente reflejan sentimientos ante alguna situación o entes determinados; ya sean emociones positivas o negativas.

2.5 IDENTIDAD DE LENGUAJE:

En su libro manifiesta también, que el hombre siempre se fija en los elementos y piensa en determinados usos que posteriormente se los va a dar, donde se tiene expectativas de los objetos o de situaciones que son agradables o desagradables sin antes utilizarlos; el hombre debe establecer bien el uso de los productos con un propósito para el que fueron creados, de tal manera que tomen en cuenta sus emociones, como lo determina Donald Normal, lo clasifica en tres niveles intelectuales:

1. Visceral (ligado a la apariencia del producto, y la atracción primaria del mismo),
2. Conductual (placer que ejerce sobre el usuario la efectividad del producto) y
3. Reflexivo (ligado a las experiencias, los recuerdos y el aprendizaje).

2.5 IDENTIDAD DEL LENGUAJE

Muchas veces pensamos que el lenguaje puede ser utilizado de manera evidente, pero el lenguaje y la identidad son dos palabras que deben ser utilizadas de manera correcta. Es por ello, que en la actualidad se ha dañado mucho el lenguaje porque la sociedad inventa nuevas “orientaciones” para referirse a las personas supuestamente de manera lógica, son personas que no conocen bien el lenguaje y hace falta ser más específica con la identidad, respetarlo porque somos parte de una misma creación cultural.

(Moreno, 2005) menciona que: “el lenguaje como creación cultural, establece los principios constitutivos de la identidad del individuo y de los grupos sociales, mediante las formas particulares en las que se desarrollan los idiolectos, los dialectos y las lenguas”

Es importante establecer patrones de identidad en el lenguaje, especialmente en lo académico y lo común ya que desde allí se puede transmitir la cultura de nuestro pueblo en la interacción lingüística para ir formando e incluyendo dentro del desarrollo de la personalidad y el pensamiento para posteriormente utilizar términos correctos, ya que desde luego estos implican patrones crecientes de lengua y cultura en determinados entornos a los que inculcamos utilizar términos apropiados.

Las lenguas regionales de cada pueblo son muy significativas para nosotros y más para los demás (terceras personas-extranjeras), porque se transmite un sentimiento comunitario y local como motivo de explicación a lo impersonal, extraño y lejano, es decir, de las lenguas a nivel global porque se toma nuevas formas de aprendizaje por su reinterpretación y posteriormente estas expresiones son decodificadas en otros significados.

Asimismo, existen otros autores que ratifican la importancia de las leguas y su identidad; manifiestan que “gracias a las nuevas interacciones sociales, el poder identitario de las comunidades (Bauman, 2003) y el apoyo económico de los gobiernos locales, la lengua se está convirtiendo en una marca de “autenticidad” (cohesión social), un instrumento simbólico, necesario defender y reivindicar de frente a la amenaza global. (Fishman, 2001)

Imógen 19. Identidad del Lenguaje.

<https://www.zonadocs.mx/2021/01/28/crece-la-poblacion-indigena-en-jalisco/>



2.6 EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE ESENCIAL:

Estamos continuamente enfrentándonos a la pérdida de nuestra lengua identitaria y de nuestra cultura, porque estamos en un mundo rodeado de distintas lenguas, parte de ellas son cercanas a nuestro país que generan confusión o mezcla de lenguas porque continuamente nos estamos alejando de nuestras lenguas locales, que, por ende, hay la necesidad de buscar un espacio intermedio, donde el hombre reconozca su lenguaje como parte de sí mismo.

Para estar claros sobre la lengua y sus papeles dentro de un uso frecuente, en función de unas entrevistas realizadas por (Esteban, Maria, & Vila, 2007), se sabe que existen tres rasgos que se debe conocer:

- a) La “lengua familiar, identitaria o materna”, normalmente es la primera lengua que se aprende dentro del contexto familiar, que permite comunicarse por lo que escucha a su alrededor.
- b) La “lengua intercomunicación socio laboral”, responde a la necesidad de comunicarse dentro de un ámbito de: trabajo, escuela, empresas propias, etc. propia de cada territorio o lugar donde se halla.
- c) La “lengua de interconexión global”, es aquella lengua presente en los espacios virtuales (internet) para estar dentro de ese contexto.

2.6 EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE ESENCIAL

El aprendizaje a través del juego, puede cimentar un rol muy importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a sus múltiples disciplinas presentes en las fases de estudio entretenido, de forma que el individuo aprende sin desconcentraciones. Todo tipo de juegos son esenciales en la vida del hombre porque son instrumentos que sirven como método de enseñanza y aprendizaje ya que desde temprana edad nos llaman la atención y, que son importantes para fortalecer la motivación, el desarrollo lógico y el razonamiento.

Por otro parte, es importante aludir lo que mencionan (Martin, Martin, & Trevilla, 2009) sobre la importancia de un tipo de juego, al decir que: “los juegos didácticos como forma de enseñanza, permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento”, esto para darse cuenta de la importancia de

los juegos en el desarrollo del aprendizaje y para cumplir con objetivos planteados durante determinada situación (entretenimiento entre amigos, aprendizaje en la escuela, etc.), la idea es demostrar que las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento (asignatura o conocimiento empírico) del sujeto como recursos valioso para el o los que están jugando. De la misma manera, el filósofo y psicólogo (Groos, 2008) define el juego y la educación como “Un efecto prolongado de actos inteligente de generaciones anteriores, una suerte de hábitos hereditarios” que se traduciría el juego como preparación para la vida adulta y la supervivencia como lo afirma él mismo, y que esta estrategia posteriormente ayudarán al hombre a adaptarse mejor a su medio, dentro de una vida profesional gracias a todas las reglas y habilidades que involucran en un juego. Y otros autores como Vygotsky (1966) en su teoría, expresa el juego y la educación como: “instrumento sociocultural, (..) y elemento impulsor del desarrollo mental, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, tales como: la atención o la memoria voluntaria”. Cuando el hombre decide jugar, no piensan si va a aprender algo específico que le servirá posteriormente, pero el juego va creando en ellos oportunidades fuertes de aprendizaje dentro del proceso de desarrollo y desde ahí adentrarse en diferentes ámbitos competitivos, emocionales, sociales o motores. De esta manera, aprendemos de forma práctica creando conocimiento sobre un área específica a través de la interacción de los objetos. Y finalmente, haciendo énfasis en lo expuesto anterior, se puede mencionar que el juego es una herramienta útil para el profesorado, para motivar a sus estudiantes dentro del proceso de enseñanza y captar su atención para que sean partícipes de la actividad que se está llevando a cabo, desarrollando capacidades de forma autónoma después de haber logrado un aprendizaje significativo, siendo esta una actividad que influencia mucho en el aprendizaje del hombre.



Imagen 20. El juego como aprendizaje.

<https://eresmama.com/beneficios-de-los-juegos-en-la-adolescencia/>

2.7 PERFILES DE USUARIO:

PERFIL DE USUARIO 1



Imágen 21. Perfil de usuario 1.

<https://www.unicef.org/chile/historias/el-l%C3%A-Dder-social-de-15-a%C3%B1os-que-quiere-proteger-la-patagonia>

DATOS DE PERFIL DE USUARIO 1	
Nombre:	Juan Zeas.
Edad:	15 años
Nacionalidad:	ecuatoriano
Posición económica:	media – alta
Personalidad:	es muy curioso y extrovertido.
Nivel de educación:	Tercer nivel de secundaria.
Número de hijo:	Juan es el tercero de los hijos de la familia Zeas.
Bibliografía:	Es un adolescente que tiene 15 años de edad y tiene un hermano de 22 años, el hermano de Juan utiliza términos o expresiones modísticas que él no entiende y se le dificulta entender por su edad, y se pregunta cuál es la definición de cada una de las palabras que utiliza su hermano constantemente y los amigos, a veces hasta sus padres.

Tabla 8. Bibliografía de perfil de usuario 1.

2.8 PERFIL DE USUARIO



Imágen 22. Perfil de usuario 2.
https://verne.elpais.com/verne/2020/07/20/articulo/1595239262_155276.html

DATOS DE PERFIL DE USUARIO 2

Nombre:	Anna Velasco
Edad:	24 años
Procedencia:	mexicana.
Posición económica:	media
Personalidad:	es muy alegre y entusiasta.
Nivel de educación:	Está en 6to ciclo de la carrera de Arte Teatral.
Número de hijo:	Anna es la segunda hija de su familia.
Hobbies:	Bailar, leer y entretenerse desde casa.
Bibliografía:	Es una muchacha que ha visitado Ecuador en algunas ocasiones con sus amigos y ha viajado también por intercambios universitarios. Anna es muy amigable y conoció personas de nuestro país donde constantemente utilizaban términos que no entendía. Hace 6 meses llego al país y no conoce aún muchas palabras que utilizamos en nuestra localidad por lo que ella está buscando constantemente algo que le ayude a entender estas definiciones. Para ella sería ideal encontrar un juego porque uno de sus hobbies favoritos es entretenerse desde en casa.

Tabla 9. Bibliografía de perfil de usuario 2.

CONCLUSIÓN:

La vinculación de los términos explicados en el marco teórico, nos ayudan a comprender las connotaciones entre el juego y la identidad. El juego y la identidad siempre han estado presente en la vida del hombre; el juego desde hace mucho ha servido como método de aprendizaje, como lo asevera Gutiérrez (2017, p. 291), donde indica “el juego es considerado como instrumento o medio de aprendizaje”.

Por otra parte, dentro del marco teórico se ha colocado conceptos fundamentales como: la jugabilidad y la gamificación, son técnicas actuales imprescindibles donde el jugador ejerce sus emociones e interactúa con el juego. De igual manera el diseño emocional al tener vínculo entre objeto y usuario, porque se origina una emoción que viene siendo un sentimiento que se puede transmitir a través del lenguaje. Y el lenguaje, como sistema de conocimiento universal, compartido por todos los miembros de una comunidad, esenciales en la vida del hombre, suma importancia.

Basado en todos los conceptos mencionados anteriormente, lo que se pretende es lograr construir un elemento como método de aprendizaje didáctico.

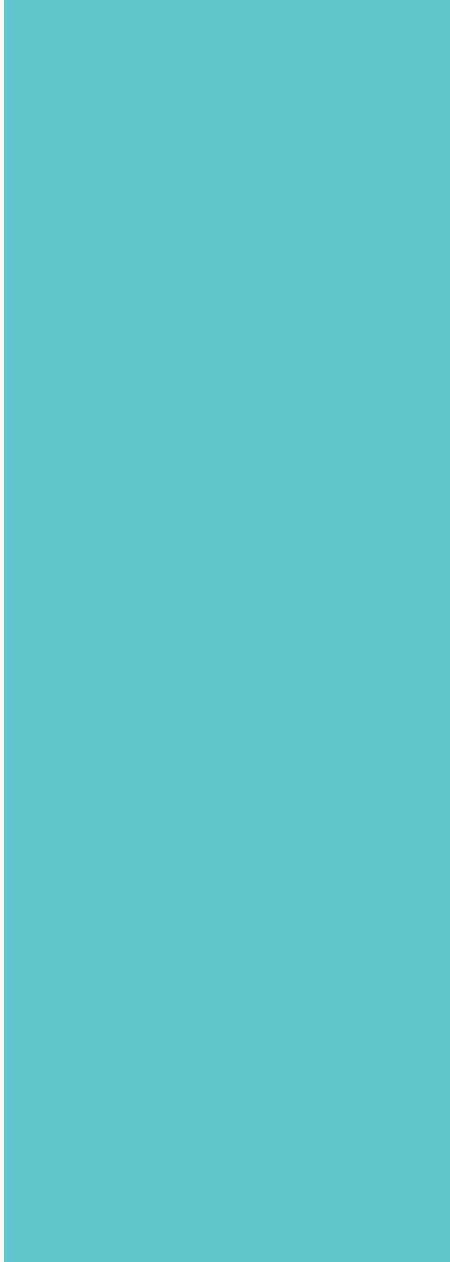


Imagen 27. Estructura de costos..
<https://10empresa.com/costos/>

CAPÍTULO 3



Ideación
Partidas de Diseño
Manual de usuario
Estructura de Costos
Plan de negocios

Protocolo de validación.

Tabla de Contenido:

3.1 IDEACIÓN:

3.1 IDEACIÓN:

En este proceso de ideación, se propondrán características de un juego que ayude a difundir los modismos del Ecuador utilizando algunos criterios estéticos y principios de diseño, de tal manera que estos ayudarán a esclarecer los parámetros de la creación de un juego didáctico para la enseñanza de los vocablos de nuestra localidad.

1. **Diseño eco amigable:** Diseñar un juego elaborado con tableros conglomerados o materiales reciclables en general que representen y satisfagan necesidades a través de la funcionalidad, que no afecten al planeta, respeten a la naturaleza de tal manera que se pueda garantizar recursos para las generaciones venideras, y que los jóvenes tomen conciencia de ello y a la vez, este juego sea útil para desarrollar sus aptitudes e intelecto en la etapa de aprendizaje de los modismos de nuestra localidad.
2. **Apilable:** Crear elementos que se coloquen uno sobre otro para dificultad el paso de piezas, una tras otra dentro del juego ya que la idea es crear más módulos que formen parte del juego y sean compatibles con las fichas que se propone.
3. **Modular:** El propósito de esta idea, es realizar un objeto que esté vinculado con la modularidad, ya que este término se caracteriza por función de módulos escalables y reutilizables dentro de una misma interfaz de manera que el mismo juego permitirá al usuario que explore dentro de él a través de acertijos y se interese por conocer los términos o definiciones de los modismos.
4. **Pop - up:** Mediante la ilustración de imágenes de las ciudades más representativas del Ecuador y el uso de la imaginación creativa e interacción de los jóvenes, y tomando como ente referencial el estilo Pop up se puede crear un juego donde exija al usuario la imaginación, curiosidad y entretenimiento por conocer términos que antes no habrían escuchado o no se han familiarizado con estas expresiones idiomáticas de nuestra localidad.
5. **Juego articulado:** Creación de objetos que permitirá la libertad del juego al usuario, a través de la unión y ensamble de piezas. Al momento de armar el usuario tendrá que verificar los elementos correctos para que se vincule con otro, de esta manera el usuario se interesará al momento de jugar, siendo un punto clave a la hora del armado, tiempos en el montaje y además se reducirá en costos de producción.
6. **Diseño armónico:** Unión de elementos que brinden una solución, que tenga retos y se convierta en una transformación. Es decir, se busca diseñar elementos con modismos de nuestra localidad, de tal manera que la otra persona debe adivinar el modismo que ha encontrado con ayuda de barajas, dados y sorpresas para conocer la definición de un término, de tal manera de los participantes se divertirán y aprenderán los modismos desde cualquier lugar que prefieran jugar.
7. **¡Dibuja, adivina y aprende!** Se puede crear una pizarra tomando la idea de carta, fichas y tablero donde dos o más usuarios pueden jugar e incluso pueden armar un equipo y jugar con sus contrincantes de las distintas regiones, el objetivo de esto, es la diferenciación en este elemento (pizarra) y el agrupamiento de los elementos; un grupo o una persona escribe una definición o el modismo como tal y el otro grupo o persona resuelve su interpretación. De tal manera que los usuarios aprenden divirtiéndose.
8. **Simplicidad o austeridad formal:** La forma sigue a la función “menos, es más” basándose en este principio de diseño y austeridad formal, se pretende crear un juego que sea de manera simplificada, interesante y divertida. Donde el juego se convierte en la pieza principal de todo su entorno. Se ha pensado en agrupar elementos en forma de módulos siendo este, un elemento integrado dentro de un sistema o estructuras más grande, conformado por un conjunto de formas idénticas o similares entre sí.

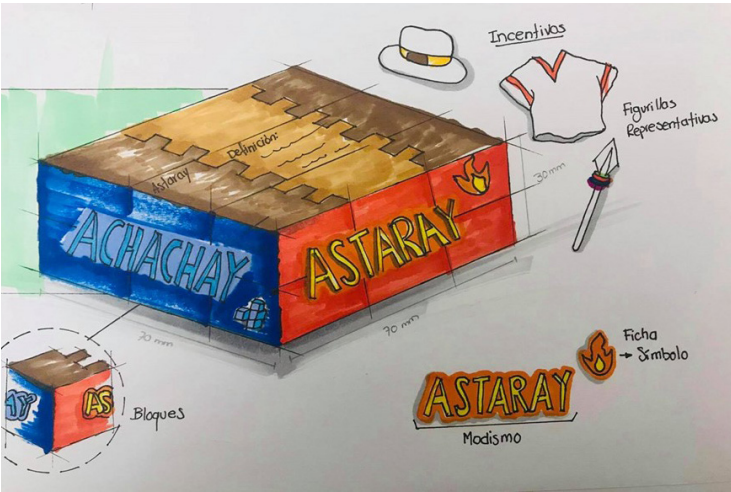
3.1.1 TRIADA DE PROPUESTAS:

- 9. Armable:** Darle piezas al usuario, donde estratégicamente puedan armar un lugar turístico de cada región, comida, cultura o costumbres y finalmente se encuentren con palabras, es decir, los modismos que se utiliza en cada localidad, donde encontraran su interpretación o solamente los modismos como tal, la finalidad de esto, es la curiosidad que se genera al ser piezas o bloques para construir y conocer palabras de las distintas regiones.
- 10. Funcional, simbólico y estratégico:** A través de estos tipos de juegos lo que se busca es que los usuarios, utilicen su creatividad y habilidades para reconocer estructuras de cada región, que sepan acatar reglas dentro del juego y que sobretodo despierten el interés jugando de tal manera que se concentran y pueden asimilar modismos que no han escuchado antes.

