

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

TEMA:

**Aplicación de carácter lúdico dirigida al proceso de
enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2
de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”**

AUTOR:

Granda Cabrera, Dylan Bryan

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

10 de septiembre del 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Granda Cabrera, Dylan Bryan**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Granda Cabrera, Dylan Bryan**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Aplicación de carácter lúdico dirigida al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2018

EL AUTOR

f. _____
Granda Cabrera, Dylan Bryan



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Granda Cabrera, Dylan Bryan**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Aplicación de carácter lúdico dirigida al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2018

EL AUTOR:

f. _____
Granda Cabrera, Dylan Bryan

Guayaquil, 17 de Agosto del 2018

Ing. Alonso Veloz, Mgs.

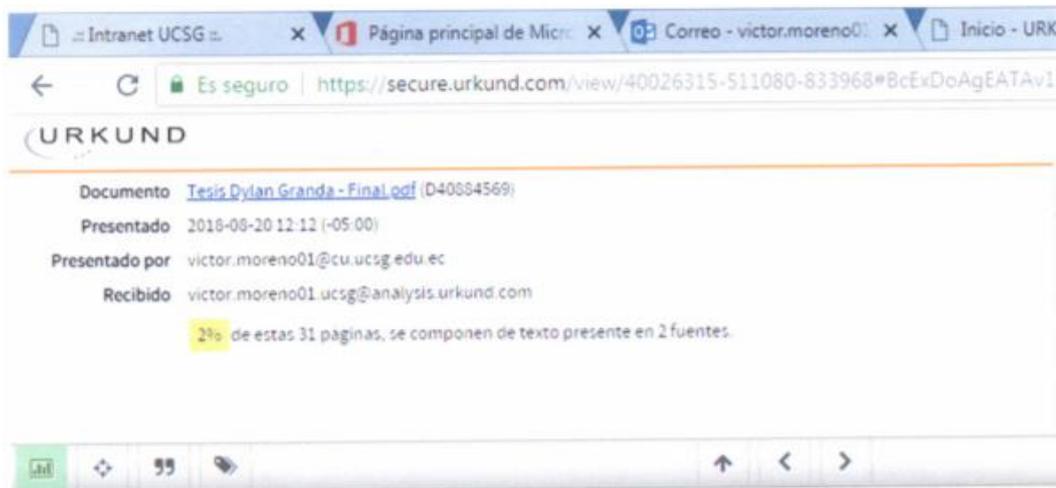
Coordinador de Titulación

Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

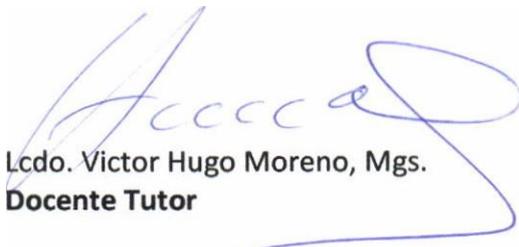
Estimado Coordinador:

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software anti-plagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: **Granda Cabrera, Dylan Bryan** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.



Atentamente,

Guayaquil 19 de agosto de 2018


Lcdo. Victor Hugo Moreno, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a mis docentes, quienes impartieron todo su conocimiento en las aulas de clases, mostrándome las diferentes herramientas que ahora son mi motor de trabajo, gracias a cada uno de ellos por su paciencia, dedicación y apoyo.

También quiero agradecer a la Universidad Católica Santiago de Guayaquil por abrir sus puertas y permitir que sea un estudio lleno de saber y gratitud.

DEDICATORIA

A mis padres, Franco Granda y Judit Cabrera quienes, con su amor y esfuerzo, permitieron que cumpla este sueño, a su vez por inculcar en mí, paciencia y perseverancia para poder culminar con una de mis metas de las que a lo largo de mi camino les he propuesto cumplir.

A mi hermano, Franco Granda, por alentarme día a día y permitirme ser su ejemplo a seguir. A toda mi familia que siempre estuvo dándome la mano cuando más lo necesitaba y me alentaban a convertirme en un profesional esperando siempre lo mejor de mí.

A mi novia, Nataly Zambrano, por las salidas y los momentos compartidos desde antes de formar una relación. Te amo.

Para concluir quiero dedicar esta tesis a todos mis amigos y profesores, los cuales me aconsejaron y se quedaron hasta el final para que esto sea posible.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

**LCDO. VELOZ ARCE, ALONSO EDUARDO, MGS.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA**

f. _____

**LCDA. LARA PINTADO, JOSSIE CRISTINA, MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA**

f. _____

**LCDO. HOYOS HERNANDEZ, DAVID EDUARDO, MGS.
OPONENTE**



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

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	XV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN.....	2
Capítulo I.....	3
1. Presentación del objeto de estudio.....	3
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Pregunta problema.....	5
1.3 Objetivo general.....	5
1.4 Objetivos específicos.....	5
1.5 Justificación.....	5
1.6 Marco conceptual.....	9
1.6.1 Los modelos de educación tradicionales.....	9
1.6.2 Modelos de Aprendizaje de idioma ingles.....	14
1.6.3 La tecnología en la educación infantil.....	15
1.6.4 ¿Qué son los videojuegos?.....	17
1.6.5 Aporte de los videojuegos educativos.....	20
Capítulo II.....	22
2. Diseño de la investigación.....	22
2.1 Planteamiento de la metodología.....	22
2.2 Población y muestra.....	22
2.3 Instrumentos de Investigación.....	23
2.3.1 Aplicación de entrevista.....	23
2.3.2 Aplicación de la encuesta.....	25
2.4 Resultados de la Investigación.....	26
2.4.1 Resultados de las Entrevistas.....	26
2.4.2 Resultados de las Encuestas.....	31
2.4.3 Conclusión del investigador sobre resultados de los métodos de investigación utilizados:.....	42
Capítulo III.....	44
3. Descripción de la propuesta.....	44
3.1 Descripción del Proyecto.....	44
3.1.1 Propósito.....	44

3.1.2	Definiciones importantes	44
3.1.3	Estado inicial de la plataforma	45
3.1.4	Requerimientos de Desarrollo	45
3.1.5	Planificación del Desarrollo	47
3.1.6	Descripción de Línea Gráfica	47
3.2	Alcance	56
3.2.1	Alcance de desarrollo	56
3.2.2	Herramientas presentes	57
3.3	Especificaciones Funcionales	57
3.3.1	Carrera espacial	57
3.3.2	Respuestas correctas e incorrectas	57
3.3.3	Scrolls de palabras aprendidas al finalizar el nivel	57
3.3.4	Estrellas de nivel	58
3.3.5	Evaluaciones	58
3.3.6	Mapa del juego	58
3.3.7	Módulo de la Aplicación	59
3.4	Especificaciones Técnicas	61
3.4.1	Especificaciones de Hardware	61
3.4.2	Especificaciones de Software	61
3.4.3	Usuarios de la plataforma	61
	CONCLUSIONES	62
	RECOMENDACIONES	63
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	64
	ANEXOS	66

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-Los componentes principales de la web 2.0.....	13
<i>Ilustración # 2</i>	31
Ilustración 3-¿Considera el aprendizaje del idioma Inglés importante en niños de inicial 2?.....	31
<i>Ilustración # 4</i>	32
Ilustración 5-¿Cree usted que las escuelas deben utilizar recursos tecnológicos para el apoyo de su enseñanza?	32
<i>Ilustración # 6</i>	33
Ilustración 7-¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje les otorga una ventaja a las escuelas sobre los que no las poseen?	33
<i>Ilustración # 8</i>	34
Ilustración 9-¿Considera que la tecnología puede llegar a servir como herramienta de apoyo para la educación del idioma inglés en niños de nivel inicial 2?	34
<i>Ilustración # 10</i>	35
Ilustración 11-¿Cuenta su hijo(a) con un dispositivo móvil con acceso a internet?.....	35
<i>Ilustración # 12</i>	36
Ilustración 13-¿De qué manera accede a Internet con mayor frecuencia? ..	36
Ilustración 15-¿Ha escuchado hablar alguna vez sobre los videojuegos educativos?	37
Ilustración 17-¿Su hijo(a) consume videojuegos sean estos de celular, tabletas digitales o de computadora?	38
Ilustración 19-¿Con que frecuencia su hijo(a) juega videojuegos dentro de casa?	39
<i>Ilustración # 20</i>	40
Ilustración 21-¿Su hijo(a) suele consumir videojuegos educativos?	40
Ilustración 23-¿Le gustaría que exista un videojuego que ayude con el aprendizaje del idioma inglés en niños del nivel inicial 2?	41
Ilustración 24-Logo-Space Words.....	48
Ilustración 25-Tipografía-Jelly Kids	48

Ilustración 26-Personaje-Dylan	49
Ilustración 27-Botones	49
Ilustración 28-Fondo carga	50
Ilustración 29-Fondo inicio	50
Ilustración 30-Fondo niveles	51
Ilustración 31-Pantalla-Victoria	52
Ilustración 32-Pantalla derrota	52
Ilustración 33-Nave espacial	52
Ilustración 34-Fondo de evaluaciones	53
Ilustración 35-Profesora	53
Ilustración 36-Portada de animales.....	54
Ilustración 37-Portada de vestimenta.....	54
Ilustración 38-Portada de familia.....	54
Ilustración 39-Portada de escuela.....	55
Ilustración 40-Portada de juguete	55
Ilustración 41-Portada de transportes	55
Ilustración 42-Portada de numeros	56
Ilustración 43-Objetivos	56
Ilustración 44-Mapa del juego	58
Ilustración 45-Menu principal	59
Ilustración 46-Menu de niveles	60
Ilustración 47-Nivel 1 del juego	60
Ilustración 48-Fondo de evaluaciones	60
Ilustración 49-Nivel 1 de evaluacion	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-Cuadro de las modalidades y herramientas polivalentes más adecuadas para cada área de conocimiento.	4
Tabla 2-Cuadro de habilidad y capacidades desarrolladas según la edad del individuo	7
Tabla 3-Perfil de entrevista 1	23
Tabla 4-Perfil de entrevistada 2	24
Tabla 5-Perfil de entrevistada 3	24
Tabla 6-Perfil de entrevistada 4	24
Tabla 7-Perfil de entrevistada 5	25
Tabla 8-Aporte entrevistada 1	27
Tabla 9-Aporte de entrevistada 2.....	27
Tabla 10-Aporte de entrevistada 3.....	28
Tabla 11 Aporte de entrevista 4	29
Tabla 12-Aporte entrevistada 5.....	30
Tabla 13-Presupuesto software	45
Tabla 14-Presupuesto hardware.....	46
Tabla 15-Presupuesto personal	46
Tabla 16-Presupuesto total.....	46
Tabla 17-Planificación del desarrollo	47
Tabla 18-Especificaciones de hardware	61
Tabla 19-Especificaciones de software.....	61

RESUMEN

El presente trabajo de titulación plantea el desarrollo de un aplicativo de carácter lúdico que sirva como aporte para el aprendizaje del idioma inglés en niños de nivel inicial 2-2 de la "Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla" a través de la memorización de las distintas palabras del vocabulario pertinentes por medio de la superación de 7 niveles dentro del juego, a su vez cada nivel contara con su evaluación las cuales permitirán conocer los resultados en cuanto a velocidad de pensamiento de los niños con respecto al acierto de las palabras.

De esta manera se busca reducir el estrés escolar relacionando el modelo de enseñanza-aprendizaje con la diversión, la cual busca ser el motor de este aplicativo.

ABSTRACT

This project has the proposes to development of a ludic videogame that serves as a contribution to the learning of the English language in children of kinder garden (level 2-2) of the "Unidad Educativa Bilingue Nueva Semilla" through the memorization of the different relevant words of vocabulary through the overcoming of 7 levels within the game, likewise each level will count with its own evaluation which will allow to know the results in terms of children's speed of thought in regards to the success of learning words. In this way this application seeks to reduce school stress by relating the teaching-learning model with fun, that seeks to be the engine of this application.

Palabras Claves: LÚDICO; VOCABULARIO; INGLÉS; INICIAL 2-2; UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE NUEVA SEMILLA; UNITY

INTRODUCCIÓN

Muchas veces se considera a los videojuegos como un medio de ocio o un simple pasatiempo debido a que siempre se lo vio vinculado desde su nacimiento con historias de fantasía, terror, drama, entre otras, así mismo fue una de las mayores fascinaciones del nuevo mundo de la era digital debido a que permiten meterse dentro del personaje principal, vivir sus distintas aventuras, sentir sus fracasos y celebrar sus logros.

De esta manera el desarrollo de este aplicativo busca implementar esos elementos lúdicos tradicionales de los videojuegos que tanto llaman la atención de los niños y combinarlos con el factor de aprendizaje y así conseguir aliviar el estrés que corresponde a los métodos tradicionales parvularios y servir de aporte al método de enseñanza tradicional de los niños de nivel inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”, de esta manera las herramientas de la era actual contribuirán con el futuro desarrollo de los niños del futuro.

Capítulo I

1. Presentación del objeto de estudio.

1.1 Planteamiento del problema

Desde siempre en las diferentes culturas como romanos, griegos, aztecas, indios, entre otros, se han creado herramientas para la mejora o facilitación de tareas diarias, por ejemplo, el cálculo por medio del Abaco, gracias a esto se ha podido realizar operaciones más complejas a base de la simplificación de tareas cotidianas. A lo largo de la historia podemos ver replicada esta forma de utilización de diferentes métodos para facilitar nuestro trabajo como en el caso de la invención de la computadora, que fue creada con el fin de realizar operaciones complejas. A pesar de eso, con el paso del tiempo, su uso fue diversificándose y abarcando temas como el entretenimiento y la educación gracias a su gran potencial.