3.1.1 TRIADA DE PROPUESTAS:

Las siguientes triadas fueron escogidas basadas en las diez propuestas descritas anteriormente pensando en la posible construcción de cada una de ellas. A continuación, se presentan los bocetos y las características de cada una de las triadas electas:

1. Austeridad formal, juego articulado y diseño armónico

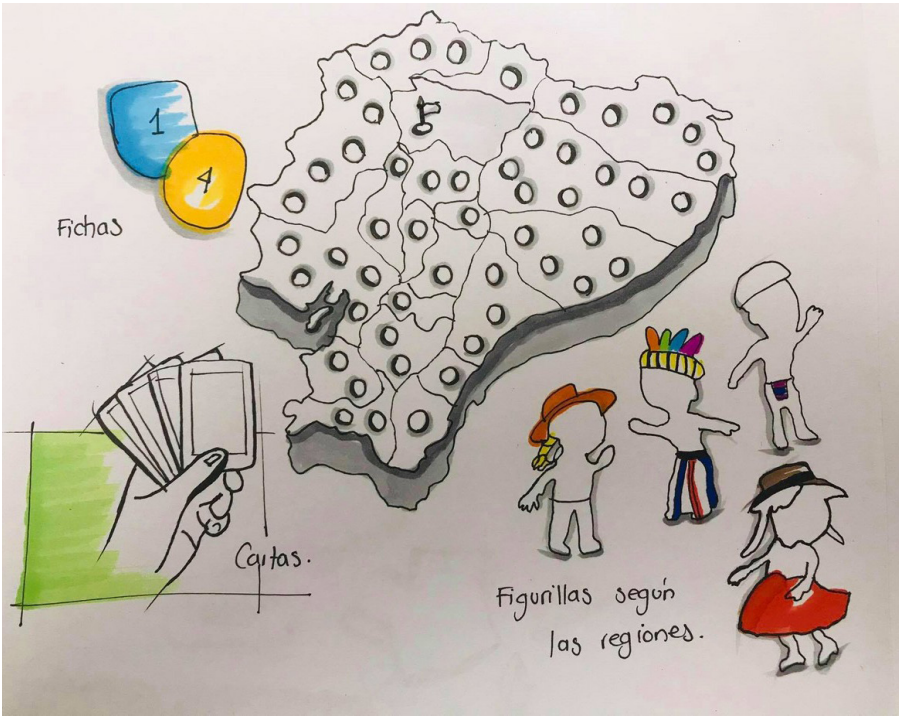


Imágen 23. Propuesta 1.

Marca:	Ninguna
Género:	Juvenil
Dimensiones del artículo LxWxH:	70 mmx 70mmx30mm
Sobre este juego:	Juego de modismos inspirado en la lengua del Ecuador, los jugadores pueden reavivar su emoción por el aprendizaje de expresiones de nuestra localidad.
Características del juego:	Explora algunos modismos que utilizamos frecuentemente de manera fácil y divertida. ¡Incluye fichas, incentivos y modismos para armar y construir un bloque donde aprenderás las definiciones de las palabras que no conoces!

Tabla 10. Descripción de la propuesta 1.

2. Diseño armónico, austeridad formal y armable.



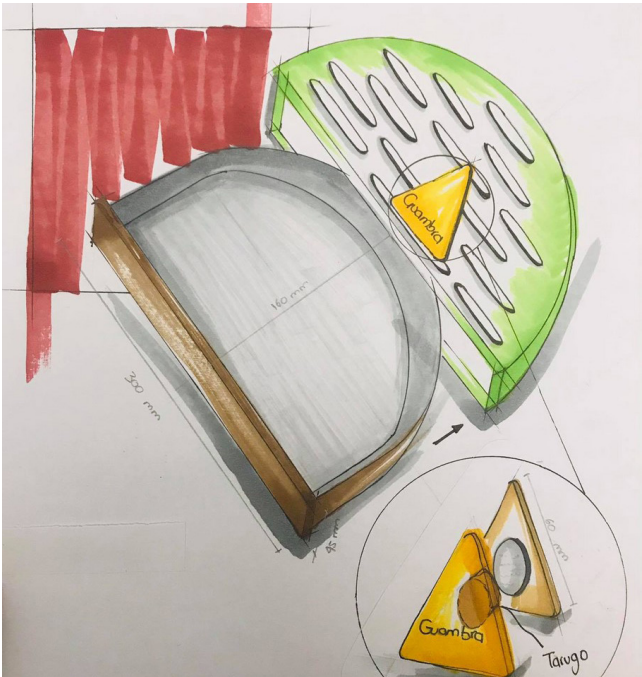
Imágen 24. Propuesta 2.



Marca:	Ninguna
Género:	Juvenil
Dimensiones del artículo LxWxH:	50 mmx 50mmx10mm
Características del juego:	Se reparte 5 cartas a los jugadores, pero antes de que el usuario haya revisado la carta, el juez debe decir una frase o modismo y todos deben buscar una carta con alguna descripción que más se asemeje. Una vez que todos hayan visto las cartas, deben lanzar a la mesa e ir poniendo fichas del 1 al 4, a que carta le parece más acertada, donde 1 es muy acertada y 4 es nada acertado, posteriormente se verificará la información correcta y los jugadores irán recorriendo dos puestos, hasta llegar a la meta. El juego se termina cuando todos pasaron a ser jueces.

Tabla 11. Descripción de la propuesta 2.

3. ¡Dibuja, adivina y aprende!, diseño armónico y armable:



Imágen 25.
Propuesta 3.

Marca:	Ninguna
Género:	Juvenil
Descripción del juego:	Tablero de mesa. Cada jugador elige un modismo de una región y a través de preguntas de sí o no, trata de adivinar el modismo misterioso del otro jugador. Cuando creas saber cuál es el modismo de tu oponente, puedes adivinar. Si te equivocas, ¡pierdes la partida! También puedes desafiar a tu oponente a una serie de partidas, el primer jugador en ganar 5 partidas será el campeón.
Incluye:	1 tablero de mesa, 16 tarjetas con modismos, 8 tarjetas misterio, 16 tarjetas con sus definiciones y un instructivo. - Incluye tablero de mesa y piezas de juego - Los jugadores tratan de adivinar el modismo misterio de su oponente.
Edad recomendada:	Desde los 15 años en adelante. Para 2 jugadores.

Tabla 12. Descripción de la propuesta 3.



Imágen 26. Bocetación.
<https://www.tekcrispy.com/2019/01/29/crear-bocetos-imagenes-digitales/>

3.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

3.2 PROPUESTA ELEGIDA:

Después de haber elegido las tres triada, se eligió una y posteriormente se le fue realizando modificaciones basándose en las partidas de diseño, pero manteniendo siempre el concepto de cada uno de los puntos descritos en la propuesta principal. La propuesta que se eligió es esta:

- Diseño armónico, simplicidad o austeridad formal y funcional, simbólico y estratégico.

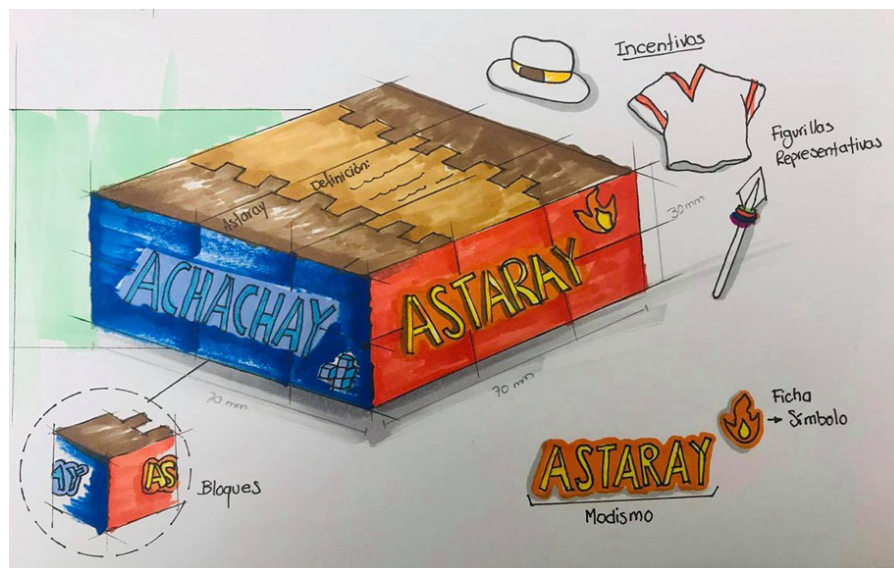


Imagen 28. Propuesta elegida.

Y los cambios que se fueron realizando son estos:

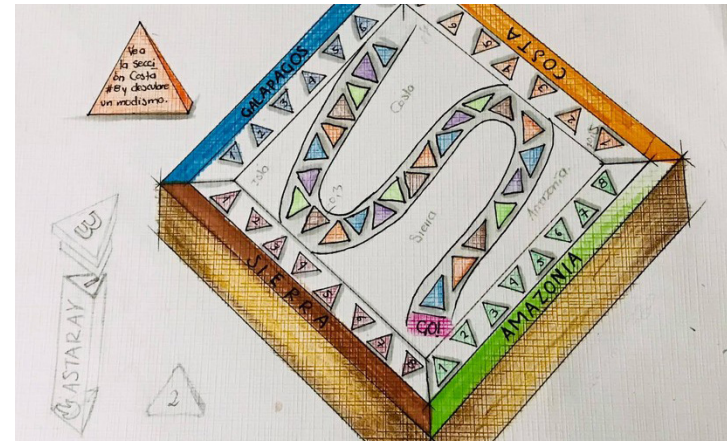


Imagen 29.
Propuesta elegida. Modificaciones.

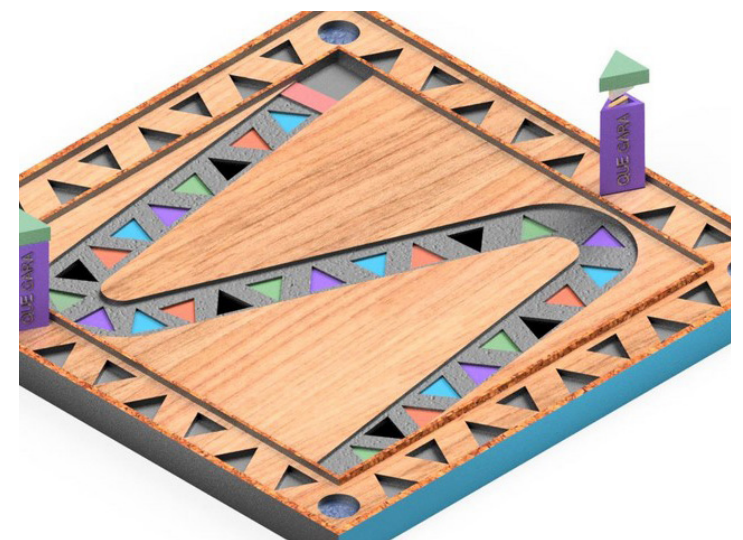


Imagen 30.
Propuesta elegida. Modificaciones

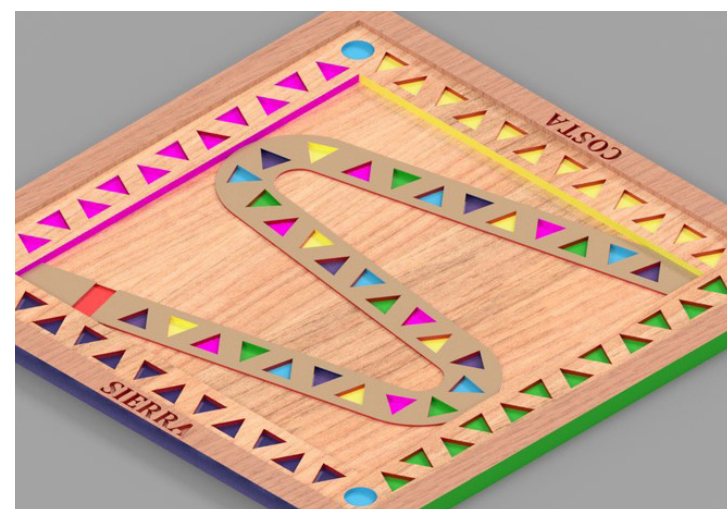


Imagen 31.
Propuesta elegida. Modificaciones

3.3 PARTIDAS DE DISEÑO.

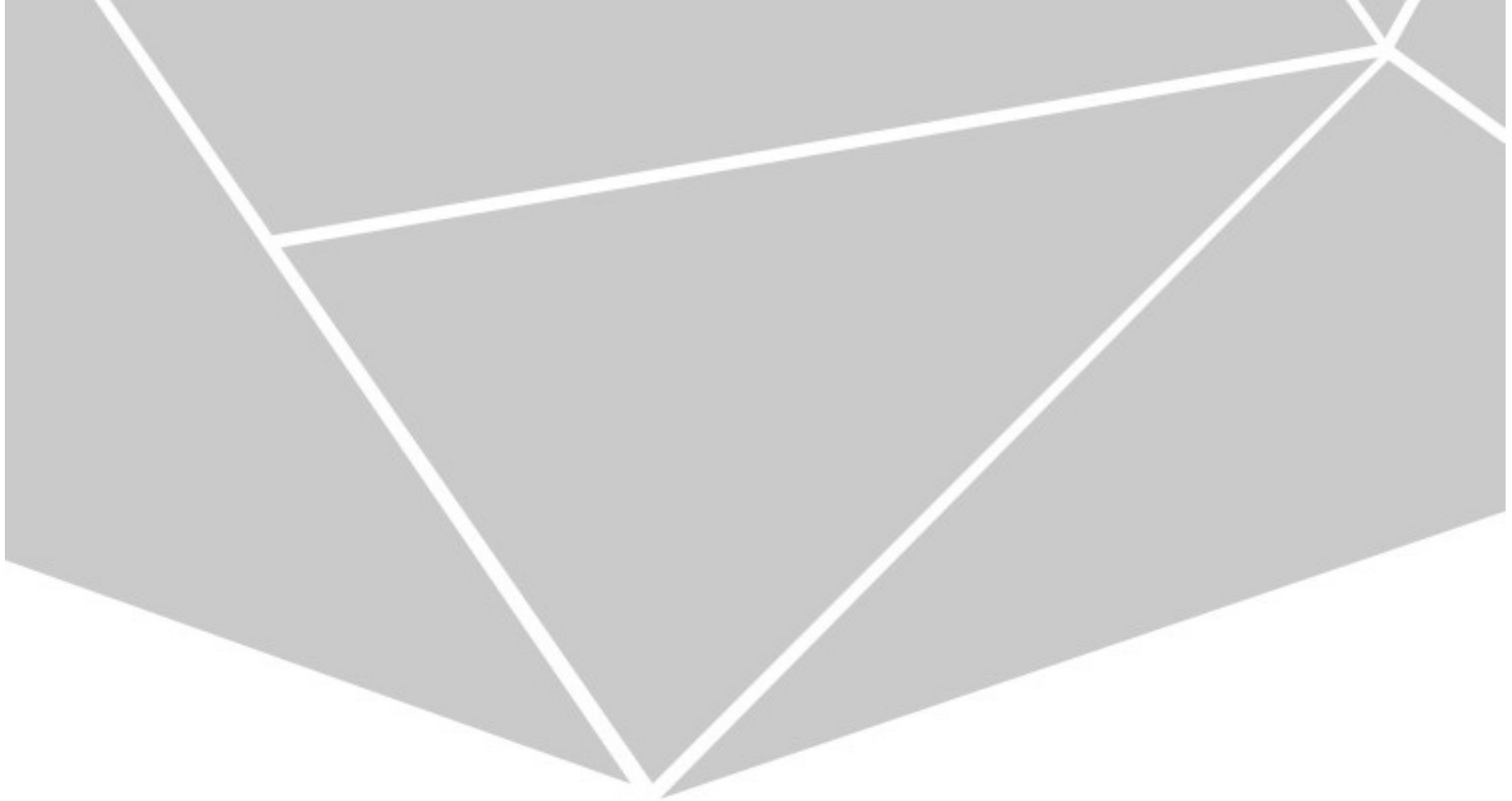
3.3.1 Partido Formal: El objetivo principal de este proyecto, es dar a conocer los modismos del Ecuador y para ello se han realizado propuestas de diseño partiendo desde un planteamiento conceptual, basado en los modismos existentes de nuestra localidad. La idea es diseñar un juego que motive a los usuarios y que aprendan los modismos a través del juego, siempre manteniendo su atención y siendo consistentes en la relación objeto-usuario.

3.3.2 Partido Funcional: El propósito fundamental de la creación del juego es que llame la atención y que sea divertido para el usuario ya que al estar vinculado con actividades lúdicas-didácticas forman parte de un proceso interactivo que favorecen el aprendizaje del usuario. La conformación de las piezas y la interacción con las mismas pueden crear elementos que favorezcan notablemente la comprensión de términos no conocidos.

3.3.3 Partido Tecnológico: Desde un punto de vista tecnológico, estos juegos al ser desarrollados con un propósito fundamental, están realizados con materiales versátiles, donde el usuario pueda interactuar con los objetos de manera fácil, sencilla y segura.

Los materiales que fueron utilizados para este proyecto, son; madera de Fernán Sánchez en la parte del tablero y posteriormente las bases y fichas en impresión 3D; esto ha facilitado la construcción del juego y también he pensado en la manipulación de los usuarios que pueden llegar a tener y además que el producto sea atractivo y que cumpla su objetivo.





UNIVERSIDAD DEL AZUAY

MANUAL DE USUARIO

JUEGO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MODISMOS
DEL ECUADOR.

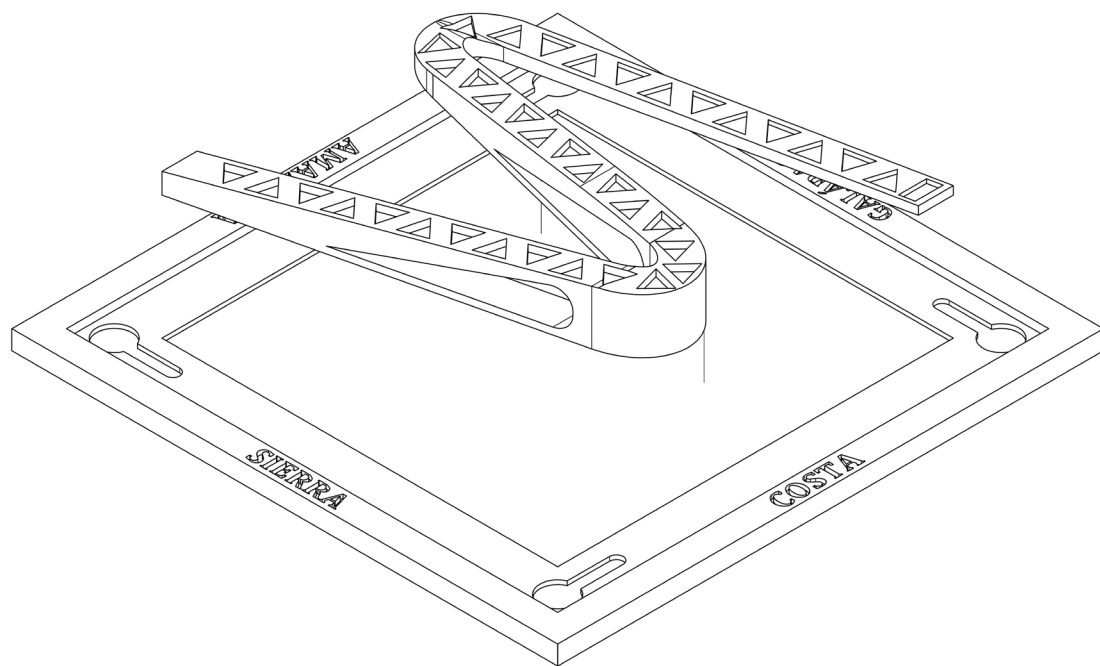
3.4 MANUAL DE USUARIO:

MANUAL DE USUARIO
Embalaje:
Antes de empezar a jugar, debe retirar cuidadosamente todos los elementos que constituyen el embalaje: papeles y envolturas que se encuentran dentro de la caja donde se está el tablero de juego. El no retirar estos elementos causara confusión o incomodidad al momento de jugar.
Introducción del juego:
Felicidades por adquirir este producto. Eres propietario de un juego de mesa que te proporcionará entretenimiento y diversión con tus amigos o familia, de manera segura, de calidad y durabilidad, al elegir este producto incorporaste en tu hogar un elemento que cuenta con reglas educativas, diseño y diversión para jóvenes.
Nota importante:
• Verifica que todas las piezas estén bien constituidas, caso contrario acude al lugar donde compraste tu juego y pídelo que lo verifiquen. • No coloques el juego sobre áreas mojadas. • No expongas al sol por larga duración de tiempo. • Colócalo mayoritariamente sobre una mesa para mayor comodidad de Ud. y sus compañeros.
REGLAS Y ESTRATEGIAS DEL JUEGO
1. Se designa a una persona como juez dentro de los mismos participantes y esa persona deberá repartir doce barajas del mismo color a cada participante. 2. Busca las fichas de los modismos que indican las barajas. 3. Coloca las doce fichas de modismos sobre las bases de su región. 4. Lanza los dados; empieza la primera persona que indica el dado, es decir a la región que toque. 5. Mueve la primera ficha según el número que indica y la región que pertenezca. 6. Lee en voz alta el modismo y sin antes conocer su significado haz una oración; después, da a conocer su significado y ve si es que la oración que has hecho tiene concordancia con el significado, en caso que no tener concordancia, el juez deberá tomar una baraja de retos y deberá cumplirlo, si no cumples con el reto, perderás 3 turnos.
Nota: En caso que alguna ficha estuviera obstaculizando el paso a otra ficha, esta ficha debe ponerse sobre la otra de manera apilable (solamente pueden apilarse dos fichas) si existiere una tercera ficha, la tercera no puede pasar hasta que las otras dos se hayan movido.

Tabla 13. Manual de usuario.

MANUAL DE ARMADO

Es importante que Ud. coloque las fichas adecuadamente, de manera ordenada para evitar daños o roturas. Para evitar estos problemas, fíjese en los elementos y verifique antes de jugar que todos estén asentados en una posición uniforme y segura.

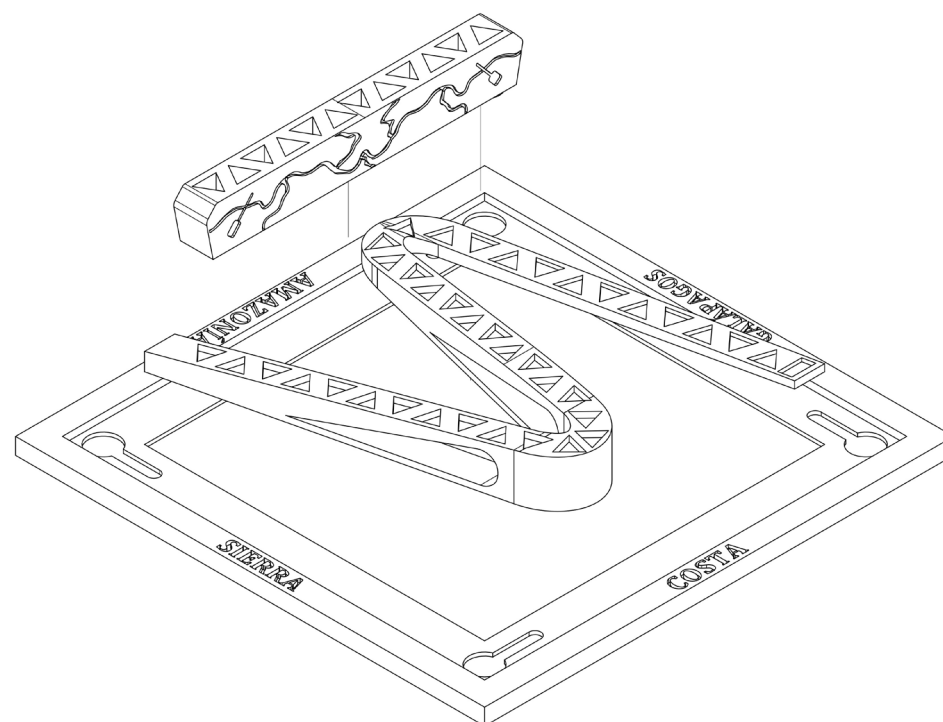


Imógen 34. Manual de armado del juego.

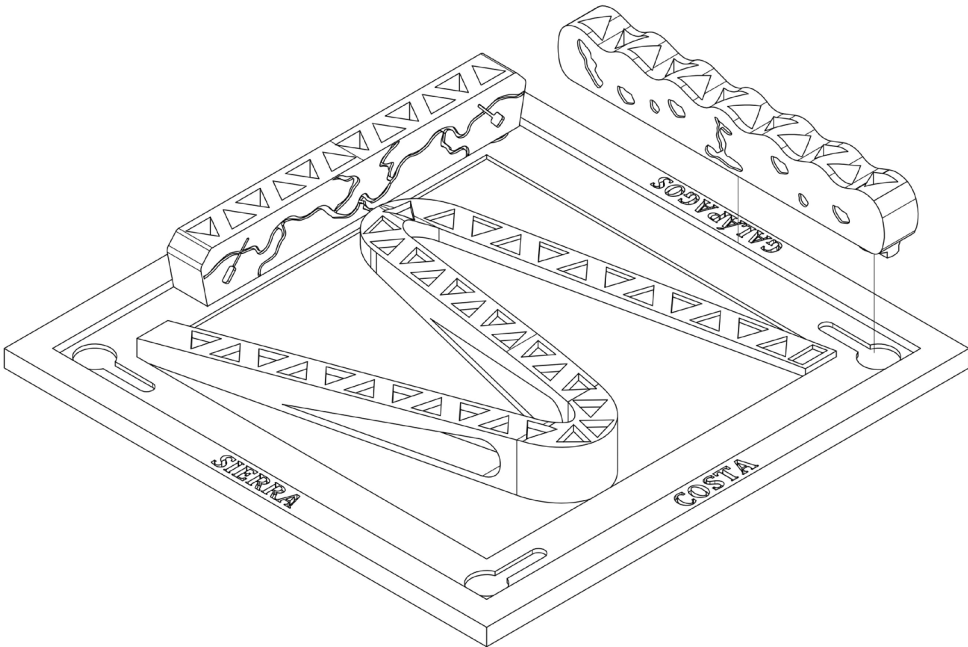
1. Coloque el laberinto sobre la base o tablero de madera.

Imógen 35. Manual de armado del juego.

2. Coloque la base que representa a la región Amazónica u Oriente sobre el tablero principal de madera.

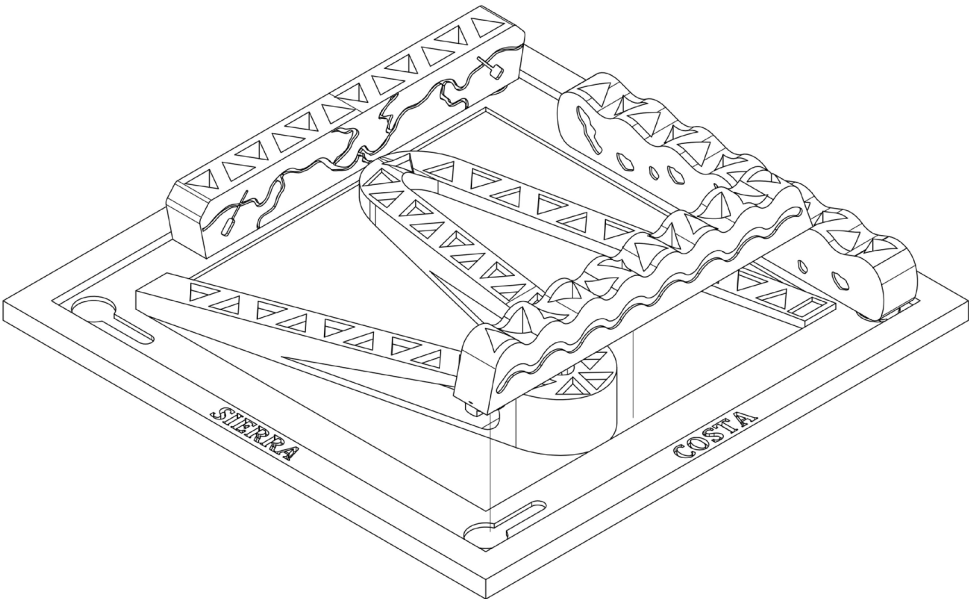


3.4.1 MANUAL DE ARMADO:



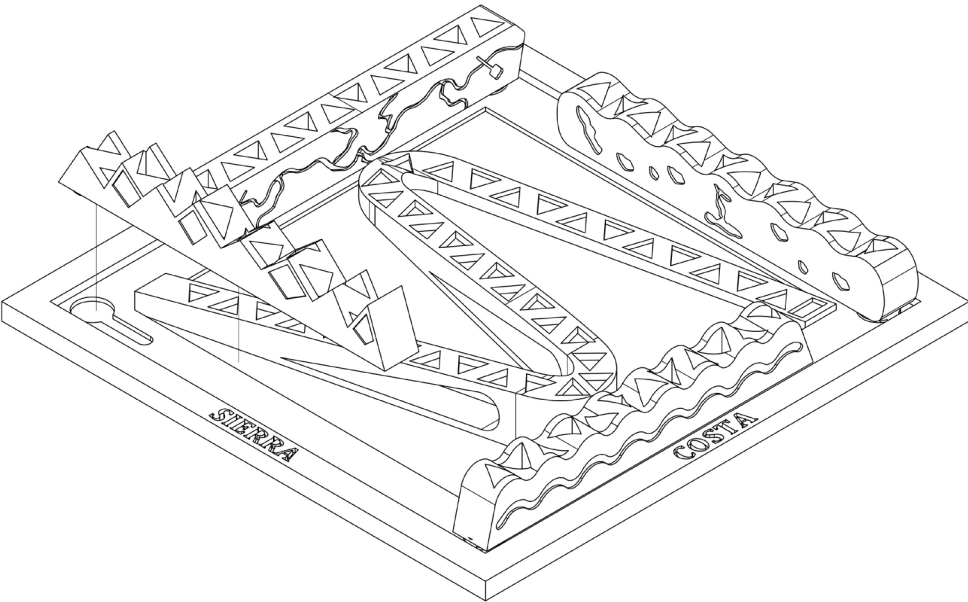
Imágen 37. Manual de armado del juego.

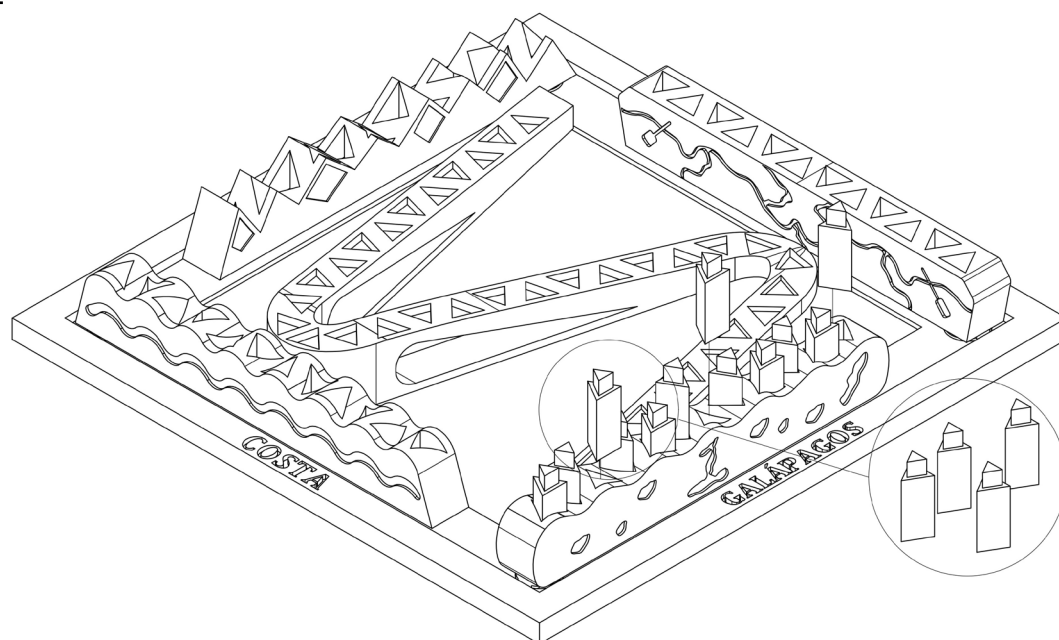
4. Coloca la base que representa a la región Literal o Costa sobre el tablero principal de madera.



Imágen 38. Manual de armado del juego.

5. Coloca la base que representa a la región Sierra o Interandina sobre el tablero principal de madera.



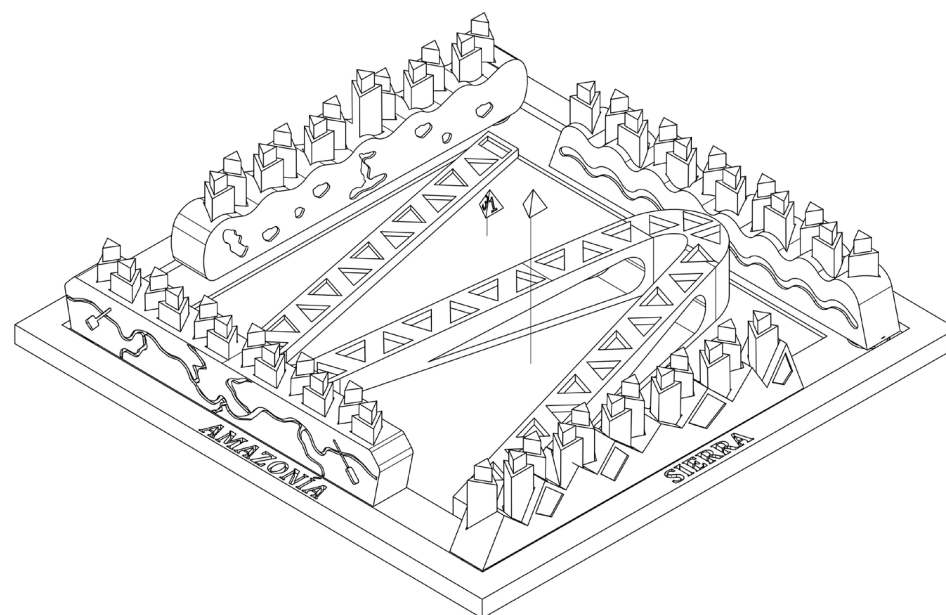


Imágen 39. Manual de armado del juego.

6. Coloque las doce fichas en las bases que lo representa respectivamente. Se pueden guiar al colocar las fichas sobre las bases por colores o por los íconos representativo de cada región que tienen grabado en cada ficha.