En el umbral del asombroso crecimiento de la ciencia y la tecnología de nuestro pasado, algunas áreas de la actividad humana han sufrido un mega cambio. Debido a esto se ha visto en la última década la incorporación de la tecnología como contenido esencial dentro del aula y ha sido de vital importancia para el desarrollo apropiado de los niños desde cortas edades ,a su vez “Las tecnologías creadas por las diversas culturas han actuado a veces como prótesis del desarrollo humano, y han permitido aumentar, por ejemplo, la capacidad muscular, sensorial o cognitiva del ser humano ” (Litwin, 2000: 5) la cual ha sido de mucha ayuda para optimizar el desempeño y desenvolvimiento de los estudiantes en una etapa adulta.

Es muy común notar como dentro del aula tradicional los conocimientos impartidos, aunque diversos, son dictados de una forma donde solo se desarrolla la memoria. En la actualidad los medios interactivos han sido un gran aporte en la creación de herramientas de apoyo en el ámbito educativo, este es el caso del aprendizaje del idioma ingles para niños, Debido a esto la reforma de la Educación Preescolar establece en su Programa 2011 la construcción de ambientes de aprendizaje implementando recursos digitales.

Existen diversos avances tecnológicos que van acorde a la velocidad a la que se mueve la sociedad actual, estos cuentan con el óptimo acceso a los diferentes medios

presentes en nuestro contexto, tales como la televisión, radio, internet, videojuegos, entre otros.

Debido al gran cambio constante al que las personas se ven sometidas debido a la globalización y la era de la comunicación digital se debe orientar esfuerzos para acoplar su uso a los métodos de pedagógicos que rigen actualmente las escuelas.

Los videojuegos son herramientas que han demostrado tener un gran potencial como técnicas polivalentes de enseñanza y recursos multimedia para el aula, así lo demuestra el cuadro de experiencias desarrollado por (ILCE,1986), el cual destaca a los juegos como estimuladores en el área del aprendizaje de diferentes lenguas.

TABLA 1-CUADRO DE LAS MODALIDADES Y HERRAMIENTAS POLIVALENTES MÁS ADECUADAS PARA CADA ÁREA DE CONOCIMIENTO.

Matemáticas	Ciencias Naturales	Ciencias sociales	Lengua
<ul style="list-style-type: none"> · Ejercicios · Demostración. · Simulación · Juegos · Hojas de cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> · Simulación · Ejercicios · Juegos · Base de datos · Demostración 	<ul style="list-style-type: none"> · Base de datos · Ejercicios · Juegos · Simulación · Demostración 	<ul style="list-style-type: none"> · Procesamiento de texto · Ejercicios · Juegos · Simulación · Demostración

Fuente: Edith Litwin (2000). Tecnología educativa Política, historias, propuestas

Recuperado de: cursa.ihmc.us/rid=1304906911562_1271457301_25975/30LIGUORI-Laura-Las-nuevas-tecnologias.pdf

Parte de lo expuesto coincide con la situación en particular que se da en el Nivel Inicial 2-2 en la Unidad Educativa Bilingüe “Nueva Semilla”, objeto del presente estudio, sobre todo en lo relacionado al proceso de Enseñanza/Aprendizaje del idioma en inglés en dicho nivel escolar.

Aunque la institución contempla para el aprendizaje del idioma inglés una metodología teórica-práctica, esta se basa en sistemas convencionales que no permiten acceder a herramientas digitales de mayor alcance educativo, que por su característica lúdica

nos ofrece la posibilidad de incrementar el interés y atención de los infantes promoviendo así un aprendizaje más dinámico y a acoplado a las nuevas innovaciones que se encuentran presentes en la sociedad actual.

1.2 Pregunta problema

¿De qué forma el desarrollo de una aplicación de carácter lúdico aportará al proceso de aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2 de la Unidad Educativa bilingüe “Nueva Semilla”?

1.3 Objetivo general

Desarrollar una aplicación de carácter lúdico, dirigida a reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 1 de la Unidad Educativa Bilingüe “Nueva Semilla” que permita optimizar los resultados académicos.

1.4 Objetivos específicos

- Realizar el levantamiento de la información en la Unidad Educativa Bilingüe “Nueva Semilla” para establecer las bases de la aplicación
- Analizar la información obtenida para elaborar el diseño tanto estructural como visual de la aplicación
- Desarrollar la aplicación en base al diseño e información recabada.
- Testear la aplicación dentro de un laboratorio escolar apropiado para el público objetivo establecido.

1.5 Justificación

A lo largo de la historia gracias al desarrollo de diferentes herramientas provistas por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos 20 años, las personas han cambiado su manera de desenvolverse en diversas áreas.

Desde el tratamiento manual, con el uso de marcas grabadas en madera, tablillas y la escritura alfabética, y el tratamiento mecánico, con el surgimiento de la imprenta en el año 1439 en Occidente, hasta el tratamiento automático en la actualidad con la aparición de las computadoras. (Litwin, 2000: 4)

A pesar que el desarrollo tecnológico haya avanzado a pasos agigantados, la educación es una de las áreas que se ha mantenido trabajando con sus métodos tradicionalistas en muchas partes del mundo.

La tecnología ha tenido sin duda un cambio radical en el modo de vida de las personas desde su globalización, actualmente uno de sus mayores logros es la posibilidad de conectar cada día a personas de distintas partes del mundo con una facilidad asombrosa y a medida que pasa el tiempo se desarrollan diferentes medios que lo facilitan aún más como es el caso de los mensajes de texto, el video chat, la realidad virtual, entre otros, Estos medios permiten conocer diferentes culturas, con una facilidad que no se encontraba el siglo pasado.

El aprendizaje de diferentes idiomas, que se convirtió en algo fundamental para el desarrollo de nuestra sociedad, es otro beneficio que también está al alcance de muchos gracias a las tecnologías emergentes actuales.

Hoy en día los métodos tradicionales de la enseñanza del idioma inglés pueden, para la mayoría de los niños, parecer un poco tediosos ya que la mayoría de estos se aplican con ejercicios monótonos y mecánicos que pueden resultar aburridos para ellos, lo que perjudica el nivel de atención y empeora el proceso de enseñanza-aprendizaje, a su vez la escuela tradicional se ve en la difícil tarea de dotar de un significado relevante el aprendizaje dentro de la vida de los niños.

Es poco común para muchas personas estar de acuerdo con la idea de que el entretenimiento ayuda en gran medida con el aprendizaje, al día de hoy es fácil notar lo sencillo que se ha vuelto memorizar alguna canción, aprenderse diferentes rimas o dilucidar procesos engorrosos dentro de juegos (videojuegos, juegos de roll, juegos de mesa ,entre otros) por el simple hecho de disfrutarlo y es así como las personas están diariamente sometidas a diferentes estímulos que a su vez no se toman en cuenta como proceso de aprendizaje porque existe la idea equivocada que aprender conlleva necesariamente estrés o un esfuerzo no satisfactorio .

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios multimedia más propensos a tener buenos resultados dentro del proceso de enseñanza utilizando como propulsor fundamental el entretenimiento para la obtención de buenos resultados en el

aprendizaje, Siguiendo las etapas evolutivas descritas por Piaget se muestra a continuación un estudio sobre el aporte de los juegos en las habilidades y capacidades de las personas.

TABLA 2-CUADRO DE HABILIDAD Y CAPACIDADES DESARROLLADAS SEGÚN LA EDAD DEL INDIVIDUO

ETAPAS DEL DESARROLLO DE PIAGET	EDAD APROX.	CUENTOS	JUEGOS	HABILIDADES Y CAPACIDADES DESARROLLADAS
Sensoriomotor	18 meses	Libros de imágenes Libros diorama	Juegos funcionales	Movimientos simples. Manipulación
	2 años	Cuentos de hadas, de ficción, maravillosos Folclore infantil y juegos populares Cuentos tradicionales	Juegos simbólicos	Estrechamente relacionado con la adquisición del lenguaje. Capacidades simbólicas Mundos posibles
preoperacional	4 años		Juegos de adquisición	Los niños se esfuerzan por percibir
	7 años		Juegos de fabricación	Creatividad, imaginación, transformación de objetos, modificación de sus funciones
			Juegos de imitación	Conocimiento e identificación del entorno externo
Operaciones concretas	8-11 años	Aventuras de personajes místicos,	Juego de reglas	Normas sociales Ambiente

		cuentos clásicos		
Operaciones formales	12-20 años	Suspense y sorpresa, mitos y leyendas		

Fuente: Glosas Didacticas (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura

Recuperado de: www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/14Carmelo.pdf

Como se destaca en la imagen, los juegos ocupan un rol importante en el desarrollo del aprendizaje de los niños de 2 a 4 años, mejorando por ejemplo la capacidad simbólica a la que se le debería valorar debido a que “en esta etapa surgen las formaciones psicológicas nuevas que inducirán al niño a experimentar cambios en su desarrollo cognitivo, en su personalidad y en el tipo de sus relaciones sociales” (Bonilla, Solovieva, Rocío, 2012:3).

Los videojuegos toman un papel muy importante en el desarrollo académico debido a que logran que los estudiantes pongan en práctica y se mantengan constantemente en contacto con lo aprendido, ayudando a cimentar lo aprendido de una manera más natural que los ejercicios dentro del aula.

Existen varios autores entre los que se pueden destacar al psicoanalista Erick Erikson(1982) y al psicólogo Paul Moor (1981) cuyas opiniones mantienen similitud al mencionar que los niños se ven más entusiastas y motivados, tanto en clase como en casa, cuando son estimulados mediante juegos, en base a esto Ybarra & Green(2003) y Azar& Nasiri(2014) expresan que los retos lúdicos, la satisfacción o el estar sometido a desafíos emocionantes dentro del aprendizaje e incluso las mismas (TIC) incrementan la motivación de los estudiantes por aprender y facilitan la obtención y retención de conocimiento .

Existen además varios estudios que manifiestan el óptimo aprovechamiento que se le puede dar a las nuevas tecnologías dentro del área del aprendizaje (Peterson, 2010; Cortés et al., 2011; Avouris y Yiannoutsou, 2012; Chua y Balkunje, 2012; Fonseca et

al., 2012; Padilla-Zea et al., 2013; Gürbüz et al., 2014; Slovacek et al., 2014) de las cuales se puede rescatar las siguientes conclusiones:

- La capacidad de comprensión lectora se ve en aumento debido al entorno multimedia del que se encuentran regidos.
- Mejoran la creatividad y capacidad de tomar decisiones rápidamente.
- Se ve incrementada la atención e interés.

Hoy existen diversas aplicaciones como “Duolingo” que optan por los medios digitales como alternativa para la enseñanza de lenguas foráneas (sitio web y aplicación móvil) el cual maneja un promedio de 300,000 usuarios, que invierten 30 minutos al día para aprender algún idioma por este medio (Moreno, 2017).

En base a la información planteada en esta investigación sobre el increíble aporte de los medios digitales e interactivos dentro de la enseñanza, se plantea como importante y necesario recolectar datos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en el nivel inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla” para proponer refuerzos en el aprendizaje del idioma extranjero mediante el Desarrollo de una aplicación de carácter lúdico con el fin de abolir elementos que podrían ser obsoletos en las estrategias de enseñanza de la lengua inglesa y aportar con el rendimiento académico de los estudiantes.

1.6 Marco conceptual

Para un desarrollo óptimo de este tema como proyecto final de grado se ha considerado desarrollar el marco conceptual basado en los modelos de educación, los escenarios en los que se desenvuelve, su aporte para la educación del Inglés en niños de nivel inicial 2 y las tecnologías pertinentes para su debida realización.

1.6.1 Los modelos de educación tradicionales

En el siglo XX predominó casi en su totalidad 3 teorías filosóficas importantes en la que se basaba la educación para desarrollar su estructura de aprendizaje, estas son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, las cuales fueron aceptadas como

irrefutables y tuvieron casi un 100% de influencia dentro de la enseñanza de la época, pero todo cambio con la llegada de la tecnología.

Estas corrientes filosóficas evitan pensar en lo intrapsíquico y abstracto, para inclinarse netamente por lo medible, lo que significa que para la toma de decisiones se basan en lo observable y no en lo deducible. Esta manera de pensar se ve implementada a manera de esfuerzo y castigo, donde el aprendizaje es concebido netamente por el entorno y no por cualidades internas como los instintos y pensamientos.

Normalmente se cree que aprender y enseñar son actos que se plasman en un modelo básico de dar y recibir conocimiento, entre quien lo posee y quien lo necesita, a pesar de esto “Puede que todavía concibamos el aprendizaje como intercambio de información entre fuente y receptor, pero ya no nos vemos a nosotros mismos como fuente única, ni siquiera principal” (Ordoñez, 2004: 8). Esto debido a la gran cantidad de estímulos a los que estamos sometidos diariamente de manera directa o indirectamente de los cuales aprendemos por la constante interacción.

Otra manera de concebir la educación es a través del constructivismo, teoría que sugiera que los alumnos crean su propio conocimiento a medida que comprenden sus experiencias recibidas, esto quiere decir que los aprendices no son simples recipientes donde depositar conocimiento, sino que lo transforman e interpretan de manera diferente al resto, además “Los principios constructivistas reconocen que el aprendizaje en la vida real es caótico y complejo” (Siemens, 2004: 3).

El constructivismo no está de acuerdo con la creencia en la que el aprendizaje se obtiene heredando el conocimiento, el constructivismo se considera como una forma de aprendizaje activo y no pasiva, otra “suposición básica es que las personas aprenden cuándo pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen” (Hernández, 2008: 29) lo que no es totalmente cierto debido a que cada individuo crea sus propios significados con la información obtenida.

A su vez existen también limitaciones en estas teorías, debido a que se construyen orientadas a entender el sistema de enseñanza-aprendizaje como una abstracción

netamente del individuo y no del entorno que ocasiona ese aprendizaje, tales como los medios tecnológicos en los que hoy en día se desenvuelven esos conocimientos. A partir de 1970 se produjo el paso de la era industrial a la era digital lo que provocó que todas estas teorías comiencen a desplazar su enfoque hacia las nuevas herramientas que nos ofrecen, como la llegada de las computadoras y el internet, las cuales nos facilitan la obtención del conocimiento.

La facilidad e incremento de información que las personas podían obtener provocó que la vida media del conocimiento se acortara, lo que significa, que antes el conocimiento podía considerarse duradero por décadas, al día de hoy muchas áreas se miden en años, incluso meses antes de que dicho conocimiento se convierta en algo obsoleto.

La llegada de la era digital no solo provocó que el conocimiento acortara su tiempo de vida, también logró un cambio cultural en el modo de vida de la sociedad, este cambio cultural ha sido tan radical que “Sólo percibimos la tecnología cuando falla o temporalmente desaparece” (Adell, 1997: 3), además existe un incremento en la importancia de los bienes intangibles por sobre los materiales.

1.6.1.1 Las TIC en la educación

Es necesario entender que enseñar es más complejo que aprender debido a que es necesario para un maestro encontrar un modo en el que su conocimiento llegue a sus alumnos, motivo por el cual es más que necesario adaptar la educación a los medios de comunicación actuales.

A diferencia del siglo XX hoy nos encontramos en una era en la cual la comunicación se facilitó de manera extraordinaria debido al incremento de medios que nos conectan diariamente como celulares, computadoras, reproductores de video entre otros, a estas las conocemos como **TIC** (las tecnologías de la información y la comunicación), en el ámbito de la enseñanza, las TIC permiten ser flexibles en cuanto al trato maestro-alumno “para adaptarse a modalidades de formación alternativas más acordes con las necesidades que esta nueva sociedad presenta”(Salinas, 2015: 1).

En esta era digital, los cambios educacionales, al igual que los cambios en entretenimiento y medios laborales, conlleva suponer un reajuste necesario en la estructura y forma en la cual se cimientan, debido a esto existen diferentes escenarios en los cuales la educación puede desenvolverse, en esta investigación se resaltarán 3 posibles escenarios.

1.6.1.2 Escenario tecnócrata

Este escenario resalta la alfabetización digital de los estudiantes como prioridad. Para conocer en que consiste la alfabetización digital primero se debe entender que es el internet, en que consiste su uso y cómo ha evolucionado en los últimos años.

El internet es “la red de ordenadores más grande del mundo, desde que comenzó la difusión de la llamada World Wide Web (WWW, W3 ó Web), el internet se convirtió en una Tela de Araña Mundial y en uno de los instrumentos de divulgación multimedia más poderosos del mundo.” (Gamallo, Palacios, Santamaría, 1996: 2), por lo tanto, podemos concluir que una buena alfabetización digital sería el correcto uso y manejo de estos recursos que nos ofrece el internet.

A su vez dentro de la última década, la herramienta que mayor impacto ha tenido en la sociedad ha sido el internet y su uso abarca desde la educación, entretenimiento, interconectividad, ocio, entre otros, el internet ha sido tan demandado que su evolución se volvió vertiginosa.

Inicialmente no eran interactivas y solo presentaban recursos como fotografías y texto, al día de hoy la interacción ha variado tanto que la misma definición de interactividad se ha visto modificada porque se volvió algo normal. Las herramientas multimedia que generan interactividad como videoblogs, el streaming, videollamadas, dispositivos táctiles, correo de voz, entre otros, por ende, su definición se ha visto más exigida a este paso se lo conoce como la evolución de la web.

1.6.1.2.1 Evolución de la web

lo que más resalta dentro de esta evolución web es el cambio en la manera de ver el internet, por ejemplo, en la web 1.0 el usuario común se limitaba a ser observador y

consumidor de la web, al día de hoy en lo que se denomina web 2.0 existe un nuevo termino denominado “prosumidor” el cual nace por el cambio de mentalidad de ser un consumidor pasivo a ser un consumidor activo, esto quiere decir que los usuarios actualmente no se limitan a observar, sino que también generan contenido.

Dentro de este sentido se puede rescatar que la web actualmente está orientada a volver participe al usuario dentro de sus sitios como podemos notar en las redes sociales, aplicaciones en línea o herramientas de colaboración digitales.

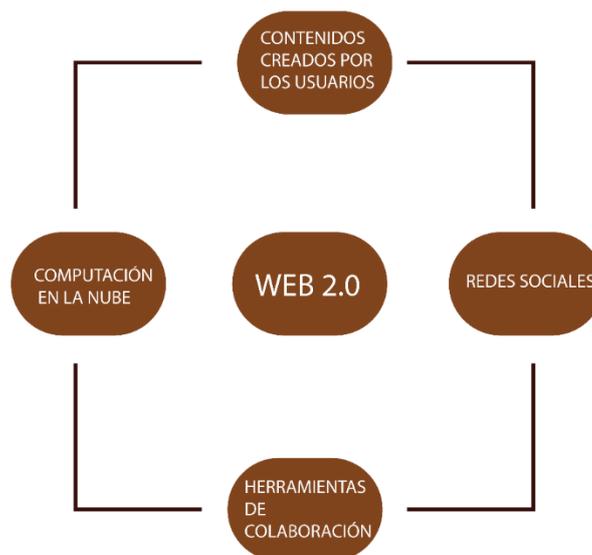


ILUSTRACIÓN 1-LOS COMPONENTES PRINCIPALES DE LA WEB 2.0

Fuente:Codina (2009). ¿Web 2.0, Web 3.0 o Web semántica? el impacto en los sistemas de información de la web.

Recuperado de: www.lluiscodina.com/wpcontent/uploads/Web20_WebSemantica2009_Nov2009.pdf

“Como es sabido, los principales cibermedios de todo el mundo no solamente han incorporado contenidos de los usuarios, sino que algunos medios han desarrollado secciones completas dedicadas a las informaciones y noticias de todo tipo enviadas por los lectores” (Codina, 2009: 4) de esta manera la imagen 1 busca mostrar la relación que comparten los 4 componentes (computación en la nube, herramientas de colaboración, redes sociales y el contenido creado por los usuarios) con la web 2.0. Por otro lado, no solo es necesario hablar del desarrollo actual de la web, también es importante resaltar los proyectos en los que se ve encaminada, aparte de la web 2.0 existe la web semántica, el desarrollo web “conlleva procesar los datos que se encuentran en el internet por medio de diferentes tecnologías para que permita a los ordenadores razonar esa información de la misma manera que lo haría un ser humano” (Codina, 2009: 4).

Por consiguiente, debemos tomar en cuenta cada herramienta que nos ofrezca esta era digital para incorporarla a nuestro modo de vida de la manera correcta. La introducción de las TIC dentro del currículo escolar sirve como “instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información y luego progresivamente pueden ser utilizadas como fuentes de información y materiales didácticos” (Viquez, 2014: 6), de este modo podemos darnos cuenta que las TIC tienen un uso prometedor en la educación al ser grandes fuentes de información y sociabilización.

1.6.1.3 Escenario reformista

En este escenario, las TIC son introducidas en los métodos de enseñanza/aprendizaje del docente a su vez "Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Viquez, 2014: 6), de esta manera las TIC son vistas como una reforma educacional para potenciar la enseñanza.

1.6.1.4 Escenario holístico

la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar. (Majo, 2003: 5)

Los impactos de estas tecnologías emergentes en la educación tienen cada vez más relevancia en la cultura al punto que se ven implementadas en diferentes sitios culturales como bibliotecas, museos o centros de información, así mismo “Los jóvenes cada vez saben y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en formar canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Viquez, 2014: 6).

1.6.2 Modelos de Aprendizaje de idioma inglés

Si se quiere “determinar la incidencia de los medios masivos y su influencia en el lenguaje cotidiano, Resulta imprescindible determinar los distintos estilos y estrategias

comunicativas para poder llevar a cabo su estudio” (Albarracín, 2012: 3), dentro del mundo de la pedagogía el aprendizaje de lenguas extranjeras, en este caso el inglés, es uno de los mayores problemas que los maestros afrontan debido al tiempo limitado con el que los alumnos cuentan para el desarrollo óptimo de las tareas, esto los obliga a un rápido repaso para cumplir con sus deberes encomendadas, de esta manera no se obtiene buenos resultados de retención por parte del estudiante.

A su vez el numeroso alumnado dentro de la mayoría de los centros de estudio que dictan clases de modo presencial, provoca que las revisiones realizadas por los profesores se den de manera rápida y superficial, lo que puede ocasionar una deficiencia en el proceso de desarrollo de habilidades del estudiante.

Por otro lado, la educación a distancia ofrece beneficios al darle la facilidad al estudiante de aprender a su propio ritmo y tiempo, pero “las habilidades lingüísticas de producción y comprensión oral que predominan en los ambientes presenciales se ven disminuida” (Morales, 2008:96) puesto que los idiomas requieren una retroalimentación más directa.

El objetivo principal del aprendizaje de una segunda lengua es ser usada con fines comunicativos reales por ende es apropiado que su medio de practica sea de un modo en el que se relacione lo cotidiano con la implementación de la segunda lengua.

1.6.3 La tecnología en la educación infantil

“La educación en una sociedad caracterizada por un desarrollo tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” (Cabero, 2010, 3), las principales características que diferencian la educación tradicional de la educación por medio de las TIC, es que la información presentada por medio de las TIC estimula más los sentidos y por consecuencia genera más intereses por parte de los estudiantes.

Actualmente es complicado visualizar una vida sin entender al menos un poco del mundo tecnológico que nos rodea, como nos indica el informe publicado por la UIT en el 2016,este revela que las redes de banda ancha (LTE) se han extendido en los

últimos tres años y ya alcanzaron casi 4 mil millones de personas, lo que corresponde a un 53% de la población mundial.

Al mismo tiempo los precios de los dispositivos electrónicos, computadoras y ancho de banda, se han vuelto más accesibles para la sociedad con respecto a cuando se lanzaron, lo que permite este crecimiento agrandado de usuarios a internet y a las TIC.

Debido a esto los niños e infantes son considerados como innatos en la era digital, lo que significa que muchas veces no es necesario enseñarle las cosas básicas sobre el uso de las TIC porque desde que tienen consciencia aprenden a usarlas porque están constantemente sometidos a ellas.

Dado el medio en el que se desarrollan y la influencia directa que reciben de los TIC, a los niños que crecen rodeado de estos estímulos se los conoce como nativos digitales de tal manera que “estos nuevos usuarios enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto” (García, Portillo, Romo, Benito, 2007: 2) y se desenvuelven con mayor facilidad que los migrantes digitales, los cuales son las personas que nacieron sin el acceso a dispositivos electrónicos y han tenido que adaptarse a ellos.

Dentro de la educación los dispositivos electrónicos han concurrido bastante a la creación de productos multimedia, los cuales tienen como finalidad ayudar a que el usuario se desenvuelva mejor, alcance mejor resultados y tenga un mejor entendimiento dentro del área a tratar.

La multimedia es un término que se le adjudica a todo medio con la capacidad de comunicar información por medio de texto, imágenes, videos y sonidos, a su vez la multimedia nos ayuda a facilitarnos la comprensión, comunicación y aprendizaje asemejándose bastante con el trato cara a cara de las personas, así mismo puede ser en tiempo real o haber sido realizada para su visualización a posterior, así es como los medios multimedia forman parte importante de la revolución de la era digital y la informática, aportando así en gran medida al desarrollo de la educación.

Pero es importante destacar el aporte de los autores Ruiz y Sancho (citados por IESE, 2013: 3) ,en el cual comentan que “los ambientes no son nada en sí mismos, si en ellos no se da algún tipo de situación mediada por el docente para que el estudiante genere algún tipo de aprendizaje.Esto significa que la presencia del docente es de suma importancia para que el proceso de enseñanza se efectuó satisfactoriamente y su proceso sea guiado correctamente.

¿Qué es importante conocer para el desarrollo educacional correcto por medios multimedia o TIC? Según el programa de educación infantil (IESE, 2013: 3) es necesario conocer 2 puntos importantes. El primero es identificar “Las dimensiones que son aquellas categorías del desarrollo que se describen en diversas competencias. Estas deben tenerse en cuenta al momento de planificar una actividad con estudiantes, independientemente de que esta actividad se realice apoyándose con TIC o no”, esto significa que es necesario entender el enfoque hacia el que se dirigen para después ver que herramientas multimedia o TIC son las más pertinentes.

De esta manera se puede enfocar el uso de las TIC hacia el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevo y retador.

1.6.4 ¿Qué son los videojuegos?

En este apartado se hablará de una de las herramientas de educación multimedia más controversiales dentro del ámbito de la educación, así mismo se conocerá su definición, también se repasará sus beneficios, ventajas y desventajas sobre la educación tradicional.

Los videojuegos son juegos electrónicos manejados por medio de un control el cual funciona como el medio por el cual interactúa con el usuario, también cuentan con una pantalla donde se muestra la interacción que realiza el usuario con el mismo.