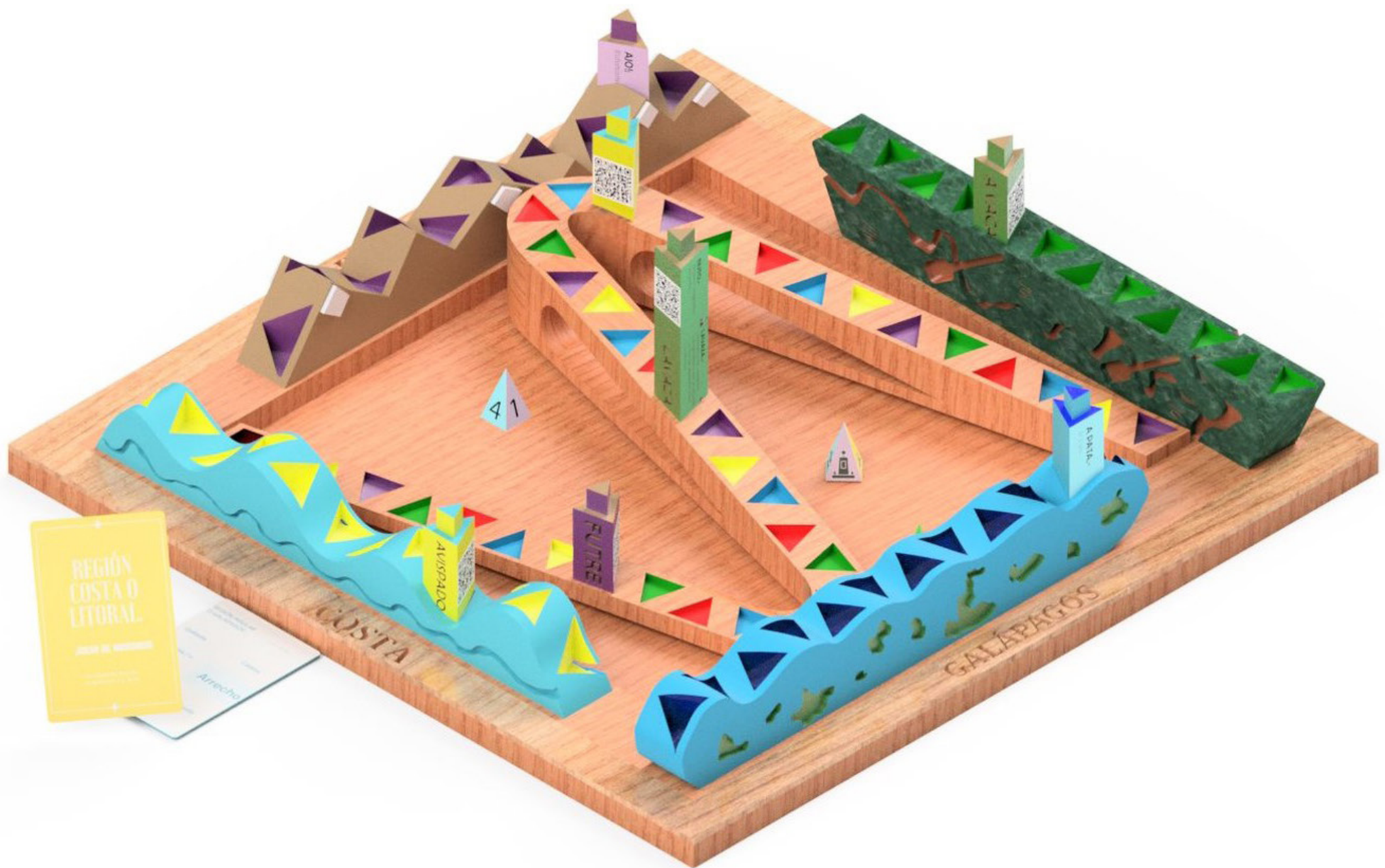
Imágen 40. Manual de armado del juego.

7. Coloque todas las doce fichas sobre las respectivas bases de cada región para completar el tablero lleno y empezar a jugar.



Una vez que haya colocado todas las fichas sobre el tablero, podrá empezar a jugar!.

3.4.1 MANUAL DE ARMADO:



Imágen 41. Render del juego final armado.

3.5 ESTRUCTURA DE COSTOS:

ESTRUCTURA DE COSTOS

El costo del producto es de \$67,21 tomando en cuenta que se tomó como referente la producción anual de otros juegos de mesa y en base a ello, se realizó un supuesto de producción anual, con una utilidad del 40% en nuestra producción de ventas.

FACTOR PRESTACIONAL			Tabla 14. Factor prestacional..					
Uniformes	120							
Salario Minimo	\$ 400,00							
Sueldo	\$ 1.000,00							
Horas ordinarias diurnas	232	29 días x 8h						
Horas Festivas diurnas	8	1 día x 8h						
TOTAL HORAS A PAGAR 240		Sumas de las horas						
		A cargo de		A cargo de				
Prestación		Empleador	Empleado		Empleador	Empleado	Empleador	Empleado
Aporte patronal IESS	20,60%	11,15%	9,45%		\$ 111,50	\$ 37,80	11,15% x 375	9,45% x 375
Decimotercera remuneración (Nav)	8,33%	8,33%			\$ 83,33		8,33%x375	
Decimocuarta remuneración (Basi)	8,33%	8,33%			\$ 33,33		8,33%x375	
Fondos de reserva	8,33%	8,33%			\$ 83,33		8,33%x375	
Dotación de Uniformes (2 al año)								
Zapatos 35								
Camisa 10	8,33%	8,33%			\$ 10,00			
Pantalon 15								
TOTAL 60 x 2 = 120 anuales /12 = 10								
Vacaciones	4,17%	4,17%			\$ 41,67			
TOTAL FACTOR PRESTACIONAL		48,65%	9,45%		\$ 363,17	\$ 37,80		
COSTO PARA EL EMPLEADOR		\$ 1.363,17						
	Día / año	Descanso	Hábiles	Vacaciones	Ausentismo	Laborado / anual		
VALOR DÍA	365	116	249	15	4	230	\$ 71,12	
	Hábiles	Descanso	Disponibles					
VALOR HORA	8	0	8	\$ 8,89				
VALOR MINUTO				\$ 0,148				

3.5 ESTRUCTURA DE COSTOS:

COSTOS FIJOS MENSUALES							
Descripción	Valor Total		SUELDOS MO			SUELDOS ADMIN	
SUELDOS NOMINA	\$ 2.066,42		Trabajador 1	\$ 703,25		DISEÑADOR	\$ 1.363,17
ARRIENDO	\$ 300,00						
FINANCIEROS	\$ 250,00		TOTAL	\$ 703,25		TOTAL	\$ 1.363,17
SERVICIOS BÁSICOS	\$ 120,00						
DEPRECIACIÓN	\$ 90,00						
OTROS ADMINISTRATIVOS	\$ 60,00						
Total Costos Fijos	\$ 2.886,42						

Tabla 15. Costos fijos mensuales.

[illegible]

Tabla 16. Cálculo de costos variables.

[illegible]

Costos indirectos de Fabricación CIF				
Descripción	Cant	Unidad	Costo x Unidad	Costo Total
Articulos de Oficina	1	Und	\$ 0,15	\$ 0,15
Limpieza	1	min	\$ 0,20	\$ 0,20
Transporte y almacenamiento	1	Und	\$ 0,20	\$ 0,20
Cargos por mantenimiento	1	min	\$ 0,15	\$ 0,15
		TOTAL CIF		\$ 0,70
Tabla 18. Costos indirectos de Fabricación CIF.		COSTO VARIABLE POR PRODUCTO \$ 37,89		

3.5 ESTRUCTURA DE COSTOS:

PRESUPUESTO DE VENTAS 2021

Tabla 19. Presupuestos de ventas 2021.

DADO EN UNIDADES POR MES

Descripción	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	TOTAL
Juego 1	286	295	289	287	280	287	286	290	279	270	297	278	3424
													0
													0
													0
	286	295	289	287	280	287	286	290	279	270	297	278	3424

COSTO DEL PRODUCTO ANUAL			
Referencia	Costo Variable	Costo fijo Anual	Unidades Proyeccion Anual
Juego 1	\$ 37,89	\$ 34.637,00	3424
	COSTO FIJO UNI	10,12	
C.T. (COSTO TOTAL UNITARIO) =	CVU + CFU		
C.T. =	\$ 48,01		
PVP =	C.T. + U		
U =	% C.T.		
U =	40% x C.T.		
U =	\$ 19,20		
P.V.P. = \$ 67,21			

Tabla 20. Costo del producto anual.

CONCLUSIÓN:

Dentro de este capítulo, se ha trabajado en algunos temas puntuales como: la ideación, triada de propuestas, partidas de diseño, manual de usuario (reglas del juego), manual de armado, estructura de costos fijos y variables, todo ello para concretar una sola idea propuesta dentro de este proyecto.

Por otra parte, dentro del proceso de ideación, se expusieron diez ideas posibles para la construcción del prototipo, teniendo en cuenta todas sus especificaciones para posteriormente desarrollar una propuesta y trabajar con ella durante todo el proceso.

Una vez que elegimos la propuesta, se procede con la construcción del prototipo, revisando detalles técnicos y todo en lo que respecta para la concreción del producto para posteriormente realizar el manual de usuario donde se detallan las reglas del juego y el manual de armado, para que el usuario coloque las piezas adecuadamente y pueda disfrutar del juego.

Asimismo, se creó una tabla de costos, determinando costos fijos mensuales, costos variables en lo que respecta la materia prima y la mano de obra directa, para obtener el PVP con una utilidad del 40% por unidad, cada juego se entregará con sus respectivas fichas, barajas dados, tablero y laberinto.

A modo de cierre, se puede manifestar que, el diseño de objetos ha actuado como mediador e impulsor en la creación de la idea de este proyecto, y a través del cual se pudo desarrollar un proceso de interacción entre el diseño y la creación de un juego que aporte a la sociedad.



3.6 MODELO DE NEGOCIOS:

Descripción del negocio/producto

“JUMODIS” microempresa, la cual producirá un juego de mesa; en un principio se elaborará únicamente un juego que ayude a entender los modismos del Ecuador y posteriormente se irán creando nuevos juegos que aporte al aprendizaje de cualquier área en la educación.

Misión

Micro empresa socialmente comprometida con nuestros clientes, jóvenes, adultos y entidades reguladoras en cualquier parte del país, en el cual tengamos presencia a través de nuestra marca y producto al ofrecer un juego que aporta específicamente al aprendizaje de los modismos del Ecuador a través del juego.

Visión

JUMODIS busca trascender como empresa, ser especialista en el diseño y comercialización de juguetes didácticos y pasatiempos para todos los jóvenes y adultos, posicionándose como empresa líder a nivel nacional e internacional por su calidad de productos y su interés en los jóvenes y adultos donde puedan aprender los modismos del Ecuador.

Canal de distribución

El canal de venta para los clientes puede realizarse a través de una tienda física, a través de nuestra página web, redes sociales o llamada telefónica u otros medios de comunicación como: televisión, radio, periódico e incluso con volantes o publicidad impresa que se puede entregar a los jóvenes o a sus padres para que revisen nuestro producto.

Socios claves

Para brindar juguetes de calidad, es imprescindible que el personal con el que trabajamos sea capacitado dentro del proceso de fabricación, el proceso de producción, ensamblaje, distribución y venta del producto. Para cada uno de estos puestos se buscarán personas capaces y ágiles para que desempeñen este rol, tales como: carpinteros y diseñadores gráficos, proveedores y demás.

3.7 PROTOCOLO DE VALIDACIÓN:

Este protocolo de validación se realiza con el fin de acompañar en el desarrollo del diseño y en su proceso sistemático, para finalmente refinar el concepto resultado de la construcción del juego final, el cual se ha realizado con un propósito.

Objetivos:

- a. Difundir los modismos.
- b. Diseñar un juego.
- c. Familiarizarnos con términos frecuentes.

Para ello los siguientes aspectos a evaluar según los rangos.

Donde:

- ☐ 5 significa (excelente)
- ☐ 4 significa (muy bueno)
- ☐ 3 significa (bueno)
- ☐ 2 significa (necesita mejorar)
- ☐ 1 significa (malo)

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Selección de población:

- Entrevistas: Se realizarán entrevistas a tres personas, de edades entre 15 a 24 años, dos personas ecuatorianas y una persona extranjera, con el fin de conocer su opinión acerca de la interactividad del juego y el aprendizaje de modismos.
- Posibles medios para las entrevistas:
- Área totalmente cerrada (parque o aulario de la Universidad del Azuay).

Nota: Estas entrevistas se realizarán con todas las medidas de bioseguridad, por ello se ha optado por realizar las entrevistas en áreas totalmente abiertas.

Instrumentos para la entrevista:

- o Juego físico. Prototipo final.
- o Fichas & barajas.
- o Manual de usuario.
- o Laptop.
- o Entrevistas estructuradas.

Aspectos a evaluar:	5 (Muy fácil)	4 (Fácil)	3 (Parcial)	2 (Complicado)	1 (Muy complicado)
¿Qué tan fácil se le hace reconocer los modismos.					
Aspectos a evaluar:	5 (En su totalidad)	4 (Si aprendí)	3 (Aprendí parcialmente)	2 (Necesita mejorar para aprenderlo)	1 (No aprendí)
Califique el juego, en el aprendizaje, aprendió o no?.					
Aspectos a evaluar:	5 (Demasiado complejo)	4 (Complejo)	3 (Parcial)	2 (Fácil)	1 (Muy fácil)
Como califica Ud., el nivel de complejidad del juego.					
Aspectos a evaluar:	5 (Muy divertido)	4 (Divertido)	3 (Bueno)	2 (Necesita mejorar)	1 (No me divertí)
¿Qué tan divertido considera que es el juego?					
Aspectos a evaluar:	5 (Fácil)	4 (Regular)	3 (Parcial)	2 (Difícil)	1 (Muy difícil)
¿Qué tan difícil o fácil le parecieron las reglas del juego?					

Aspectos a evaluar:	Sugerencias	Comentarios.
¿Qué es lo más divertido del juego?		

Tabla 21. Aspectos a evaluar- Protocolo de validación.

Una vez finalizada las entrevistas se podrá llegar a una conclusión tomando en cuenta la opinión de los entrevistados, ya sean positivas o negativas frente al juego que se ha diseñado.

3.7 PROTOCOLO DE VALIDACIÓN:

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Persona 1	X	X			
Persona 2			X		
Persona 3. Extranjera.					
Resultados				X	X

Tabla 22. Cronograma para análisis de resultados- Protocolo de validación.

3.7.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL PRODUCTO

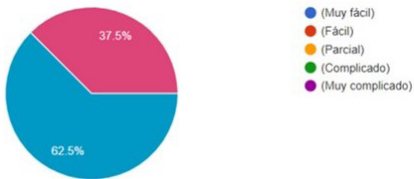
Se realizó la validación a un grupos de cuatro personas, el grupo estuvo compuesto de dos jóvenes de 15 y 16 años, una persona de 22 años y otra persona extranjera de 24 años de edad.

Se obtuvieron respuestas positivas en cuánto al producto que se diseñó para el entendimiento de modismo para los jóvenes y adolescentes donde se ha cumplido con el objetivo principal de este juego. Asimismo, dentro de este proceso de validación se obtuvieron comentarios positivos y en otra ocasión sugerencias por parte de los colaboradores.

A continuación los resultados de la validación del producto:

1. ¿Qué tan fácil se le hizo reconocer los modismos del Ecuador?:

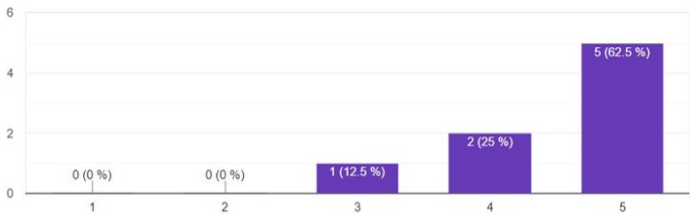
5 (Muy fácil)	4 (Fácil)	3 (Parcial)	2 (Complicado)	1 (Muy complicado)



Imágen 43. Respuesta de la validación. Pregunta 1.

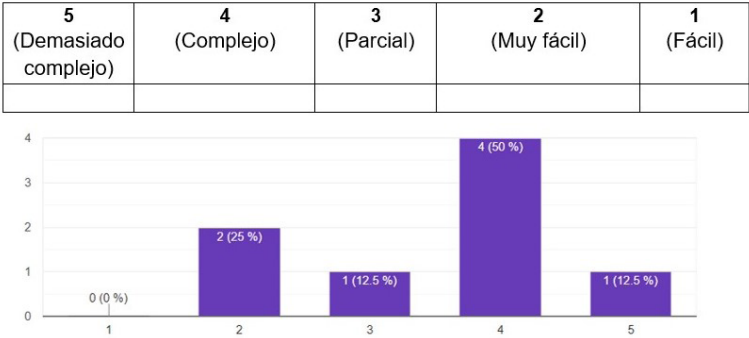
2. Califique el juego en el aprendizaje, ¿aprendió o no?:

5 (En su totalidad)	4 (Si aprendí)	3 (Aprendí parcialmente)	2 (Necesita mejorar para entenderlo)	1 (No aprendí)



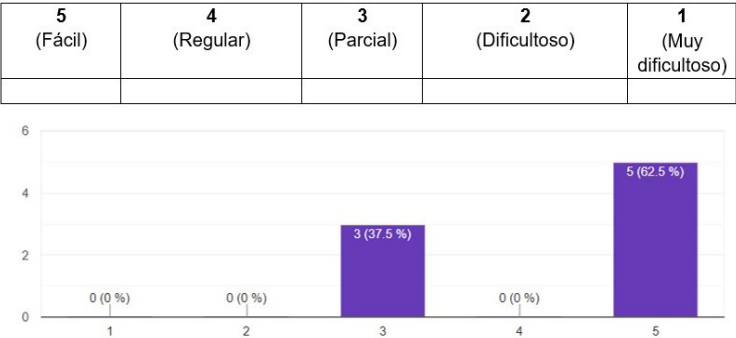
Imágen 44. Respuesta de la validación. Pregunta 2.

3. ¿Cómo califica Ud. el nivel de complejidad del juego?



Imágen 46. Respuesta de la validación. Pregunta 4.

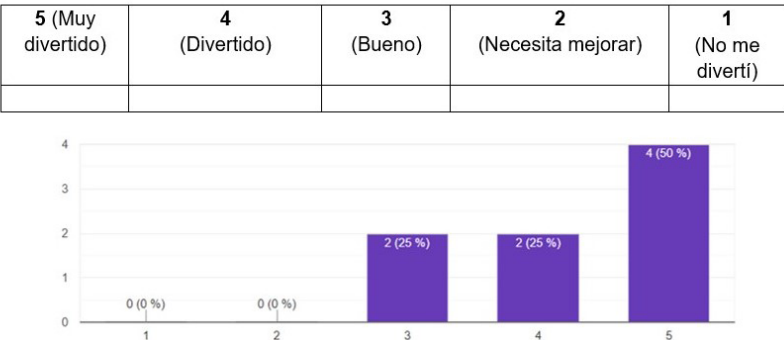
5. ¿Qué tan dificultoso o fácil le parecieron las reglas del juego?



Imágen 48. Respuesta de la validación. Pregunta 6.

Imágen 45. Respuesta de la validación. Pregunta 3.

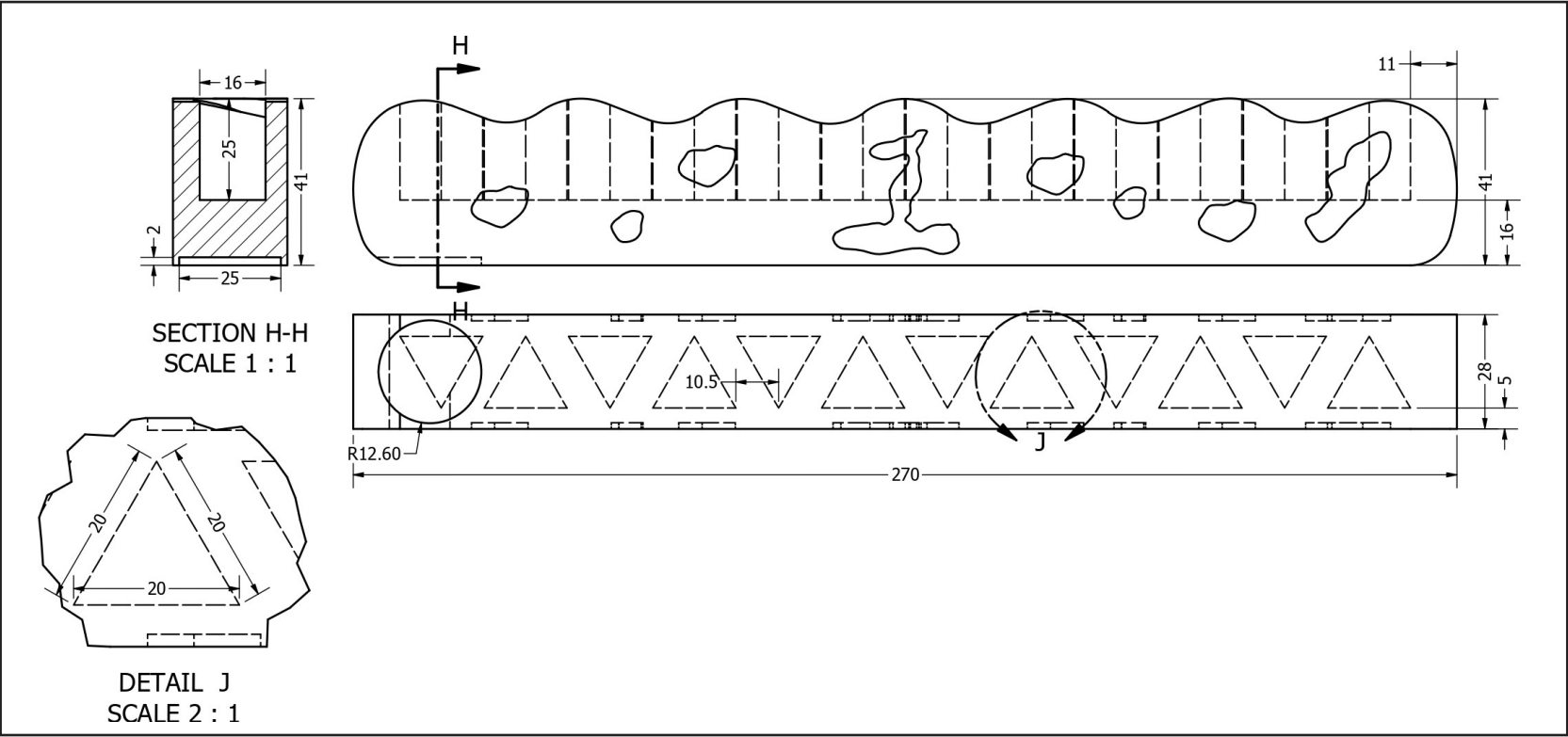
4. ¿Qué tan divertido le parece el juego?



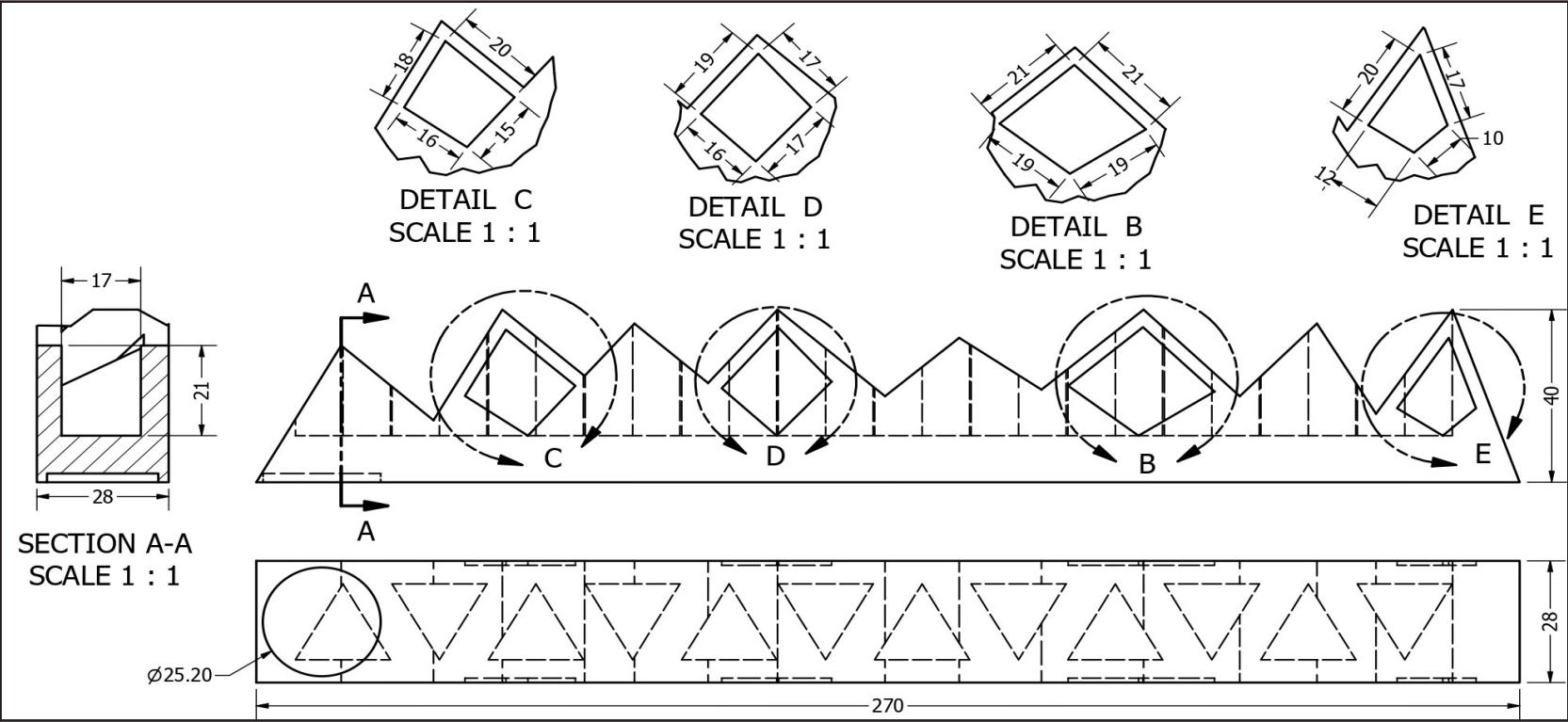
Imágen 47. Respuesta de la validación. Pregunta 5.

6. ¿Qué es lo más divertido del juego? *Sugerencias o recomendaciones.*

- Puedo conocer sobre los modismos de las distintas culturas del Ecuador.
- Aprendí modismos que no había escuchado antes.
- Conocer nuevos modismos que desconocíamos.
- Aprendizaje de los modismos
- El hecho de ser un juego que incluye fichas y es didáctico.
- Me encanta porque este juego se basa en modismos del Ecuador. Me parece una idea muy interesante y buena implementar este juego para que los jóvenes puedan aprender palabras que quizá no conocían de otras regiones y como tema de investigación de tesis, es excelente.

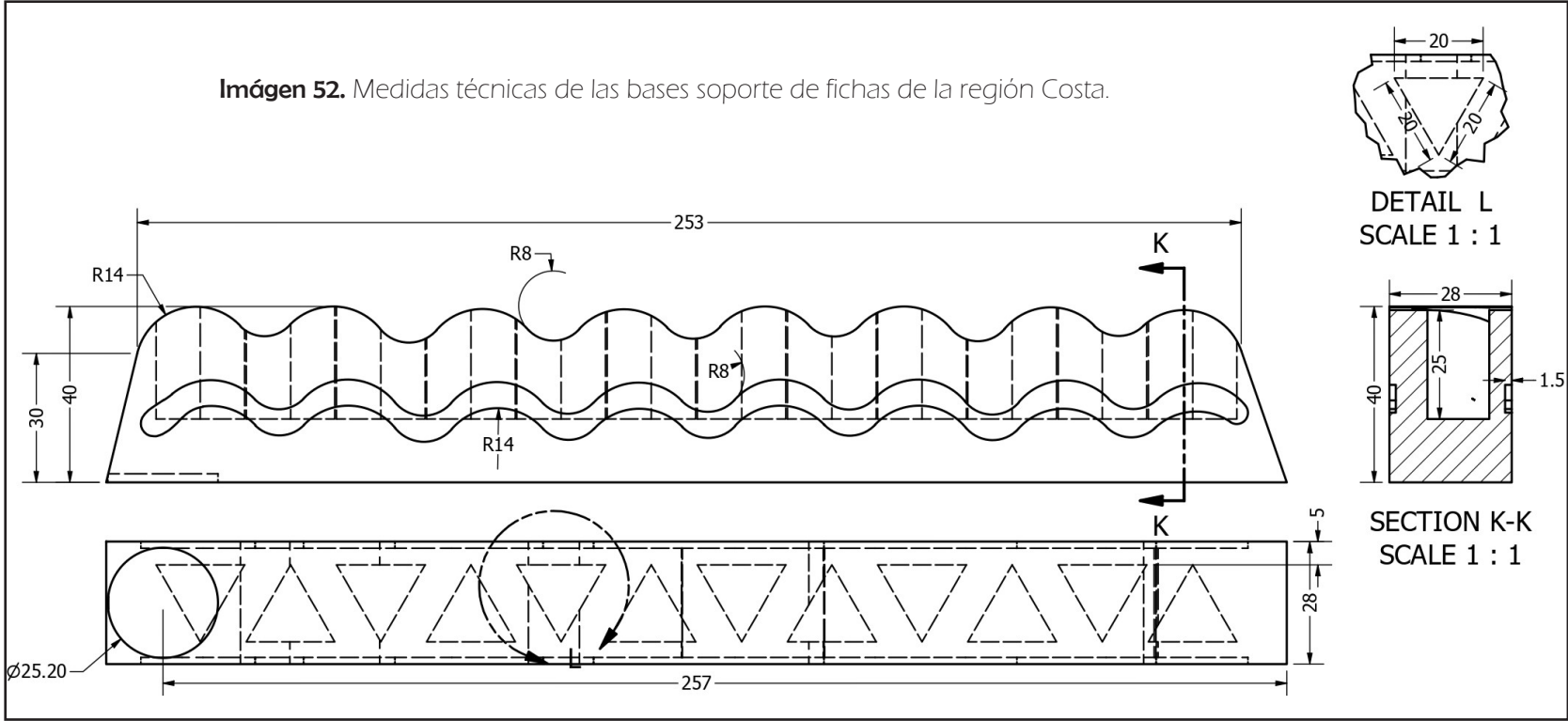
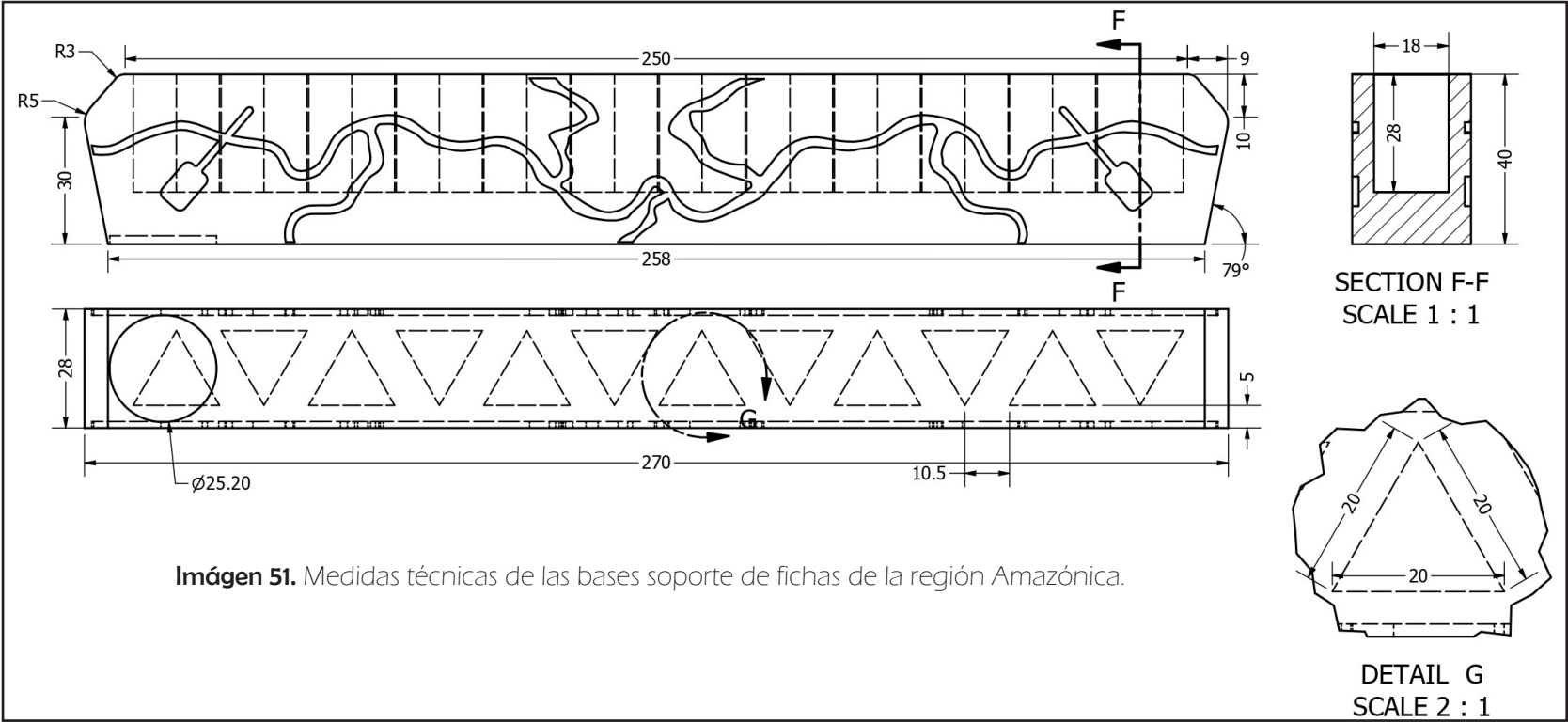


Imógen 49.
Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Galápagos,



Imógen 50.
Medidas técnicas de las bases soporte de fichas de la región Sierra.

3.8 PLANOS TÉCNICOS:



3.7 PLANOS TÉCNICOS

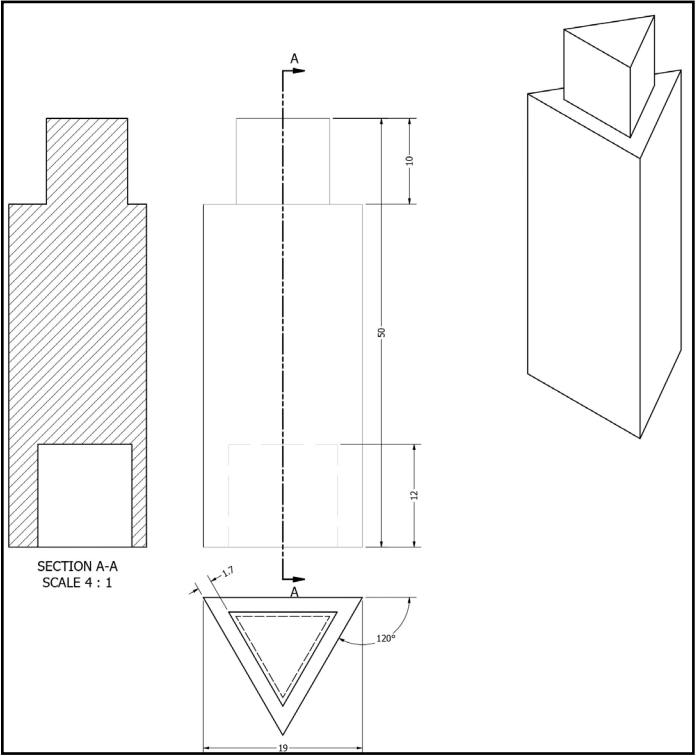


Imagen 53. Medidas técnicas de las fichas sobre las bases de cada región.