Los videojuegos han formado parte de la sociedad y se han desarrollado tanto en los últimos 30 años, pasando de ser pequeños juegos de habilidades a convertirse en grandes producciones que se asemejan a la producción de una película o serie televisiva, estos abarcan áreas que van desde la concepción, diseño, planificación, producción, pruebas y mantenimiento del mismo, ¿Por qué es pertinente conocer sobre los videojuegos?, porque según (Belli, Lopez, 2008: 160) “los videojuegos son la puerta de entrada que acercan a los niños y jóvenes a las TIC”.

1.6.4.1 Motor de videojuegos

Es la herramienta por la cual se va a desarrollar el videojuego, la cual depende mucho del material multimedia que se vaya a usar como las animaciones, videos, sonidos entre otros, además para la elección de un buen motor de videojuegos, es necesario tomar en cuenta la tecnología que se vaya a emplear.

Como es el caso Unity 3D el cual se ha mantenido un crecimiento importante en los últimos años además cuenta con una gran comunidad y un apartado dentro de su sitio web que sirve como ayuda para los usuarios.

Unity 3D también cuenta con su propia librería de códigos que permiten optimizar recursos para una programación orientada a los videojuegos que permite tener un desarrollo más ágil y entendible para los usuarios. Este motor también cuenta con diversas soluciones para realidad aumentada, cinemáticas, publicidad y marca, videos 360, aprendizaje, capacitación, captación de usuarios entre otros.

A su vez Unity 3D nos ofrece la opción de poder generar el videojuego para diferentes plataformas y esto nos facilita bastante la transmedia, gracias a esto nos amplía el horizonte de desarrollo y el público objetivo que tengamos para nuestro videojuego.

1.6.4.2 Fase de concepción

En esta fase es donde se da las ideas y el alcance del videojuego, se definen los aspectos fundamentales del videojuego y referencias sobre las cuales se planea trabajar, en esta fase también se crea el storyboard para que los desarrolladores del juego tengan una idea base de lo que tienen que crear.

1.6.4.3 Fase de diseño

Se define exactamente con que elementos se va a trabajar el videojuego, los escenarios, sonidos, imágenes, estilo gráfico, historia, el género, a su vez también se desarrolla el funcionamiento y estructura del mismo. Todo esto se realiza con la finalidad de tener una idea clara y fijar objetivos hacia el que el equipo de trabajo estará encaminado.

1.6.4.4 Fase de planificación

El propósito de esta etapa es identificar el tiempo límite con el cual va a contar el equipo para la realización de ciertas tareas y a su vez sirve para definir las tareas con mayor y menor prioridad dentro de todo el trabajo.

1.6.4.5 Fase de producción

Después de haber planificado todo se comienza a realizar cada una de las tareas encomendadas en la fase de planificación, las cuales necesitaran dado el caso de animadores, ilustradores programadores, encargados de distribuir y generar publicidad del video juego y el oficio pertinente dependiendo del área que el videojuego necesite que sea cubierta.

1.6.4.6 Fase de pruebas

Después de haber finalizado con el desarrollo del videojuego se crean diferentes tipos de testeos para saber si el juego es entendible y si su funcionalidad cumple como se fue planeada, para esto se emplean diversos tipos de pruebas para evaluar un videojuego como es el caso de la evaluación heurística, las entrevistas, focus group entre otros.

1.6.4.7 Fase de distribución

En esta fase existe un grupo de trabajo que se encargara encontrar el mejor modo de venta del videojuego y de buscar la mejor manera de hacer llegar el juego mediante la publicidad adecuada para el público objetivo.

Este grupo de trabajo también se ve encargado de mantener a los usuarios consumiendo el producto incluso después del lanzamiento de mismo, creando una necesidad del mismo en el usuario.

1.6.4.8 Fase de mantenimiento

Un videojuego puede llegar a ser tan complejo que incluso después de su lanzamiento pueden detectarse errores, por eso es necesario mantener un equipo que este revisando cada cierto tiempo la jugabilidad y analizando los comentarios de la comunidad de usuarios del videojuego y generar actualizaciones para así proporcionar una mejor satisfacción.

Dentro de los géneros más conocidos existen los videojuegos de lucha, acción en primera persona, acción en tercera persona, plataforma, sigilo, educaciones, entre otros.

1.6.5 Aporte de los videojuegos educativos

Es muy común encontrar en plataformas como Android, IOS o computadoras de escritorio el uso de procesos educativos incentivados por medio de los videojuegos ya que a pesar de que sea un campo muy abierto a críticas por la sociedad también se ha podido comprobar muchos de sus beneficios.

Cómo nos menciona (Belli, Lopez, 2008: 160) los videojuegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento a diferencia de una enciclopedia donde se trata de entender mientras se memoriza conceptos o información”.

En el mercado actual existen diversas aplicaciones que ofrecen este servicio de aprendizaje por medio de un videojuego y su ventaja está en que desglosa los procesos engorrosos del aprendizaje tradicional y los vuelve más digeribles para los usuarios, algunos de los videojuegos que se encuentran dentro de esta categoría son los siguientes.

1.6.5.1 Duolingo

Es una aplicación que basa su sistema de enseñanza de manera similar a las clases tradicionales con la excepción que el usuario puede ir aprendiendo a su ritmo a su vez el contenido que expone puede ser repetido las veces que sea necesario para mejorar el proceso de retención, además el contenido es expuesto de manera entretenida y súper clara para atraer a los niños pequeños.

1.6.5.2 Busuu

Es una aplicación para teléfonos inteligentes que tiene como ventaja principal generar una interactividad de parte del usuario promoviendo el aprendizaje por medio de conversaciones además de enseñar una estructura de la educación tradicional.

1.6.5.3 Babbel

Es una aplicación cuya simpleza ayuda en gran medida al desarrollo de ejercicios prácticos para el aprendizaje aparte posee un gran vocabulario dentro de su base de datos.

1.6.5.4 Beneficios que presentan los videojuegos educativos para los niños

Dentro de los beneficios principales se encuentra la mejora en el área de la concentración, el enfoque, comprensión, la memorización, el desarrollo de la estrategia y la mejora en su desenvolvimiento escolar.

Los videojuegos educativos al igual que un videojuego tradicional cuenta con mecánicas específicas que el niño debe entender para a su vez resolver el problema planteado por el videojuego, pero la diferencia está en el aprovechamiento de estos recursos para fortalecer las habilidades escolares.

Dentro del aprendizaje del idioma inglés se puede aprovechar la memorización del usuario del videojuego para aprender términos significados y estructuras de esta lengua, a su vez se puede aprovechar los sonidos para generar una comprensión de la pronunciación y vocalización.

Capítulo II

2. Diseño de la investigación

2.1 Planteamiento de la metodología

El presente trabajo de investigación se ha construido con un carácter exploratorio, el cual está pensado en conocer más a fondo el aporte de la tecnología como potenciador de los resultados educacionales en niños de inicial I, tomando en consideración el software de Unity 3D para el desarrollo del aplicativo, el cual ha sido en los últimos 5 años el software con mayor acogida para el desarrollo de videojuegos por su estabilidad y entorno amigable con el usuario.

El aplicativo se verá orientado al uso en laboratorios escolares con la finalidad de conocer las ventajas, desventajas y la reacción de los niños ante estas tecnologías dentro del aula.

A su vez los datos obtenidos mediante la observación y análisis serán los pilares para llegar a las conclusiones deseadas, las cuales serán mediadas por medio de paradigmas cualitativos a través de los testimonios de profesores de inglés, psicólogos estudiantiles y padres de familia de los estudiantes de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Las entrevistas serán de suma importancia para conocer el punto de vista de quienes interactúan diariamente con los niños considerando una vista profesional como los psicólogos especializados en niños y también tomando en cuenta un punto de vista más humano como el de los padres quienes también pueden apreciar los cambios que genere el aporte de esta tecnología en los niños.

2.2 Población y muestra

Para la investigación se consideró trabajar con el 100% de la población debido a que se compone solo de 30 padres de familia de los niños de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

2.3 Instrumentos de Investigación

2.3.1 Aplicación de entrevista

Como nos menciona (Díaz, Torruco, 2013) la entrevista es muy ventajosa principalmente en los estudios descriptivos y en las fases de exploración, así como para diseñar instrumentos de recolección de datos, dado el caso se optará en esta investigación a concretar 4 entrevistas relevantes, la cuales serán realizadas a padres de familia, el rector de la escuela, maestros y psicólogos infantiles.

Con las entrevistas realizadas a los padres de familia, el rector de la escuela y profesores, se espera conseguir un acercamiento más real y preciso al ambiente académico en el que se desenvuelven los niños de inicial I de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”, a su vez las entrevistas a profesionales en el área de psicología infantil ayudaran a definir el enfoque y los límites que el juego deba alcanzar para lograr un mayor aporte y pueda ser asimilado de la mejor manera por los niños.

2.3.1.1 Perfil de entrevistados

TABLA 3-PERFIL DE ENTREVISTADA 1

Perfil de Entrevistada #1:
Profesión: productora audiovisual
Nombre: Nataly Zambrano
Lugar de Trabajo: EXPER-empresa de publicidad digital
Aporte cualitativo: su punto de vista aclarara la visión que tienen los padres de la tecnología y sus hijos, a su vez indicara la interacción que tienen los niños con los aparatos tecnológicos y como los manejan.

TABLA 4-PERFIL ENTREVISTADA 2

Perfil de Entrevistada #2:
Profesión: Coordinación Pre Escolar en Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla
Nombre: Carla Silva
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla
Aporte cualitativo: su opinión nos brindará una visión más detallada sobre la viabilidad de la introducción de un videojuego educativo en niños de Inicial 2-2.

TABLA 5-PERFIL DE ENTREVISTADA 3

Perfil de Entrevistada #3:
Profesión: Maestra de la materia de Ingles de inicial 2-2
Nombre: Genesis García
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla
Aporte cualitativo: Brindará su punto de vista como profesora en base a la experiencia que ha tenido con el modo de enseñanza-aprendizaje que imparte en los niños de inicial 2-2.

TABLA 6-PERFIL DE ENTREVISTADA 4

Perfil de Entrevistada #4:
Profesión: Maestra de la materia de Ingles de inicial 2-1
Nombre: Mayra Vera
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla
Aporte cualitativo: Aportará con su opinión como profesora de inglés de la misma institución, a su vez me será de gran ayuda conocer lo mucho o poco que se asemeja el modelo de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial 2-1.

TABLA 7-PERFIL DE ENTREVISTADA 5

Perfil de Entrevistada #5:
Profesión: psicóloga infantil del área de inicial
Nombre: Sofía Guerra
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla
Aporte cualitativo: su opinión aportara a conocer las temáticas que se pueden o no tratar dentro del videojuego y los limites sobre los cuales se pueden trabajar, además nos dará una visión profesional sobre el uso de los videojuegos en base a su experiencia.

Una vez realizadas las entrevistas se espera entender de primera mano el desenvolvimiento de los niños de inicial 2-2 dentro del aula, a su vez se espera conocer una visión más específica de los estudiantes en su proceso de educación diaria e identificar las temáticas que servirán de base para el desarrollo del aplicativo.

También se espera tener un registro de las experiencias tanto de profesores como de padres de familia que develen la existencia de la tecnología para la educación, su frecuencia y su modalidad de uso, al mismo tiempo con la entrevista a la coordinadora y la psicóloga infantil del área de inicial se espera identificar la viabilidad y pertinencia de los videojuegos educativos como herramienta para los profesores, las limitaciones en cuanto a desarrollo y las temáticas preferenciales a tratar para que el videojuego educativo sea más entretenido, atractivo y efectivo en los niños.

2.3.2 Aplicación de la encuesta

En esta investigación se espera obtener un aporte cuantitativo, debido a eso la encuesta estará enfocada a los padres de familia para obtener datos de la frecuencia y estilo de uso de la tecnología en los niños de inicial I de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”, esto servirá para entender más a fondo el comportamiento infantil con artefactos tecnológicos y los estilos de interacción los cuales nos mostraran indicativos más específicos sobre los cuales se pueda indagar lo necesario para que el aplicativo sea lo más atractivo posible.

Estas encuestas fueron aplicadas a 27 padres de familia, de los cuales se escogió 1 representante por cada estudiante de inicial 2-2 del colegio “Unidad educativa Bilingüe Nueva Semilla”

Los objetivos de la encuesta fueron:

- Conocer la opinión de los padres de familia sobre la pertinencia de un videojuego educativo
- Determinar la frecuencia con la que los niños juegan videojuegos en sus casas
- Determinar qué tipo de videojuegos suelen utilizar los niños

2.4 Resultados de la Investigación

En la presente investigación a través de las entrevistas y encuestas realizadas se presenta a continuación los resultados, con el objetivo de conocer la factibilidad del proyecto con respecto a la opinión de los padres de familia, profesores y psicólogos infantiles, así mismo se necesita identificar las temáticas y modalidad de desarrollo pertinente para que el aplicativo sea de mayor beneficio posible para la institución.

2.4.1 Resultados de las Entrevistas

El presente análisis se ha realizado en base a la formulación de preguntas obtenidas a través de un cuestionario, con un total de 4 preguntas a los entrevistados entre ellos Nataly Zambrano, madre de familia de inicial 2-2, Carla Silva, coordinadora del área de inicial, Genesis García, maestra de inglés del inicial 2-2, Mayra Vera, maestra de inglés de inicial 2-1 y Sofía Guerra, psicóloga del área de inicial; gracias a los diferentes roles que cumplen se ha logrado obtener una visión más completa para el desarrollo del aplicativo.