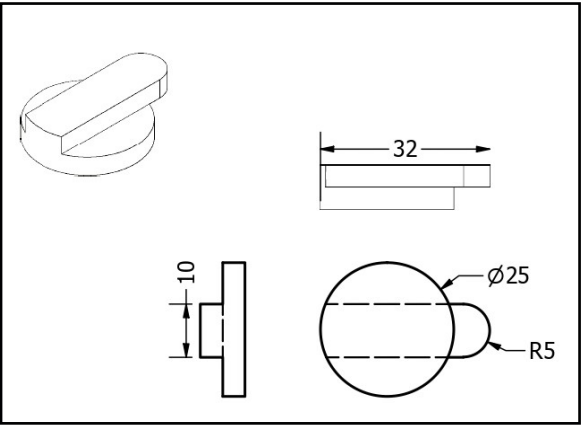


Imagen 54. Medidas técnicas de las fichas soporte sobre las bases.

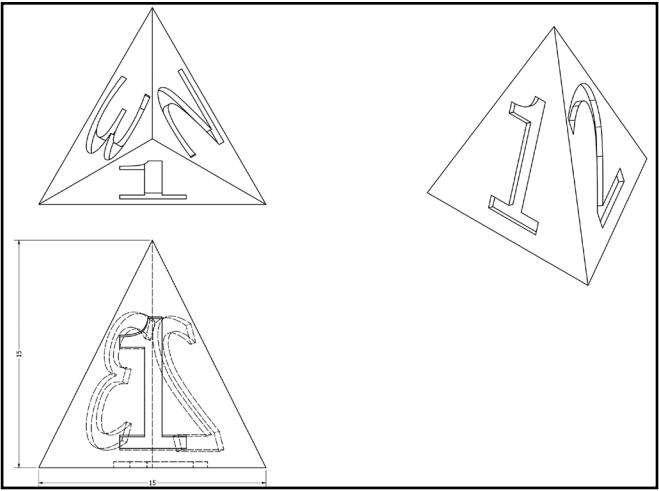


Imagen 55. Medidas técnicas de los dados del juego.

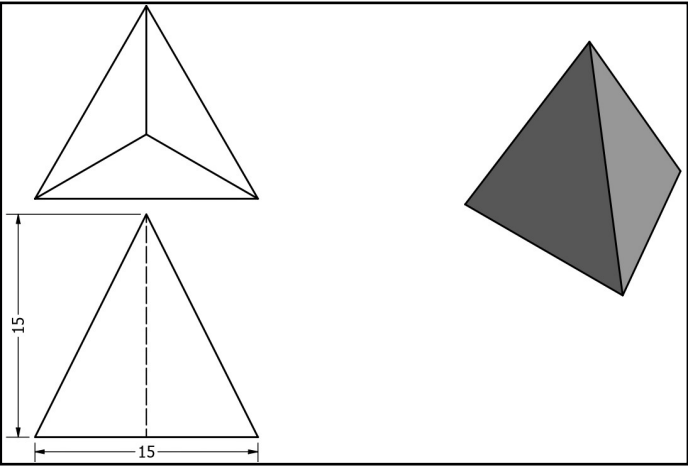
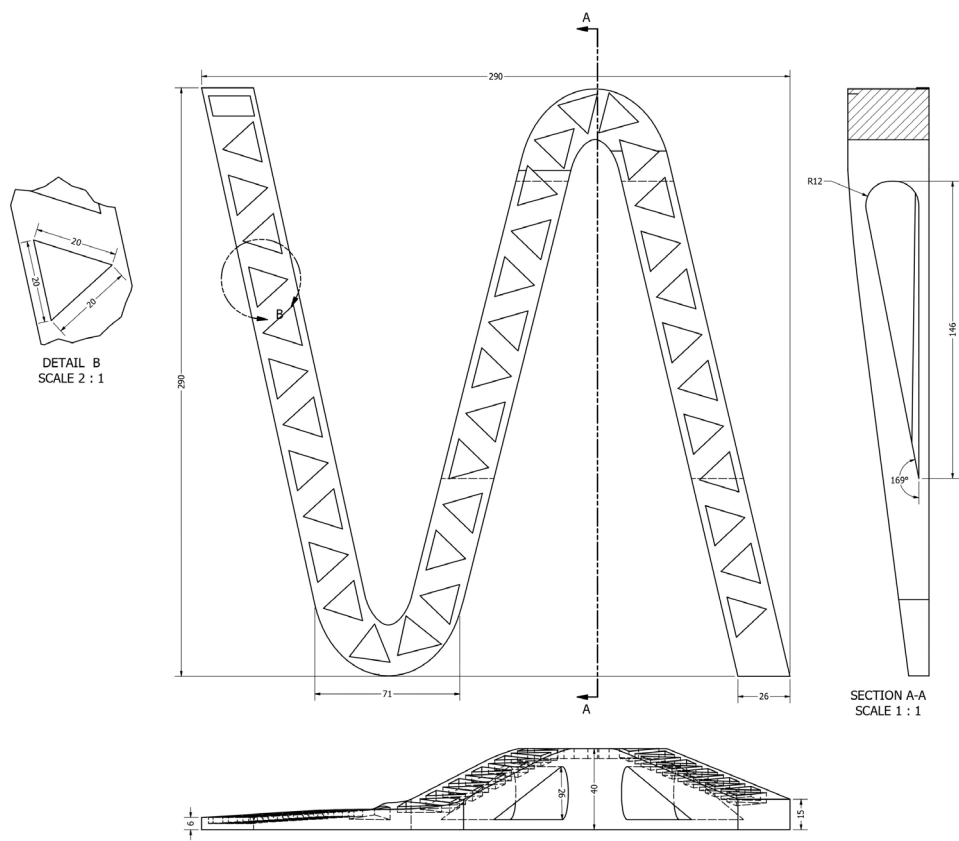


Imagen 56. Medidas técnicas de los dados del juego.

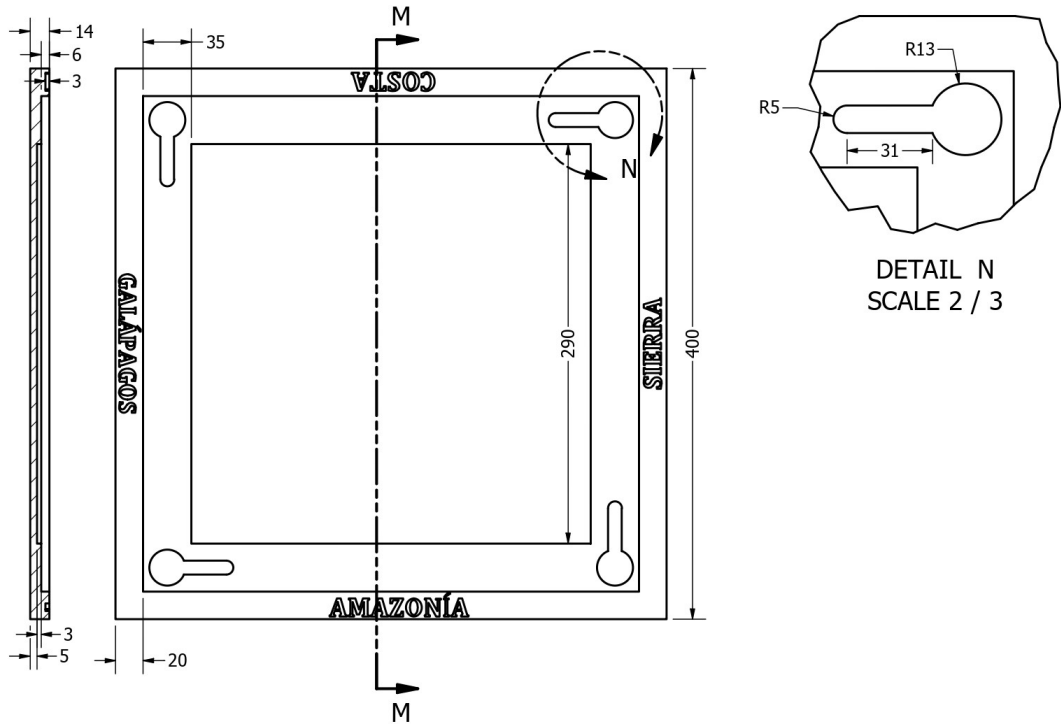
3.8 PLANOS TÉCNICOS:



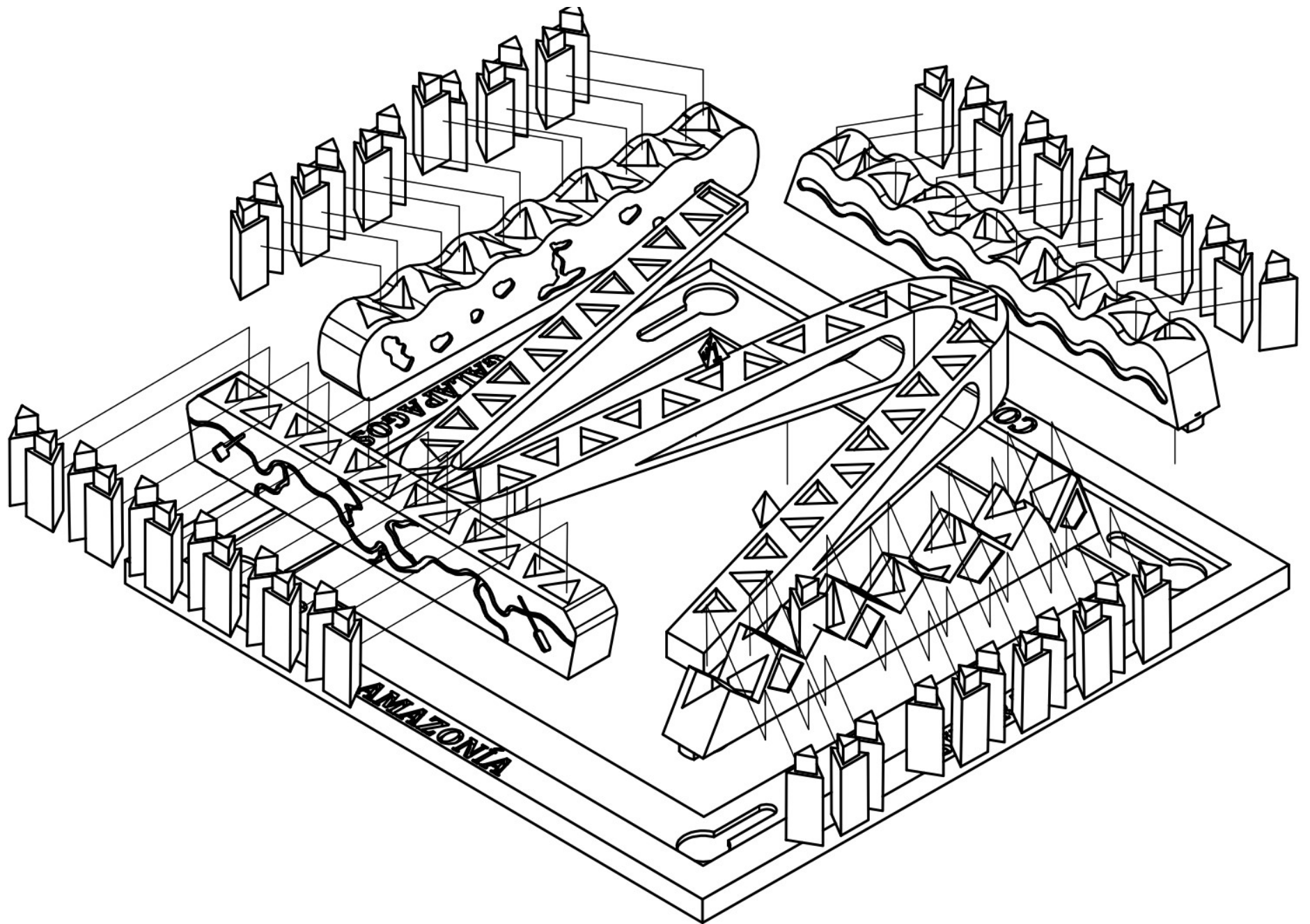
Imágen 57. Medidas técnicas del laberinto del juego.

Imágen 58. Medidas técnicas del tablero principal del juego.

SECTION M-M
SCALE 1 / 3



3.8 PLANOS TÉCNICOS:



Imágen 59. Axonometría explotada.

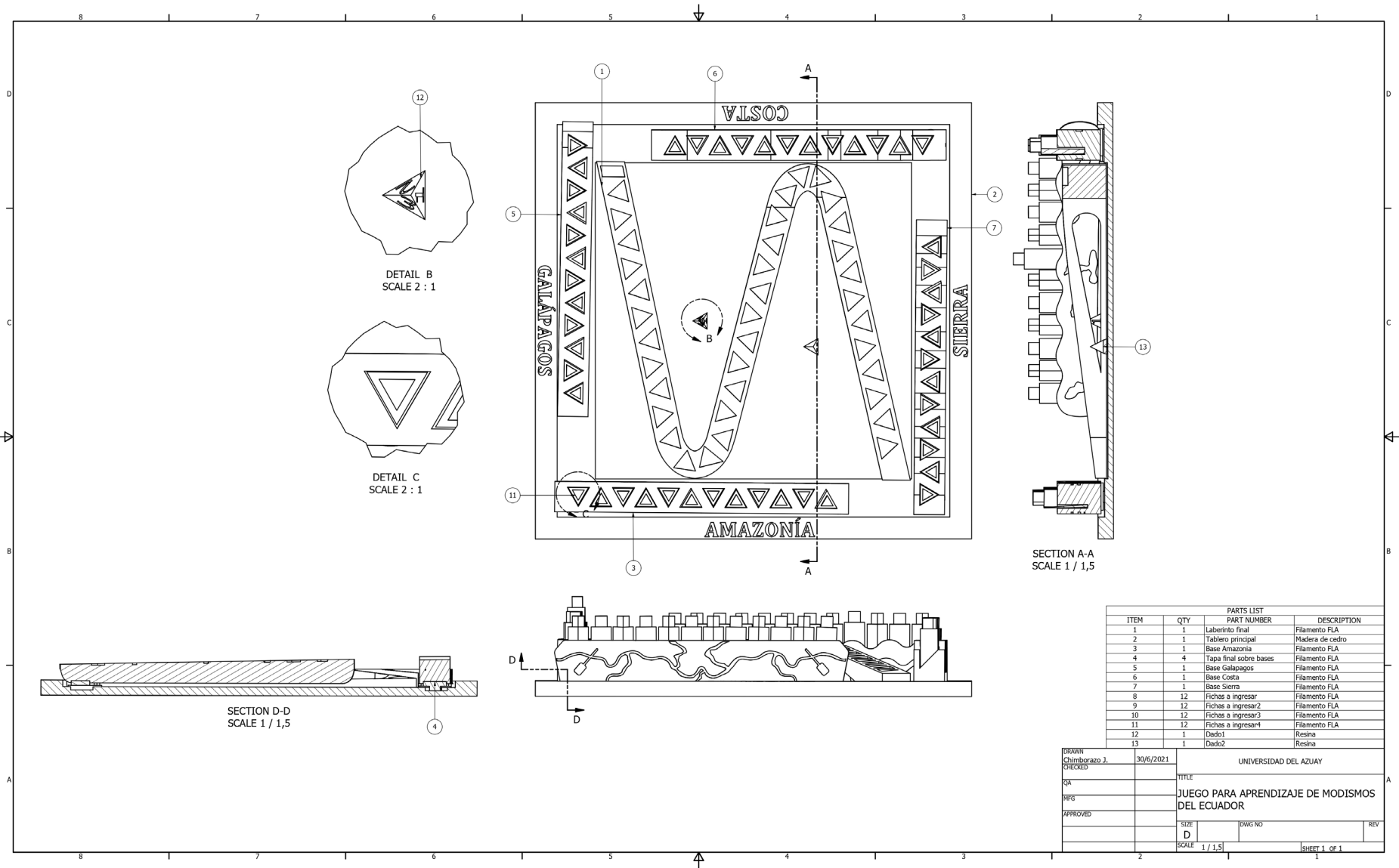
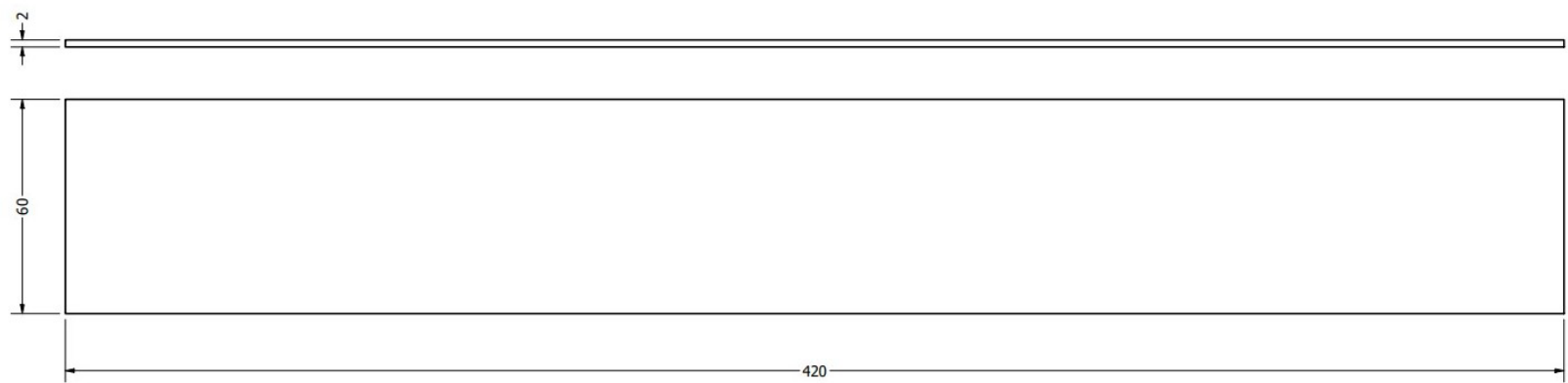


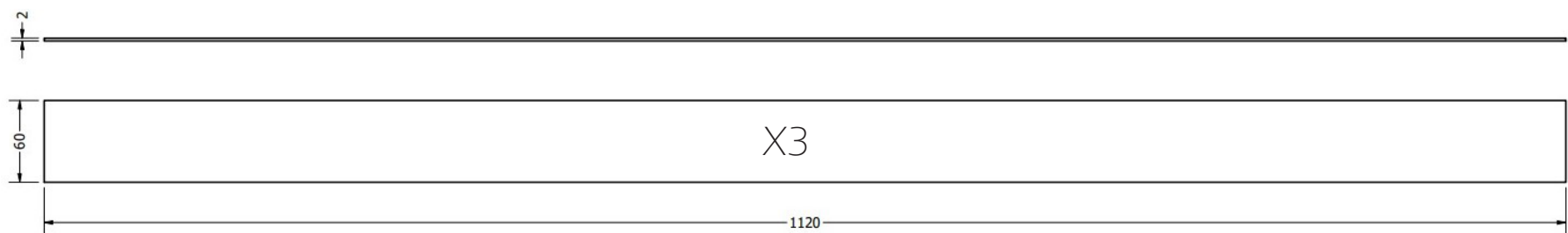
Imagen 60. Conjunto general del juego.