2.4.1.1 Matriz de Entrevistas

TABLA 8-APORTE ENTREVISTADA 1

Nombre del entrevistada: Nataly Zambrano
Contribuyó al Tema (Si/No): SI
Aporte al Tema tratado
Su hijo es inquieto por la tecnología y cuenta con computadora y celular que ya maneja con la suficiente fluidez para ingresar a sitios web o descargar juegos de celular y a su vez jugarlos, también acoto que dentro de sus juegos favoritos se encuentran juegos educativos que ayudan al aprendizaje de matemáticas, así mismo supo decir que considera muy viable el uso de tecnología para la educación debido a que se los puede controlar de mejor manera.
Comentarios del Investigador
Se evidencia que actualmente los niños comienzan a trabajar con la tecnología desde edades muy tempranas, conociendo su funcionamiento básico y poseen una facilidad de acceso bastante grande a la tecnología en sus casas. Por parte de la madre de familia se entiende que tiene una comprensión amplia sobre la tecnología a la que su hijo tiene acceso y por ende controla lo que su hijo consulta o los aparatos tecnológicos con los que su hijo interactúa, también se entiende su preocupación por que la tecnología le sea de aporte para el aprendizaje y ve el proyecto como algo factible y necesario.

TABLA 9-APORTE DE ENTREVISTADA 2

--

Nombre del entrevistada: Carla Silva
Contribuyó al Tema (Si/No): SI
Aporte al Tema tratado
<p>Considera que es muy bueno que existan diversas tecnologías que ayuden con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma, mientras se utilicen bajo la tutela de algún profesor que pueda controlar su uso, también supo indicar que es una manera muy factible de enseñanza dentro de niños de edades de inicial debido a que a ellos les llama bastante la atención y lo ve como un recurso bastante útil.</p>
Comentarios del Investigador
<p>Se evidencia que el proyecto por parte de la coordinadora del área de inicial es bastante viable siempre y cuando se mantenga un régimen en cuanto a su uso por parte de los estudiantes y tenga como mediador los profesores.</p>

TABLA 10-APORTE DE ENTREVISTADA 3

Nombre del entrevistada: Genesis García
Contribuyó al Tema (Si/No): SI
Aporte al Tema tratado
<p>Considera que es muy bueno para los chicos debido a que tienen un acceso tanto en la institución como en casas y puede ser manejado también por los</p>

padres de familia y controlado, ella explicaba que dentro de las temáticas a tratar se debe expandir un poco el conocimiento general incluyendo de manera leve otras áreas de conocimiento como matemáticas o ciencias naturales entre otras, además hacia énfasis en resaltar el aprendizaje más extenso del vocabulario y que se realice con una buena fonética.

Comentarios del Investigador

Se comprueba el uso de plataformas ya existentes para el aprendizaje de inglés y el interés de la maestra por introducir temas que vayan más allá de lo básico para inducir al estudiante a aprender un poco más afondo temas como el vocabulario de inglés.

TABLA 11 APOORTE DE ENTREVISTA 4

Nombre del entrevistada: Mayra Vera
Contribuyó al Tema (Si/No): Si
Aporte al Tema tratado
Considera que los juegos lúdicos de enseñanza son un excelente recurso tanto para maestro como para el alumno, además indicaba que es muy importante el control que se le dé al aplicativo ya que pasar todo el día jugando lo consideraba también un factor dañino para su aprendizaje, su aporte también sumo a la premisa de incluir temáticas que incluyan otras áreas de conocimiento y que se incluyan temas más fuertes para elevar su aprendizaje.
Comentarios del Investigador

Se evidencia que la profesora ve necesario combinar el aprendizaje del idioma inglés con otras temáticas que sirva como complemento secundario de la aplicación, a su vez le parece buena idea incluir estas herramientas siempre y cuando se maneje bajo un control de tiempo.

TABLA 12-APORTE ENTREVISTADA 5

Nombre del entrevistada: Sofía Guerra
Contribuyó al Tema (Si/No): Si
Aporte al Tema tratado
<p><i>Indica que es una buena estrategia siempre y cuando sea usada moderadamente ya que la tecnología es un buen recurso para que los niños desarrollen y estimulen habilidades como la investigación, desarrolle su imaginación, sea observador, también alegaba que el manejo de juegos que lleven consigo actividades para desarrollar su pensamiento, memoria y momento de reflexión, a su vez explicaba existe un límite que se da cuando los videojuegos dejan de ser una herramienta de intencionalidad educativa dejan de ser apropiados para el aprendizaje.</i></p>
Comentarios del Investigador
<p>Se reafirma que para la creación de un videojuego educativo es necesario concebirla bajo un uso moderado, además indica la importancia de incluir temas de reflexión, así mismo potenciar la dinámica del juego mediante el desarrollo de su creatividad y buen comportamiento.</p>

2.4.2 Resultados de las Encuestas

Este proyecto se realizó en base a la recolección de información obtenida a través de un cuestionario, con un total de 11 preguntas objetivas que fueron planteadas específicamente a padres de familia de niños de nivel inicial 2-2 de la institución “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”, estas encuestas se trabajaron sobre una muestra de 30 personas, los aspectos relevantes a considerar son el acceso de videojuegos de los niños dentro de sus casas y la manera en la que la utilizan.

2.4.2.1 Análisis de Ítems Desarrollados en el Cuestionario de Encuesta

La encuesta se ha realizado a un total de 27 personas, de manera digital, con ello se ha garantizado la confidencialidad de las valoraciones y los comentarios de los encuestados. A continuación, se muestran los resultados obtenidos según los encuestados de forma gráfica:

2.4.2.1.1 ¿Considera el aprendizaje del idioma Inglés importante en niños de inicial 2?

RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	96,3%
NO	3,7%

Ilustración # 2

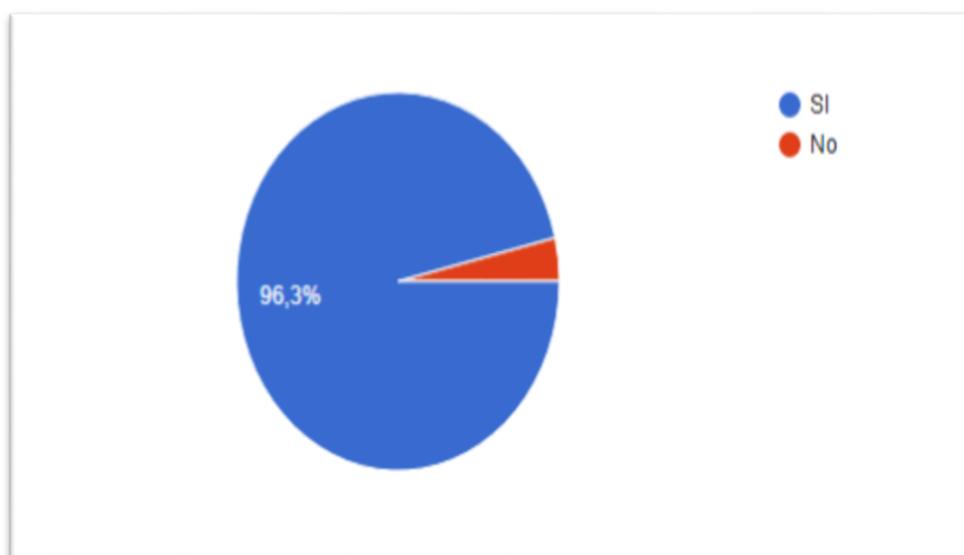


ILUSTRACIÓN 3-¿CONSIDERA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS IMPORTANTE EN NIÑOS DE INICIAL 2?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Esta pregunta permitió evidenciar que tan pertinente ven los padres de familia la introducción del idioma inglés en las instituciones educativas, desde edades muy tempranas dado el caso de inicial 2-2.

2.4.2.1.2 ¿Cree usted que las escuelas deben utilizar recursos tecnológicos para el apoyo de su enseñanza?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	100%
NO	0%

ILUSTRACIÓN # 4

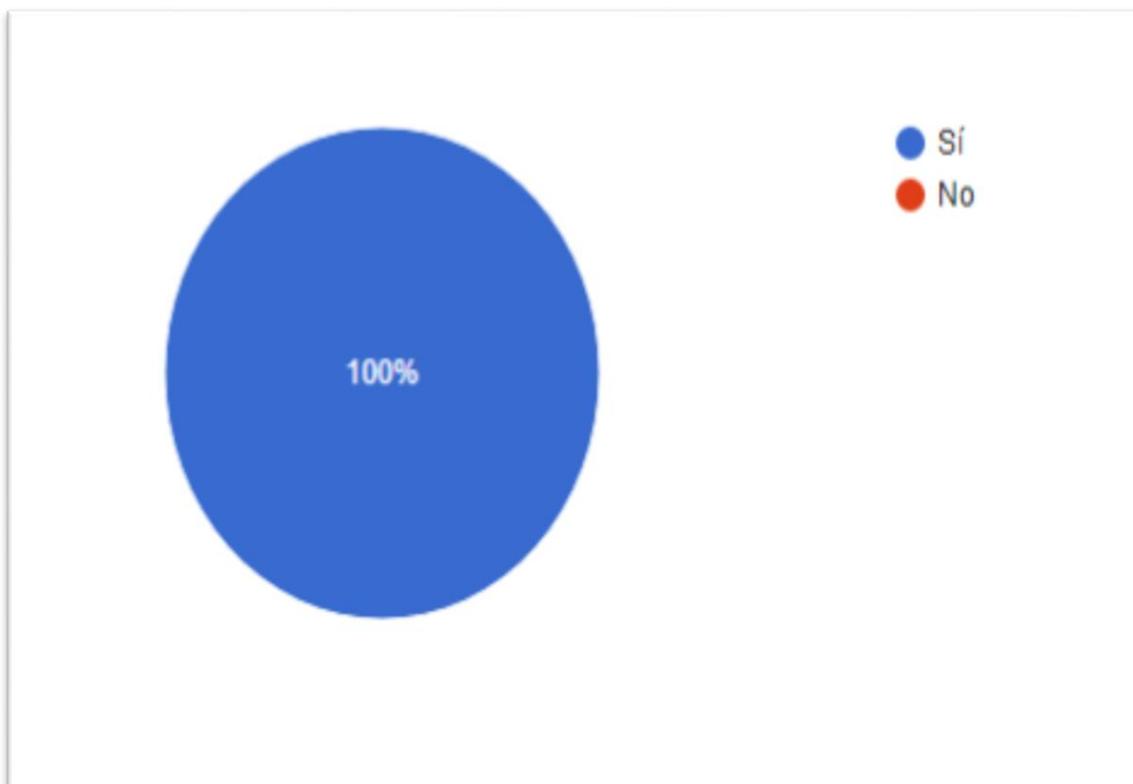


ILUSTRACIÓN 5-¿ CREE USTED QUE LAS ESCUELAS DEBEN UTILIZAR RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL APOYO DE SU ENSEÑANZA?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Esta pregunta permitió conocer el grado de aceptación del 100% de los padres de familia, sobre el uso de la tecnología como herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de inicial2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

2.4.2.1.3 ¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje les otorga una ventaja a las escuelas sobre los que no las poseen?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	96,3%
NO	3,7%

ILUSTRACIÓN # 6

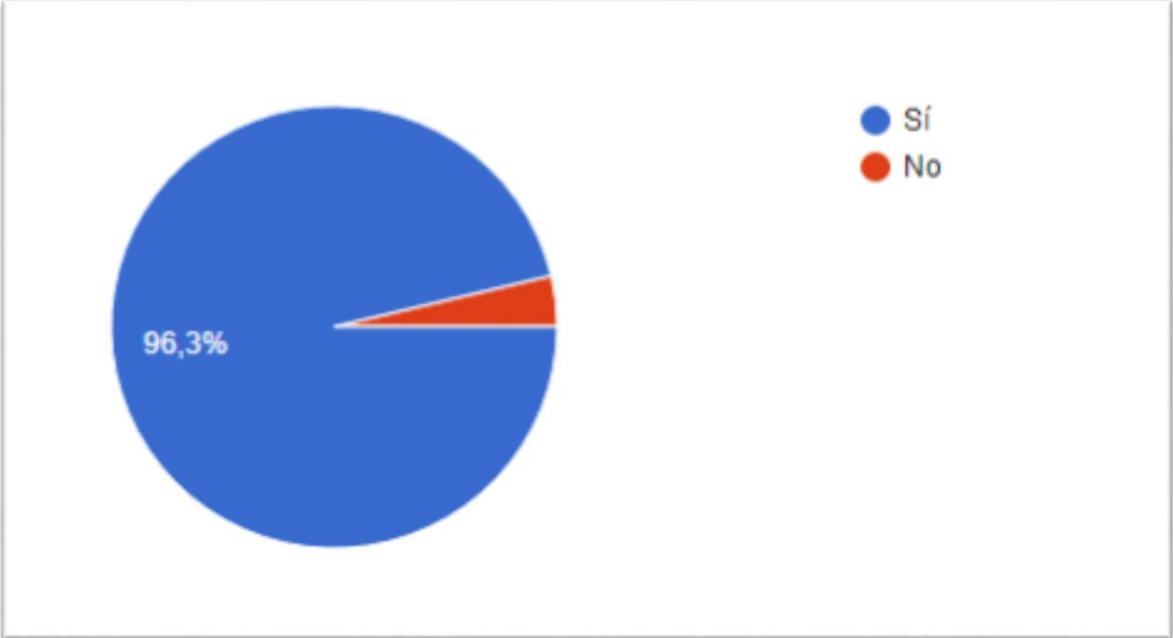


ILUSTRACIÓN 7-¿CONSIDERA USTED QUE EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE LES OTORGA UNA VENTAJA A LAS ESCUELAS SOBRE LOS QUE NO LAS POSEEN?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

El 96% de encuestados nos permitió, mediante esta pregunta, identificar si los padres de familia consideran a las herramientas tecnológicas, como una ventaja sobre otras instituciones.

2.4.2.1.4 ¿Considera que la tecnología puede llegar a servir como herramienta de apoyo para la educación del idioma inglés en niños de nivel inicial 2?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	96,3%
NO	3,7%

ILUSTRACIÓN # 8

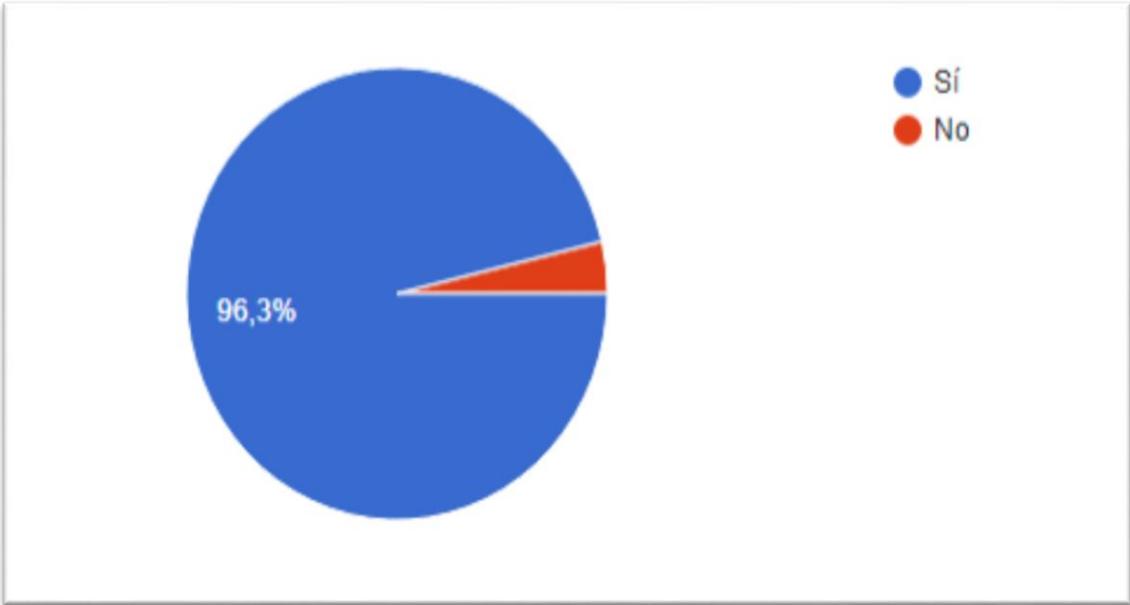


ILUSTRACIÓN 9-¿ CONSIDERA QUE LA TECNOLOGÍA PUEDE LLEGAR A SERVIR COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA EDUCACIÓN DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL 2?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Por medio de esta pregunta se pudo identificar si los padres de familia consideran el uso de herramientas tecnológicas, como una ventaja para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de inicial 2-2.

2.4.2.1.5 ¿Cuenta su hijo(a) con un dispositivo móvil con acceso a internet?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	63%
NO	37%

ILUSTRACIÓN # 10

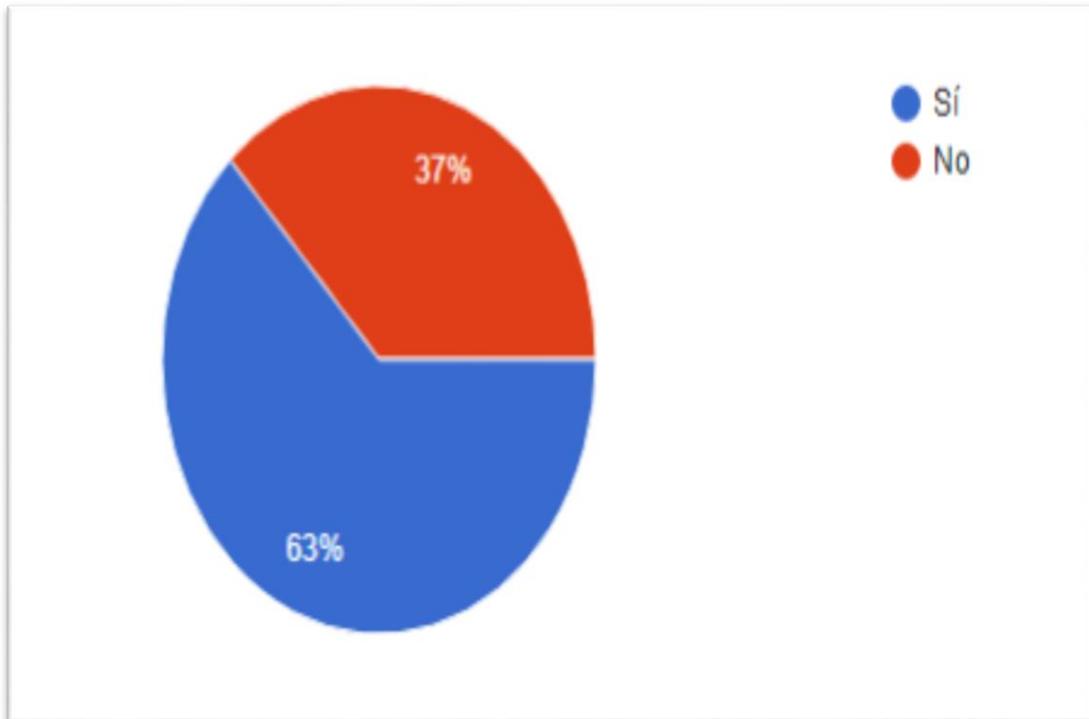


ILUSTRACIÓN 11-¿CUENTA SU HIJO(A) CON UN DISPOSITIVO MÓVIL CON ACCESO A INTERNET?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Por medio del siguiente gráfico se pudo conocer el porcentaje de niños de inicial 2-2 que cuentan con un dispositivo móvil con acceso a internet, a su vez este gráfico sirve para conocer el uso de herramientas digitales en los niños.

2.4.2.1.6 ¿De qué manera accede a Internet con mayor frecuencia?

RESPUESTA	PORCENTAJE
POR MEDIO DE UN DISPOSITIVO MOVIL	74,1%
A TRAVÉS DE UNA COMPUTADORA DE ESCRITORIO	18,5%
NO ACCEDE	7,4%

ILUSTRACIÓN # 12

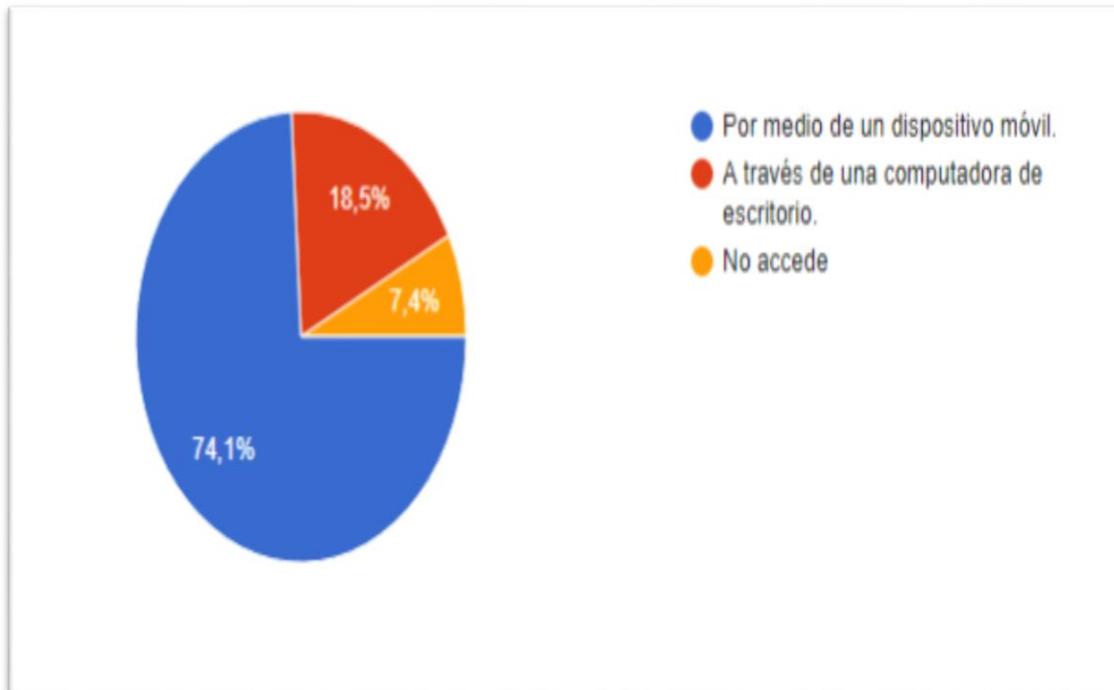


ILUSTRACIÓN 13-¿DE QUÉ MANERA ACCEDE A INTERNET CON MAYOR FRECUENCIA?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Los resultados del siguiente gráfico nos muestran cuál es el medio por el cual más acceden a Internet los niños de nivel de inicial 2-2, a su vez nos permiten darnos cuenta de que apenas el de algún modo el más del 80% logran tener acceso

2.4.2.1.7 ¿Ha escuchado hablar alguna vez sobre los videojuegos educativos?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	74,1%
NO	25,9%

ILUSTRACIÓN # 14

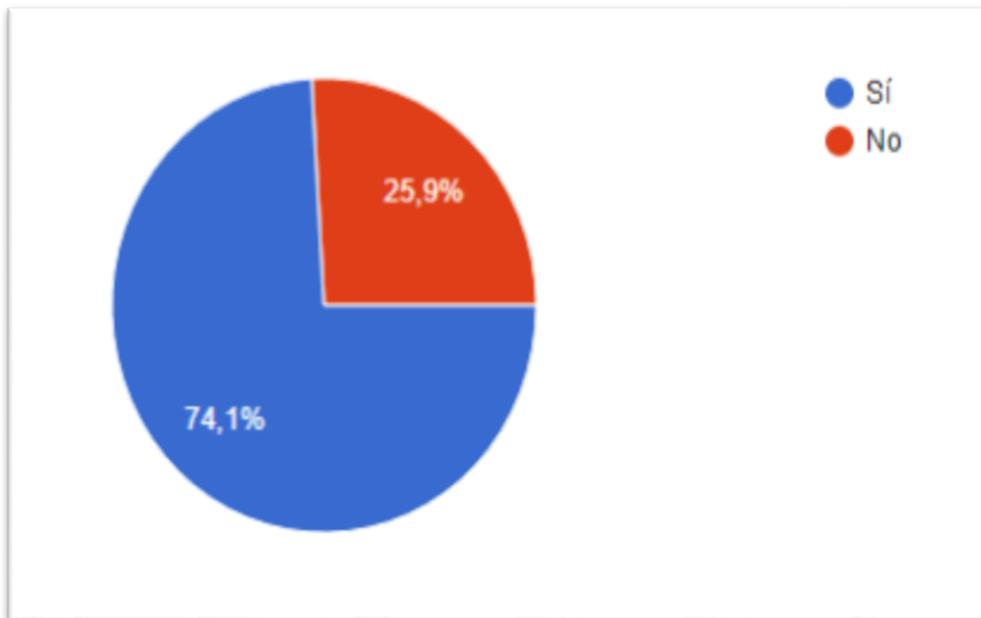


ILUSTRACIÓN 14-¿HA ESCUCHADO HABLAR ALGUNA VEZ SOBRE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Por medio de la siguiente pregunta pudimos conocer que el porcentaje de personas que conocen sobre la existencia de los videojuegos educativos, al mismo tiempo saber el grado de aceptación de los videojuegos como herramienta para el proceso de ensena-aprendizaje.

2.4.2.1.8 ¿Su hijo(a) consume videojuegos sean estos de celular, tabletas digitales o de computadora?

RESPUESTAS	PORCENTAJE
NUNCA	14,8%
POCA FRECUENCIA	29,6%
REGULARMENTE	25,9%
FRECUENTE	25,9%
MUY FRECUENTE	3,8%

ILUSTRACIÓN # 16

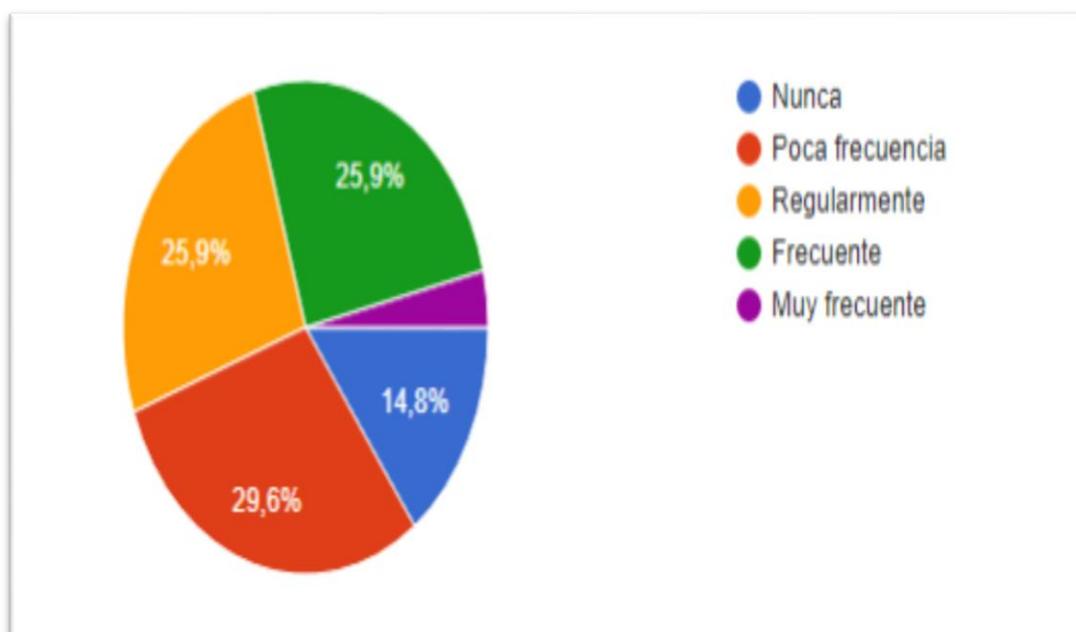


ILUSTRACIÓN 15-¿SU HIJO(A) CONSUME VIDEOJUEGOS SEAN ESTOS DE CELULAR, TABLETAS DIGITALES O DE COMPUTADORA?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Por medio de la siguiente pregunta pudimos conocer con qué frecuencia los niños de inicial 2-2 utilizan videojuegos.