3.9 PATRONAJE DE EMPAQUE - BOLSO:



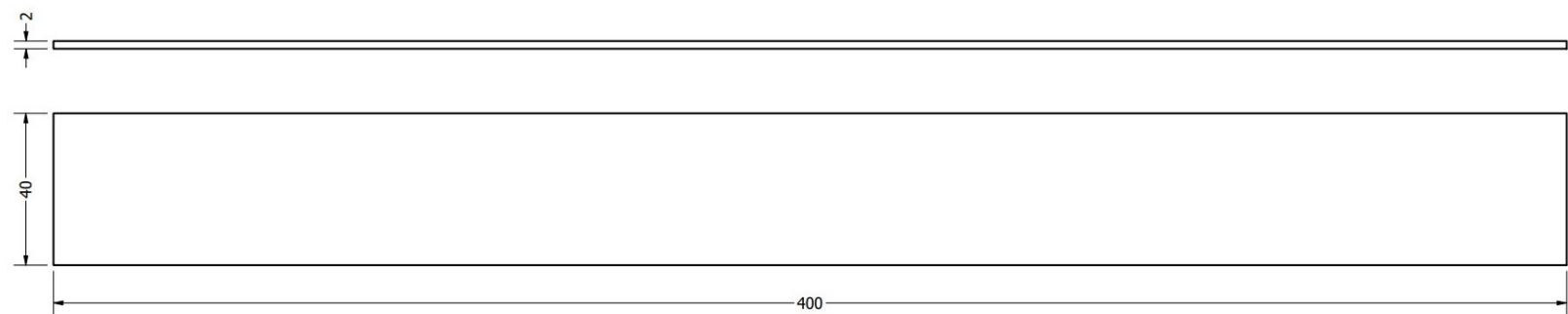
Imágen 61. Fuelle de empaque.

Escala: 1:1



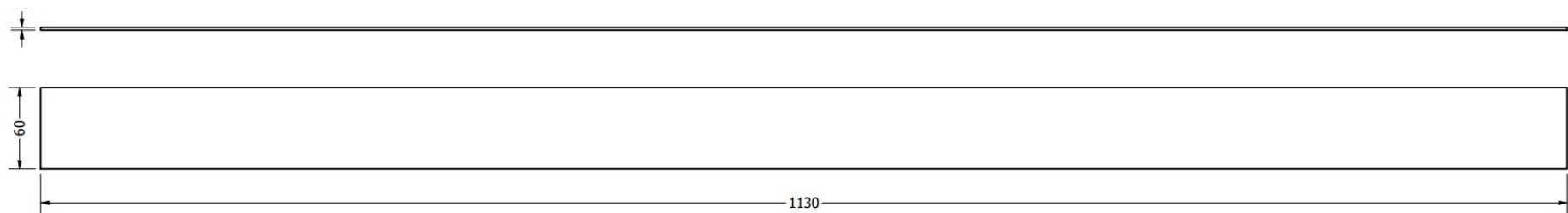
Imágen 62. Fuelle, lienzo y forro del empaque.

Escala: 1:2,5



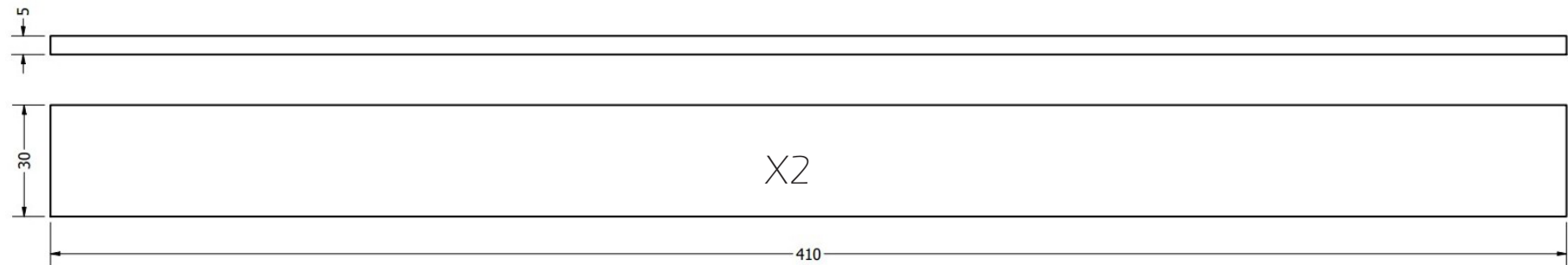
Imágen 63. Refuerzo de empaque.

Escala: 1:1



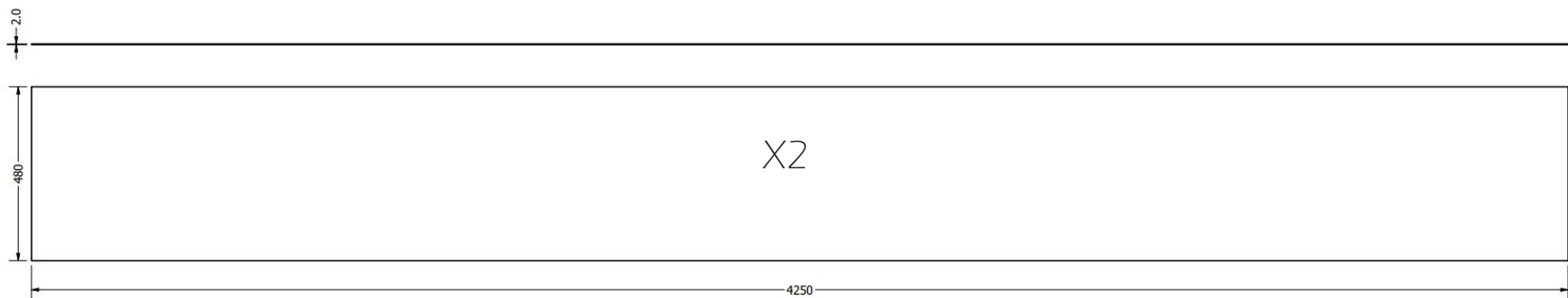
Imágen 64. Tela.

Escala: 1:2,5



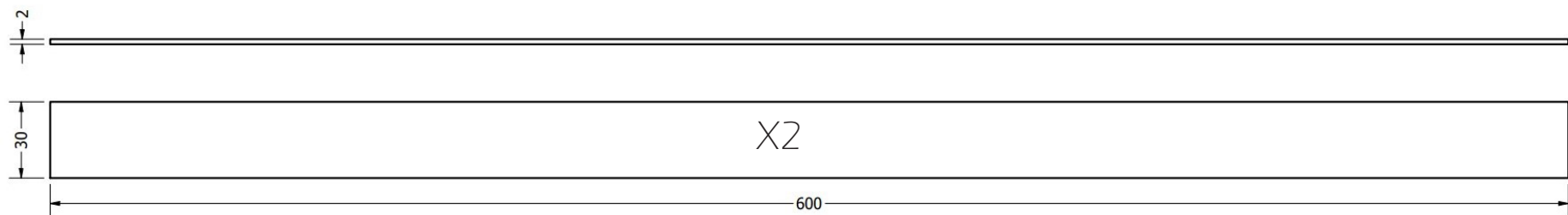
Imágen 65. Cartón estructural #3.

Escala: 1:1



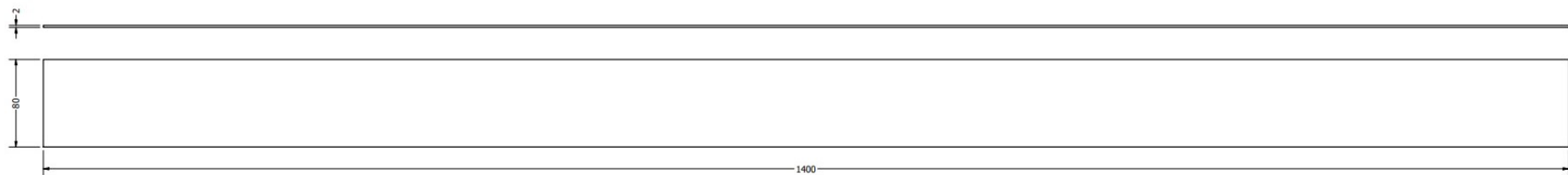
Imágen 66. Cuerina color beish.

Escala: 1:8



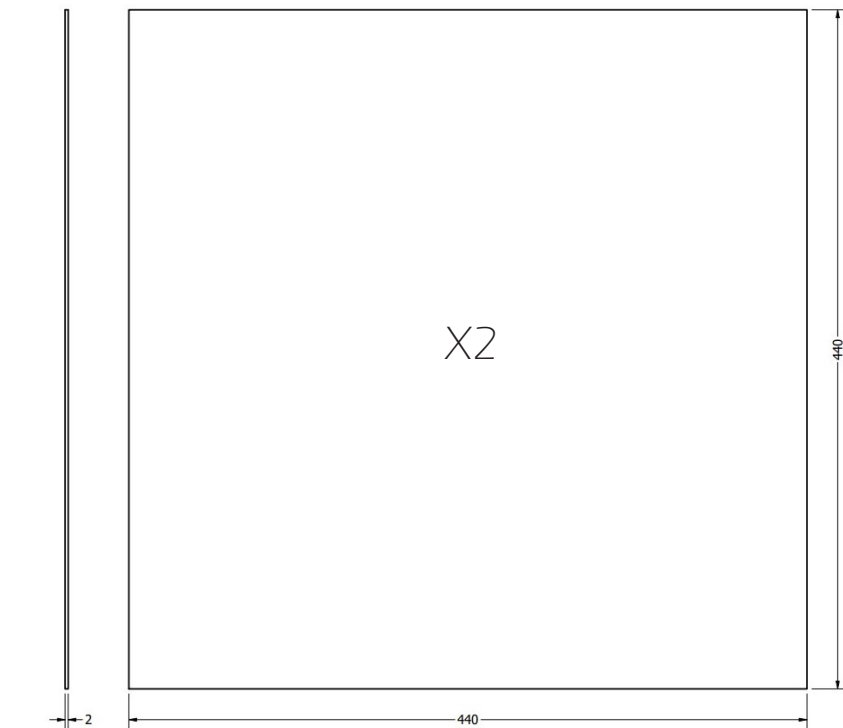
Imágen 67. Dos lienzos derechos y dos forros.

Escala: 1:1,5

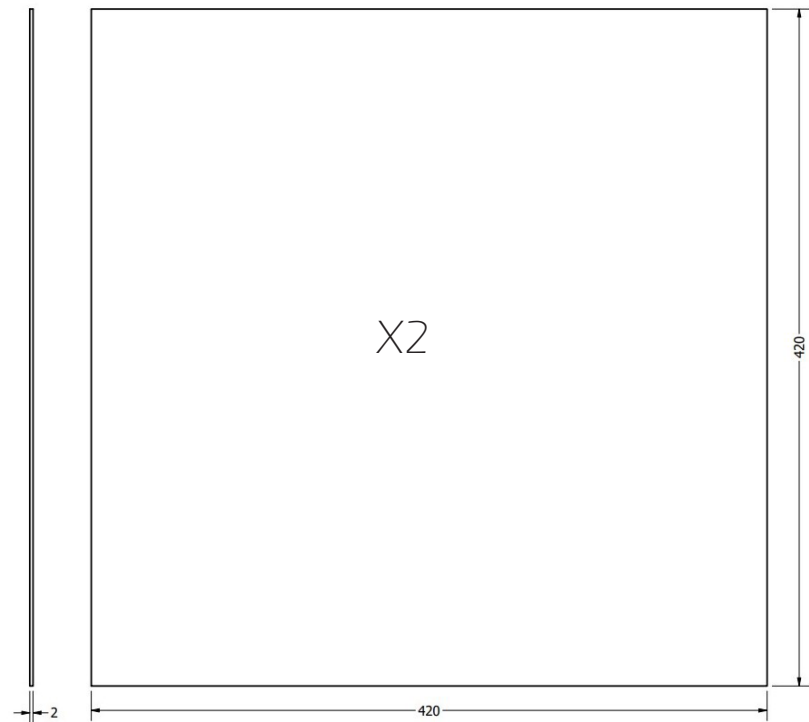


Imágen 68. Correa regulable.

Escala: 1:2



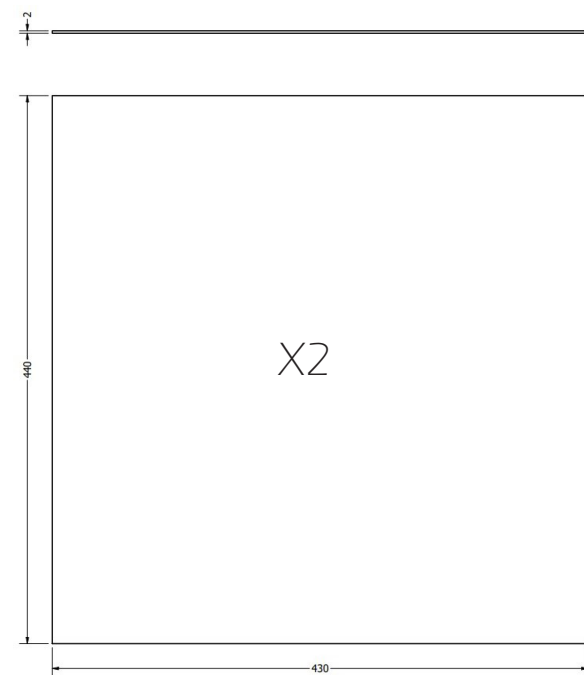
Imágen 69. Lienzos.
Escala: 1:2



Imágen 70. Refuerzos.
Escala: 1:2

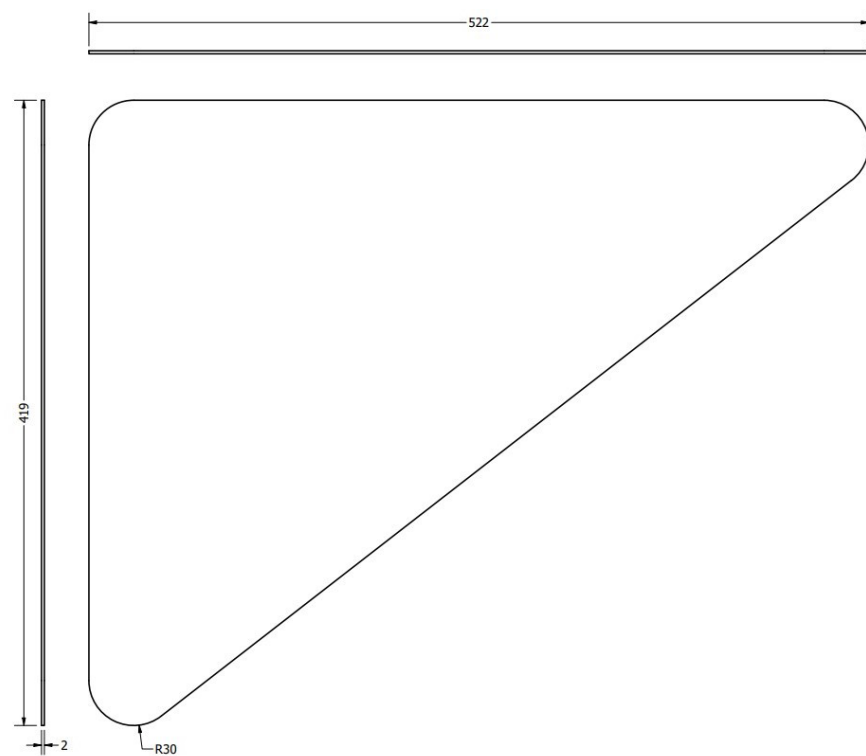


Imágen 71. Lienzos laterales.
Escala: 4:1



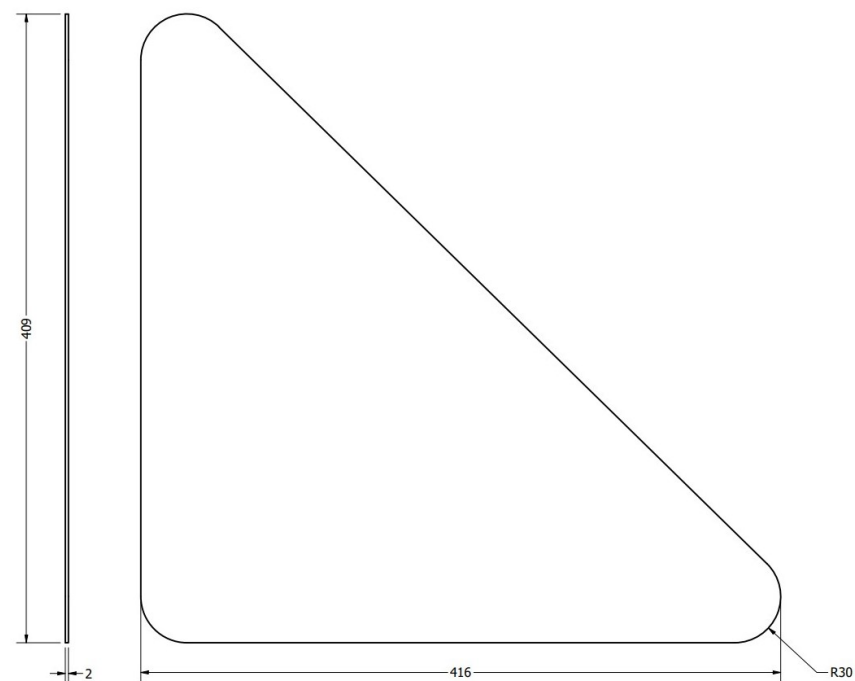
Imágen 72. Telas para forro.
Escala: 1:2

3.9 PATRONAJE DE EMPAQUE - BOLSO:



Imágen 73. Estructra de tapas frontales.
Escala: 1:2

Imágen 74. Lienzos frontales.
Escala: 1:2



En esta fotografía se puede observar más de cerca los detalles del juego y los materiales con el que fue elaborado el prototipo.