2.4.2.1.9 ¿Con que frecuencia su hijo(a) juega videojuegos dentro de casa?

RESPUESTAS	PORCENTAJE
NUNCA	25,9%
POCA FRECUENCIA	25,9%
REGULARMENTE	18,5%
FRECUENTE	25,9%
MUY FRECUENTE	3,8%

ILUSTRACIÓN #18

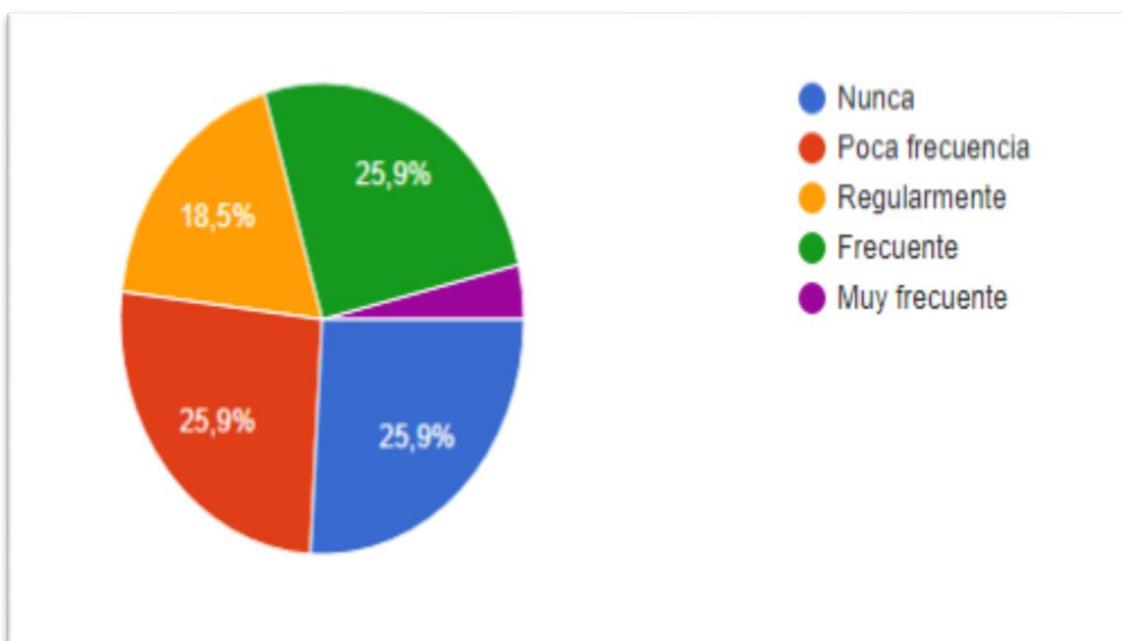


ILUSTRACIÓN 16-¿CON QUE FRECUENCIA SU HIJO(A) JUEGA VIDEOJUEGOS DENTRO DE CASA?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

El siguiente gráfico nos muestra la frecuencia con la que los niños de inicial 2-2 usan videojuegos, y nos ayuda a confirmar el grado de aceptación de los videojuegos por parte de los padres de familia.

2.4.2.1.10 ¿Su hijo(a) suele consumir videojuegos educativos?

RESPUESTAS	PORCENTAJE
NUNCA	26,6%
POCA FRECUENCIA	37%
REGULARMENTE	22,2%
FRECUENTE	11,1%
MUY FRECUENTE	0%

ILUSTRACIÓN # 17

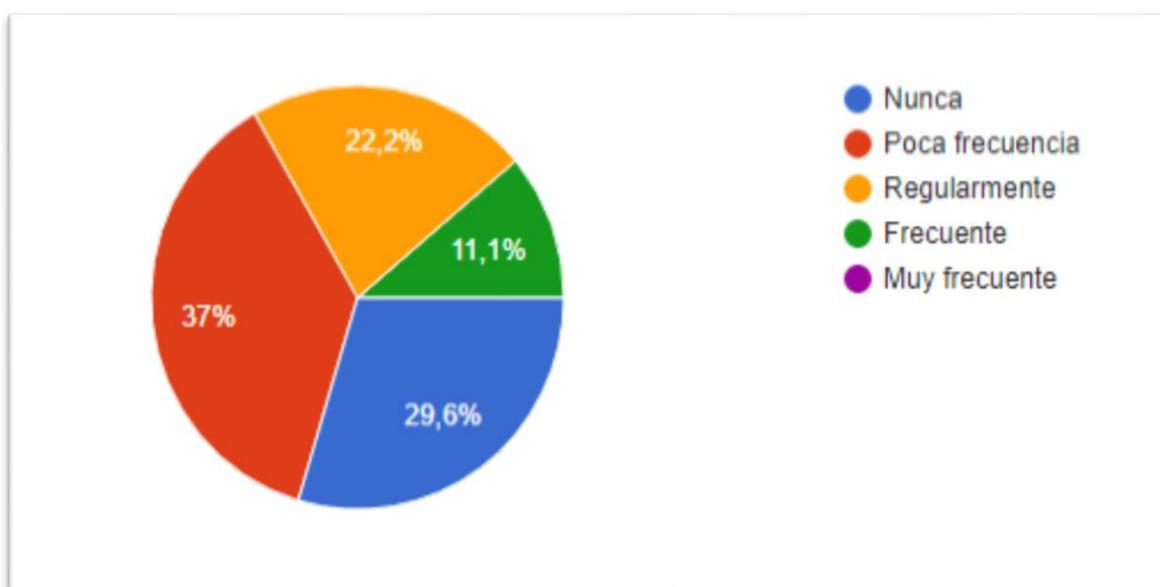


ILUSTRACIÓN 18-¿SU HIJO(A) SUELE CONSUMIR VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Por medio del siguiente gráfico logramos conocer la frecuencia de uso de videojuegos educativos sobre los niños de nivel inicial 2-2, a su vez concluimos el grado de conocimiento que los padres tienen sobre el tema.

2.4.2.1.11 ¿Le gustaría que exista un videojuego que ayude con el aprendizaje del idioma inglés en niños del nivel inicial 2?

RESPUESTAS	PORCENTAJE
NUNCA	0%
POCA FRECUENCIA	3,7%
REGULARMENTE	22,2%
FRECUENTE	22,2%
MUY FRECUENTE	51,9%

ILUSTRACIÓN # 22

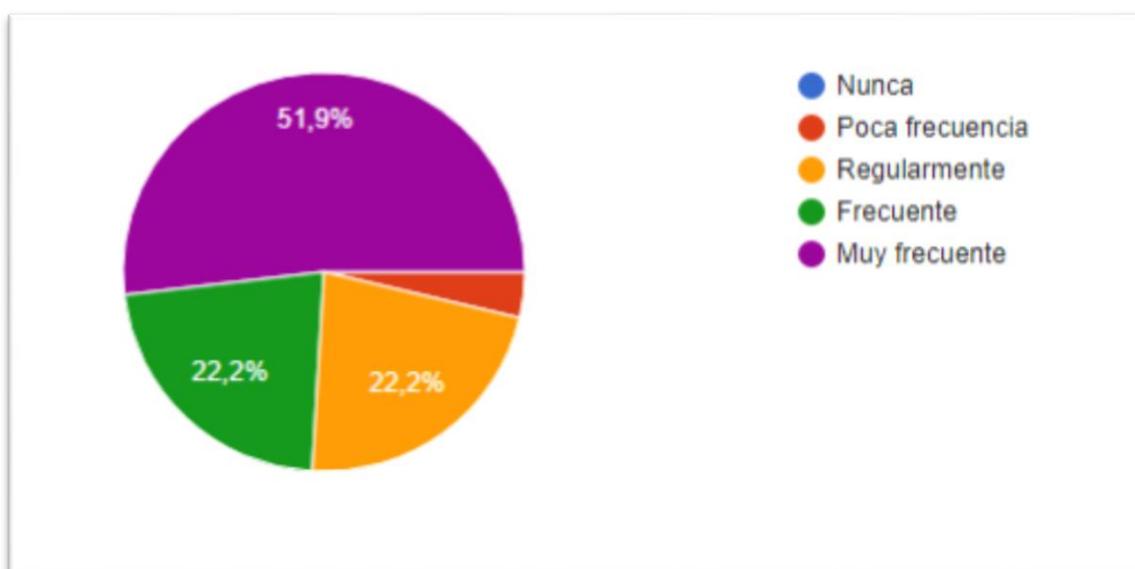


ILUSTRACIÓN 19-¿LE GUSTARÍA QUE EXISTA UN VIDEOJUEGO QUE AYUDE CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2?

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”.

Gracias al siguiente gráfico logramos entender con qué frecuencia los padres preferirían que sus hijos sean sometidos al uso de videojuegos educativos como herramienta de apoyo para el idioma inglés en el nivel inicial 2-2.

2.4.3 Conclusión del investigador sobre resultados de los métodos de investigación utilizados:

La propuesta se considera bastante viable como afirmo la directora del área de inicial Carla Silva, a su vez después de realizadas las encuestas y entrevistas se puede concluir que el 100% de padres consideran pertinente el aprendizaje del idioma inglés y más del 90% están de acuerdo con que se enseñe con herramientas tecnológicas y lo ven como una ventaja sobre las escuelas que no las poseen.

Actualmente los niños de inicial 2-2 de la “unidad educativa Bilingüe Nueva Semilla” comienzan a trabajar con la tecnología desde edades pequeñas como relata la madre de familia, quien afirma que su hijo ya maneja tanto el celular como la computadora en un nivel ligeramente superior al básico, tanto así que ingresa a sitios web sin dificultad.

Los niños conocen el funcionamiento básico tanto de los celulares y computadoras además poseen una facilidad de acceso bastante grande a la tecnología en sus casas, dentro de estas están los videojuegos como se notó en la encuesta donde más del 50% de padres afirman que sus hijos consumen videojuegos regularmente, frecuentemente y muy frecuentemente.

Para el desarrollo del aplicativo se tomó en consideración la opinión de las profesoras Genesis Garcia y Mayra Vera quienes prefieren que el aplicativo sea desarrollado para el uso de laboratorios y sea bastante colorido, debido a que es más fácil llevar un control de los estudiantes de esta manera.

Por ende, se consideró el desarrollo de una interfaz para laboratorios escolares que cuente con animación para su menú principal incluyendo ítems coloridos y llamativos que puedan atraer la atención del niño incluso en fase de reposo o pausa.

Ciertamente se entendió que para el desarrollo correcto del videojuego educativo se debe establecer un tiempo limitado de uso el cual deba ser mediado por un profesor, para controlar al estudiante, además como temáticas importantes se deberán incluir otras áreas como las matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, apartados

donde el estudiante pueda reflexionar y tenga una retroalimentación de lo aprendido, entre otras opciones que puedan complementar el aprendizaje de inglés y volverlo más diverso, entretenido y que genere un mayor aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera se introducirá una mecánica de juego lúdica con sesiones de juego apropiadas por usuario y se acoplará temáticas básicas de otras materias generales que las maestras consideren pertinente para generar diversidad y un aprendizaje más completo y útil para los niños de nivel inicial 2-2, a su vez el videojuego incluirá retroalimentaciones de lo aprendido y una reflexión por cada nivel superado que indique su progreso y como logro superarlo.

Capítulo III

3. Descripción de la propuesta

3.1 Descripción del Proyecto

3.1.1 Propósito

El presente aplicativo para PC de escritorio y laptops con sistema operativo Windows, cuyo desarrollo se realizó con “Unity” utilizando como lenguaje base “C Sharp”, es un videojuego educativo que aporta al modelo de enseñanza-aprendizaje para los niños de nivel inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”, cuyo uso fue orientado para los laboratorios de informática de la institución.

El aporte lúdico y creativo que brindará, servirá de ayuda para reforzar la memorización de palabras de vocabulario correspondientes a niños de edades de 3 a 4 años, a través de la repetición y reproducción auditiva de las mismas para lograr completar el nivel, de esa manera se busca lograr que el conocimiento impartido sea asimilado con el menor estrés posible ya que se asocia el acierto de palabras con acercarse a la victoria del juego generando así una sensación de diversión.

Así mismo, se busca crear una herramienta eficaz cuya finalidad sea acumular los logros correctos e incorrectos para tener un registro que facilite a los profesores identificar la rapidez con la que sus estudiantes pueden resolver las evaluaciones.

3.1.2 Definiciones importantes

3.1.2.1 *Unity3D*

Se escogió esta plataforma de desarrollo de videojuegos debido a que es gratuita y por la facilidad que otorga al tener una librería con códigos que sintetizan muchas líneas de código y otorga muchas funciones útiles para lograr un mejor acabado, gracias a esto permite optimizar el tiempo de trabajo.