Materiales: Madera de pino, impresión 3D, impresión en resina (dados), fondo automotriz, pintura en aerosol, adhesivos, laca y pintura acrílica.





En esta fotografía se puede observar como van ubicadas las piezas sobre el laberinto, piezas apiladas y detalles constructivos.

En esta fotografía se muestra el empaque y los compartimientos en los que se puede guardar todas las fichas del juego (tablero, barajas, fichas, dados y el laberinto), este bolso esta elaborado con tela de lona de algodón, velcros y sujetadores y posteriormente se sublimó sobre la tela con tonalidades pasteles y se colocó el título del proyecto.





CONCLUSIÓN FINAL:

Después de haber analizado la información y desarrollado los respectivos procesos de diseño, podemos exponer las siguientes conclusiones. Primeramente, resaltar e indicar que los juegos son muy importantes en la vida del hombre y que siempre están presentes en todas las etapas de nuestra vida, y que nos sirven para estar en constante aprendizaje, como lo ratifica (Quicios, 2017, p. 07) donde indica que “el juego constituye un medio educativo”. Por otra parte, los modismos al ser términos o expresiones que nos representan como lo ratifica (Millán, 2008, p.16) al decir que los modismos: “Son términos, que forman parte de la cultura y de un país”, son importantes que todos lo conozcamos, que sepamos interpretarlos y utilizarlos.

Asimismo, se ha trabajado con otros conceptos, como: la jugabilidad, la gamificación, el Diseño Lúdico, Diseño Emocional, Identidad de Lenguaje y el juego como método estratégico de aprendizaje ya que son importantes para fundamentar todo este proyecto. La vinculación del diseño con el juego y el lenguaje como tal ha sido el tema fundamental dentro de este proyecto para llegar a la concepción de un juego que ayude a entender los modismos del Ecuador a jóvenes, adolescentes y demás, porque como menciona Encalada (1990) en su libro, los modismos deberían “estar presentes en todas las lenguas y en el habla de todas las personas”.

Para la creación de esta propuesta, en todo el proceso investigación y de diseño se ha desarrollado, investigaciones, entrevistas, validación del producto, entre otros, para cumplir con el objetivo principal de ese proyecto.

Como resultado de todo este proceso investigativo y constructivo, se puede manifestar que el diseño del juego, cumple con los objetivos que se han planteado al principio de este proyecto de investigación e indicar que se puede crear juegos que enseñen al usuario y reitere su conocimiento acompañado de diversión, a través de innovación, forma - función y utilización de nuevas tecnologías (impresión 3D), ¡porque el aprendizaje no tiene que ser aburrido!

BIBLIOGRAFÍA:

Amazon.com. (03 de Diciembre de 2020). Scucs Juego de mesa de madera, 4 jugadores, Shut The Box, juego de dados matemáticas tradicional, pub board, juego de dados para viajes, 4 jugadores, juego de mesa de gran familia. Recuperado el 18 de Enero de 2021, de Scucs: <https://www.amazon.es/Scucs-jugadores-matem%C3%A1ticas-tradicional-familia/dp/B08LD-J453W>

Ana María León Pazmiño; Andrea Patricia Albán Vinuesa; Patricia Elizabeth Quinteros Cadena. (2018). ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LOS MODISMOS O EXPRESIONES POPULARES Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS HACIA LA FORMACIÓN PROFESIONAL. 20 pg. Obtenido de file:///C:/Users/casj1/Downloads/463-Texto%20del%20art%C3%ADculo-809-1-10-20181230.pdf

Andrade, A. G. (2019). Neurociencia de las emociones: la sociedad vista desde el individuo. Una aproximación a la vinculación sociología-neurociencia. México.

Bauman, Z. (2003). Comunidad. En busca de seguridad en un mundo. Barcelona, España.

Calderón, G. (2019). Faqs.Zone. (G. Calderón, Productor) Recuperado el 24 de Enero de 2021, de Modismos: <https://www.euston96.com/modismos/>

Carrillo, R. (1970). Modismos y refranes del habla popular en Vieques. Revista del Instituto de Cultura Puertorriqueña, 80 p.

Chou, Y.-k. (2017). Los ocho principios de la gamificación; jugar para competir mejor | Yu Kai Chou. [Grabado por V. Empresas]. Madrid, España.

Clanton, C. (1998). An interpreted demonstration of computer game design. En C. Clanton. CHI 98 Conference Summary on Human Factors in Computing Systems.

Córdova, C. J. (1995). EL HABLA DEL ECUADOR. Cuenca, Azuay, Ecuador: Imprenta Atlántida .

Córdova, C. J. (1998). EL HABLA DEL ECUADOR. Cuenca, Azuay.: Universidad del Azuay.

DECO, T. F. (2021). TAMTOYS FUN & DECO. Obtenido de TAMTOYS FUN & DECO: <https://www.tamtoys.com/products/gu>

ECONÓMICA., C. A. (17 de Nov de 2016). CONQUITO. AGENCIA DE PROMOCIÓN ECONÓMICA. Obtenido de CONQUITO. AGENCIA DE PROMOCIÓN ECONÓMICA.: <http://conquito.org.ec/tinku-juegos-revaloriza-la-identidad-nacional/>

El Universo. (25 de Julio de 2004). Recuperado el 18 de Enero de 2021, de Vocabulario guayaquileño contemporáneo: <https://www.eluniverso.com/2004/07/25/0001/686/1397F8C->

16B384096AA9BDEB6582C4585.html

Encalada, O. (1990). Modismos Cuencanos. Cuenca: Banco Central del Ecuador.

Encalada, O. (07 de Enero de 2021). Modismos del Ecuador. (J. C. Matute., Entrevistador)

Encalada, O. V. (14 de Enero de 2021). Modismos del Ecuador. Modismos. (J. Chimborazo, Entrevistador) Via telefónica. Cuenca.

Esteban, M., Maria, J., & Vila, I. (2007). La construcción narrativa de la identidad a través del conflicto y la ventrilocución. Research Gate, 21.

Facade, G. (2019). Amazon. com. Obtenido de Amazon. com: <https://www.amazon.com/-/es/Juego-cartas-Trophies-sencillo-jugadores/dp/B07ZHPJ7ZL>

Federoff, M. A. (2002). HEURISTICS AND USABILITY GUIDELINES FOR THE CREATION AND EVALUATION OF FUN IN VIDEO GAMES. En M. A. Federoff, HEURISTICS AND USABILITY GUIDELINES FOR THE CREATION AND EVALUATION OF FUN IN VIDEO GAMES. (pág. 52 p.).

Fishman, J. A. (2001). El nou ordre lingüístic. . Digithum. .

Gallardo-López, J. A. (2018). TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO/citations

Garrido Gil, P. (2010). Educar en el ocio y el tiempo libre (1ª, mayo 2010 ed.). Palabra. Obtenido de <https://www.palabra.es/educar-en-el-ocio-el-tiempo-libre-0643.html>

Gené, O. B. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid, España.

González, C. S. (Julio de 2019. pg.05). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanzaaprendizaje presenciales y espacios virtuales. Santa Cruz de Tenerife, España.

González, J., Padilla, N., Gutiérrez, J., & Cabrera, M. J. (2008). De la usabilidad a la Jugabilidad. Diseño de videojuegos centrados en el jugador. En J. González, P. N., G. J.L., & C. M. J., De la usabilidad a la Jugabilidad. Diseño de videojuegos centrados en el jugador. (pág. 108 p.). España: Laboratorios de Investigacion de Videojuegos y E-Learning.

Gozalo de Andrés, C. (2003). La Meteorología en los modismos y frases hechas del lenguaje diario. No. 12, 9. Recuperado el 22 de Enero de 2021, de https://repositorio.aemet.es/bitstream/20.500.11765/12139/1/lenguajediario_Gozalo_RAM2003.pdf

Graciela Stefani, Laura Andrés & Estela Oane. (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, vol. 31, núm. 1, pp. 39-55. Recuperado el 21 de 01 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

Groos, K. (2008). EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA. Revista Miscelánea de Investigacion, 7-22.

Gutiérrez, M. R. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Santander, Cantabria, España.

Hasbro. (Febrero de 2018). Amazon.com. Obtenido de Catch Phrase Juego: https://www.amazon.com/-/es/B7389F01-Catch-Phrase-Juego/dp/B01B0V6566/ref=sr_1_3?adgrpid=82242374795&dchild=1&gclid=CjwKCAiAmr0BBhA0EiwArn3mfEfEhOc3MGXxpILUqITjr8Vt-m5KQyTgDtNdWq73j-wQdFAcsiXx3BoCzOUQAvD_BwE&hvadid=393598250129&hvdev=c&hvlocphy=1005373&hv

Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review. Revista "Pensamiento Matemático", p. 19.

Hicks, A. (2018). ¿Qué son los modismos y cómo se usan? Recuperado el 2021 de Enero de 18, de Yuqo.es: <https://www.yuqo.es/que-son-los-modismos-y-como-se-usan/>

Holman, C. (2016). PATIO DE JUEGOS DE IMAGINACIÓN. Recuperado el 18 de Enero de 2021, de CAS - HOLMAN: <https://casholman.com/>

Hospital Sant Joan de Déu. (21 de 10 de 2016). FAROS. Obtenido de FAROS: <https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/colonos-catan-conviertete-gran-colonizador-construye-pueblos-ciudades>

Huizinga, J. (2000). Homo ludens. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

Jiménez, C. A. (1998). Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.

Maderas Castellar. (30 de Agosto de 2016). Tangram, un todo de madera. Recuperado el 18 de Enero de 2021, de <https://www.maderascastellar.es/tangram-un-todo-de-madera/>

Maggi, D. X. (2014). Análisis de jugabilidad de videojuegos educativos orientados a niños con síndrome de Down. Cuenca, Ecuador.

Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction.

Márquez, E. G., & Adalid, M. J. (Febrero de 2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. EFDportes.com(Nº 153).

Martin, N., Martin, V., & Trevilla, C. (2009). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro. Revista de Economía, Pública y social., 187-211.

Melo Mónica, Hernández Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. En R. H. Mónica Melo, El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales (pág. 63 p.). México: Innovación educativa (México, DF).

Millán, M. L. (2008). ESTUDIOS EN HOMENAJE A JOSÉ LUIS GUIJARRO MORALES. Cádiz, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Mónica Patricia Melo Herrera;Rubinsten Hernández Barbosa. (Dic de 2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. vol.14(no.66).

Moreno, O. L. (2005). El lenguaje como configuración funcional de la identidad y la cultura. Cuadernos de Lingüística Hispánica [en línea]. redalyc.org, 127 p.

Norman, D. (2004). El Diseño Emocional: Porque nos gustan o no los objetos cotidianos. Nueva York: Por basic books, a member of perseus books group.

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el. Realidad y Reflexión., 42 p.

Ortega, J. (2005). Bondades y limitaciones del Material Multimedia. Cantabria, 09 p.

Palos, J. (2009). ¿Por qué hacer actividades de aprendizaje servicio? En Puig, J. M. (Coord.).

Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>

Paredes Ortiz, J. (2003). Juego, luego soy. Wanceulen. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=208279>

Parlett, D. (1999). The Oxford history of board games. Oxford ; New York : Oxford University Press.

Piaget, J. (1962). "Play Dreams & Imitation in Childhood". New York, Estados Unidos: 1ª ed.

Quicios, B. (04 de Mayo de 2017). guiainfantil.com. Recuperado el 24 de Enero de 2021, de La importancia del juego en la escuela: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/>

ANEXOS:

la-importancia-del-juego-en-la-escuela/
Sánchez, J. L., & Vela, F. L. (2011). Jugabilidad como medida de calidad en el desarrollo de videojuegos. España, Granada.
Santos, A. T. (2007). ESTUDIO DEL LÉXICO DEL ECUADOR. Madrid, España.
Shneiderman, B. (2004). Designing for fun: how can we design user interfaces to be more fun? En B. Shneiderman.
TOP TOYS. (2021). Jugueteria MyR. Obtenido de Jugueteria MyR: <http://jugueteriamyr.com.ar/juego-de-mesa/familiar/palabras-3d>
Vygotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo. Madrid.
Zea, N. P., Sánchez, J. L., Gutiérrez, F. L., Cabrera, M. J., & Paderewski, P. (Agosto de 2009). Diseño de videojuegos colaborativos y educativos centrado en la Jugabilidad. Vigo, España.
Zichermann, G. y. (2011). Gamification by Design:. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

ANEXOS

Encuesta de validación:

ENTREVISTA

Buenos (días/tardes) estimad(o/a), permítame por favor realizarle las siguientes preguntas después de haber jugado con los modismos, tener el juego en sus manos y poder experimentar jugar con él.

Objetivos:

- a.Facilidad de aprendizaje y entretenimiento en el juego.
- b.Observación de la interactividad entre el usuario y el juego.

Datos personales:

Fecha:

Sexo:

☐ Femenino

☐ Masculino

Estado civil:

☐ Soltero(a)

☐ Casado(a)

☐ Unión de hecho

☐ Divorciado (a).

Edad:

años.

Nacionalidad:

☐ Ecuatoriano(a)

☐ Otro:

Preguntas:
Nota: Por favor, conteste todos los enunciados según su experiencia con el juego.

1. ¿Qué tan fácil se le hizo reconocer los modismos del Ecuador?:

5 (Muy fácil)	4 (Fácil)	3 (Parcial)	2 (Complicado)	1 (Muy complicado)

2. Califique el juego en el aprendizaje, ¿aprendió o no?:

5 (En su totalidad)	4 (Sí aprendí)	3 (Aprendí parcialmente)	2 (Necesita mejorar para aprenderlo)	1 (No aprendí)

3. ¿Cómo califica Ud. el nivel de complejidad del juego?

5 (Demasiado complejo)	4 (Complejo)	3 (Parcial)	2 (Fácil)	1 (Muy fácil)

4. ¿Qué tan divertido considera que es el juego?

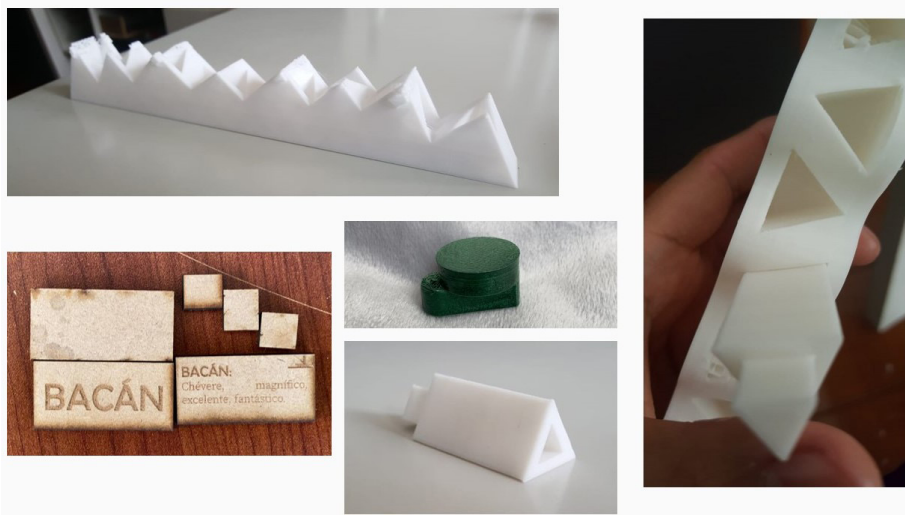
5 (Muy divertido)	4 (Divertido)	3 (Bueno)	2 (Necesita mejorar)	1 (No me divertí)

5. ¿Qué tan dificultoso o fácil le parecieron las reglas del juego?

5 (Fácil)	4 (Regular)	3 (Parcial)	2 (Difícultoso)	1 (Muy dificultoso)

6. ¿Qué es lo más divertido del juego? Sugerencias o comentarios.

ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO - PRUEBA Y ERROR:



Abstract of the project

Title of the project DESIGN OF A GAME TO INTRODUCE ECUADORIAN IDIOMS.

Project subtitle

Summary: This thesis project sought to disseminate local idioms that are found in the speech of every person as a linguistic custom, considering that in Ecuador, there is a wide variety of idioms, which hinders communication. Also, research was conducted on the importance of the game, and being an indispensable tool to stimulate learning and facilitate knowledge, the design of a game is proposed where users can interact with it by identifying the regions of Ecuador and knowing the expressions used in each one of them.

Keywords User-centered design, emotional design, interactivity, ludo-didactic, learning, teaching, linguistics.

Student CHIMBORAZO MATUTE JOMAYRA FERNANDA

C.I. 0106446420

Code: 081876

Director LANDÍVAR FEICÁN ROBERTO FABIÁN

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



VALDIVIEZO RAMIREZ ESTEBAN

Nº. Cédula Identidad

0102798261