3.1.2.2 *Ilustrador*

Es una herramienta que permite crear ilustraciones vectoriales las cuales no pierden calidad debido al momento de distorsionarse, además facilita la creación de formas

básicas y combinación de colores, la cual es muy útil al momento de crear contenido gráfico de forma rápida.

3.1.2.3 Visual Studio 2017

Es un entorno de desarrollo integrado el cual es compatible con el lenguaje de programación C Sharp el cual fue utilizado debido a su compatibilidad con Unity y el uso de sus librerías.

3.1.2.4 Procesos de entrada y salida

El aplicativo constara del instalador y la carpeta con los archivos necesarios para su utilización, el usuario deberá darle clic en el instalador para que el aplicativo arranque en la computadora en la que se vaya a emplear y pueda ser utilizado.

3.1.3 Estado inicial de la plataforma

El desarrollo de este aplicativo es considerado la versión de lanzamiento con un contenido compatible con la última versión de Unity lanzada en el 2018.2.2.

3.1.4 Requerimientos de Desarrollo

TABLA 13-PRESUPUESTO SOFTWARE

Software	Usabilidad	Cantidad	Costo	Tiempo de uso en meses	Total
Paquete de Adobe Full	Illustrator sirve para el desarrollo de la línea gráfica del proyecto que consta de iconografía, storyboards, desarrollo de personajes	1	\$49.99	4 meses	\$200
Unity PRO	Desarrollo y programación del videojuego	1	125	4 meses	600
Internet	Búsqueda de información y referencias para el desarrollo	1	\$30	4 meses	\$120

Agencia de publicidad	Dar a conocer la empresa y potenciar la marca	1	\$1500	4 meses	\$6000
				TOTAL	\$6920

TABLA 14-PRESUPUESTO HARDWARE

Hardware	Cantidad	costo	total
C.P.U con procesador Intel I7, tarjeta gráfica de 2 GB y 16 GB de RAM	4	\$1200	\$4800
Monitor de 24" full HD	4	\$300	\$1200
CPU Intel i5 con 8 GB de RAM	2	\$500	\$1000
Monitor de 20" HD	2	\$150	\$300
Tascam portable	1	\$115	\$115
Teclado genérico	1	\$15	\$15
Mouse genérico	1	\$10	\$10
		Total	\$7440

TABLA 15-PRESUPUESTO PERSONAL

Personal	cantidad	Salario	total
Gerente general	1	\$1200	\$1200
Programador	2	\$1000	\$2000
Diseñador grafico	2	\$700	\$1400
Director de arte	1	\$1000	\$1000
Locutor	1	\$500	\$500
		Total	\$6100

TABLA 16-PRESUPUESTO TOTAL

SOFTWARE	\$6920
HARDWARE	\$7440
PERSONAL	\$6100
TOTAL	\$20460

3.1.5 Planificación del Desarrollo

TABLA 17-PLANIFICACION DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES	SEMANAS
Desarrollo de la idea	Semana 1
Construcción del perfil del usuario	Semana 1
Investigación sobre educación y tecnologías para la educación	Semana2, semana 3
Entrevistas a profesionales dentro del área de la educación infantil	Semana 4
Encuestas a padres de familia de estudiantes de “UENS”	Semana 5
Desarrollo de la línea gráfica del aplicativo	Semana 6, semana 7
Diseño de la interfaz de usuario del producto	Semana 8, semana9, semana 10
Estudio de desarrollo de mecánicas para el desarrollo del aplicativo	Semana 11, semana 12, semana 13
Recopilación de información del syllabus de inicial 2-2	Semana 14
Programación de la estructura en base a la recopilación de información	Semana 15
Testeo del producto	Semana 16

3.1.6 Descripción de Línea Gráfica

Debido a que el público objetivo de este proyecto son niños de edades de entre 3 y 4 años, se planteó el nombre “SPACEWORDS” el cual surgió de la combinación de la palabra “Space” que significa espacio y la palabra “words” que significa palabras, representando así la historia que se quiere contar junto a la finalidad que es aprender el vocabulario de nivel inicial 2.2; con respecto al diseño los colores utilizados reflejan tonos similares a una galaxia como son el azul, morado, gris entre otros derivados.

La tipografía utilizada para el diseño del logo y los paneles que se despliegan dentro del juego fue: Jelly Kids, se escogió esta tipografía debido a sus bordes completamente

redondeados y su grosor, estas características reflejan ternura y emanan un carácter infantil el cual se requiere para generar una atracción visual de parte de los niños.



ILUSTRACIÓN 20-LOGO-SPACE WORDS

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 21-TIPOGRAFIA-JELLY KIDS

Fuente: Elaboración propia

Se incluyó un personaje llamado “Dylan” quien representa un niño de edad de 4 años, el cual hace alusión al deseo de aprender y la curiosidad por saber más dentro del aplicativo, el niño se despliega tanto en la pantalla de inicio, en la pantalla de selección de niveles y en la pantalla de victoria de los niveles, los colores utilizados son café, naranja pastel, azul oscuro, verde oscuro y su diseño busca siempre mantener bordes redondeados para que el personaje refleje confianza y ternura.



ILUSTRACIÓN 22-PERSONAJE-DYLAN

Fuente: Elaboración propia

Los botones se desarrollaron a partir de la historia planteada la cual trata de un niño que viaja al espacio con el poder de su imaginación e intenta salvar a la tierra de la caída de un meteorito y el único medio para salvarla es acertando las palabras correctas que aparecerán al azar del vocabulario según el nivel, debido a esto, los botones presentan una forma de meteoritos, los cuales están divididos en 3 presentaciones, la presentación normal, la presentación "Highlight", la cual se despliega al poner el puntero encima del mouse.

Por último, la presentación "Pressed" la cual se despliega al realizar un clic sobre el botón, de esta manera, al igual que el logo, se optó por diseñarlo con bordes redondeados para reflejar en todo momento confianza para el usuario e infancia, además, la gama de colores mantiene la línea gráfica del logo.

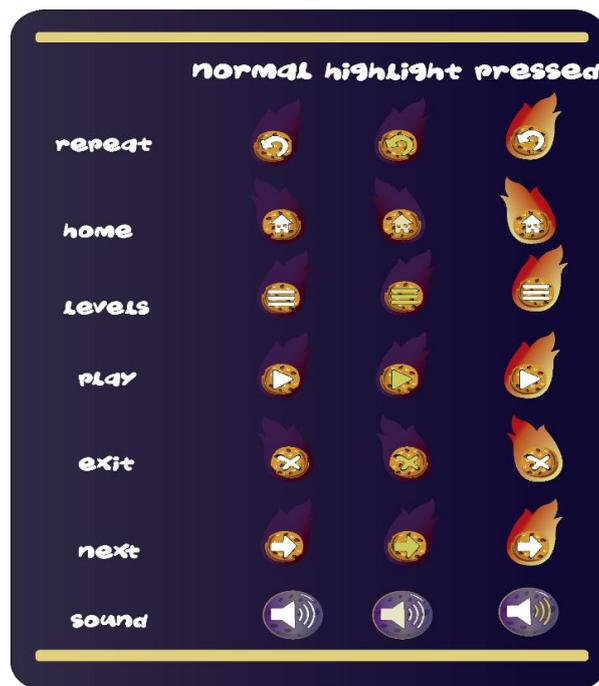


ILUSTRACIÓN 23-BOTONES

Fuente: Elaboración propia

La pantalla de inicio y la pantalla de menú de niveles cuentan con un fondo infinito, el cual consiste en la instanciación constante de la fotografía para generar un efecto de animación constante, el fondo de inicio se le atribuyo la característica de una galaxia mientras que el fondo de la pantalla de menú trata de reflejar la imaginación de un

niño la cual puede llegar al espacio si se explota su potencial, también se incluyó un fondo animado para generar la sensación de movimiento de la nave principal al jugar.



ILUSTRACIÓN 24-FONDO CARGA

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 25-FONDO INICIO

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 26-FONDO NIVELES

Fuente: Elaboración propia

Al salir victorioso de un nivel se presenta una pantalla que refleja como el personaje principal logra salvar a la tierra de un meteorito mientras que la pantalla al perder el nivel refleja como la tierra fue destruida por el meteorito.



ILUSTRACIÓN 27-PANTALLA-VICTORIA

Fuente: Elaboración propia

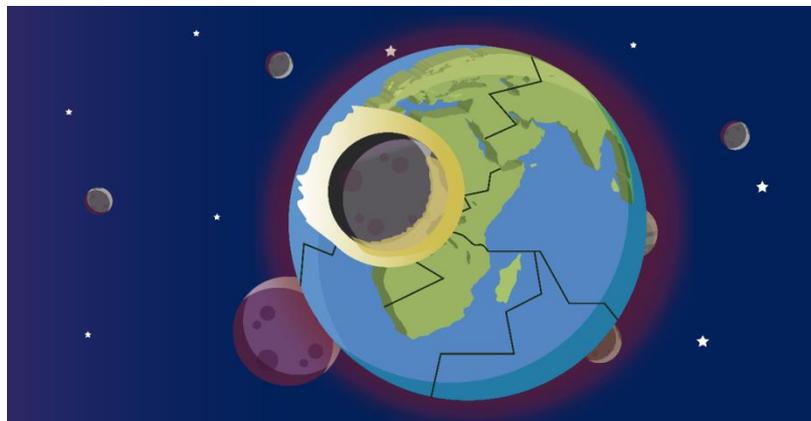


ILUSTRACIÓN 28-PANTALLA DERROTA

Fuente: Elaboración propia

Se optó por otorgarle un color rojo a la nave principal debido a que llama más la atención y resalta sobre el fondo, a su vez genera una sensación de acción.

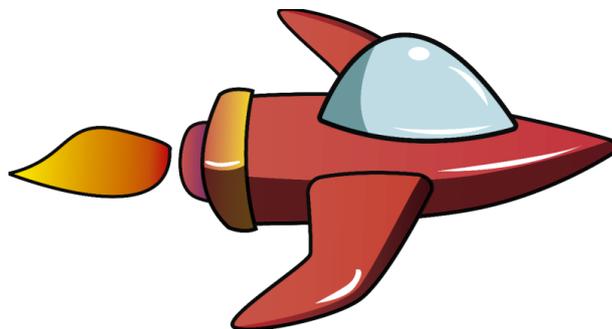


ILUSTRACIÓN 29-NAVE ESPACIAL

Fuente: Elaboración propia

Para la realización de la imagen de fondo utilizada para el segmento de evaluaciones se optó por ambientarlo en un salón de clases, utilizando colores los cuales fueron amarillo, café, verde entre otros de sus derivados para generar una sensación de contraste con respecto a los niveles del juego, pero siempre respetando que el trazado se mantenga igual a la línea grafica original.

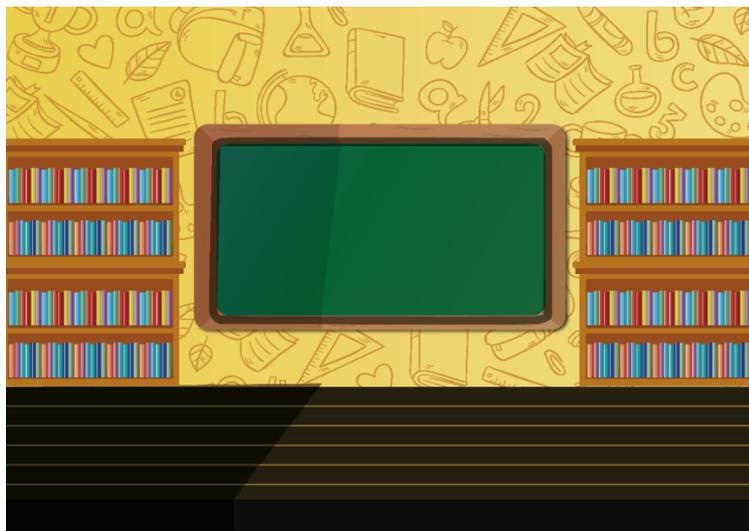


ILUSTRACIÓN 30-FONDO DE EVALUACIONES

Fuente: Elaboración propia

Se creó un personaje que representa a la profesora, la cual indicara el nivel al cual se desea ingresar, la ilustración mantiene el mismo tipo de trazo que el personaje principal con respecto a los bordes redondeados y las expresiones de emociones felices.



ILUSTRACIÓN 31-PROFESORA

Fuente: Elaboración propia

Las portadas de los niveles reflejan la imaginación que el niño tiene al momento de pensar, la cual se encuentra dividida en los siguientes niveles: Transport, Animals, Toys, Clothes, Family y Numbers, los niveles representan las palabras de vocabulario que deberán utilizar para poder ganar el juego.



ILUSTRACIÓN 32-PORTADA DE ANIMALES

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 33-PORTADA DE VESTIMENTA

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 34-PORTADA DE FAMILIA

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 35-PORTADA DE ESCUELA

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 36-PORTADA DE JUGUETE

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 37-PORTADA DE TRANSPORTES

Fuente: Elaboración propia



ILUSTRACIÓN 38-PORTADA DE NUMEROS

Fuente: Elaboración propia

Los botones del nivel fueron desarrollados orientados a parecer objetivos de disparos de la nave espacial, estos fueron desarrollados con una tonalidad blanca para que resalte en todo momento con el fondo.



ILUSTRACIÓN 39-OBJETIVOS

Fuente: Elaboración propia

3.2 Alcance

3.2.1 Alcance de desarrollo

Para el uso del videojuego el usuario deberá contar con una computadora con acceso a internet, con un nivel de procesamiento de mínimo 4 GB de RAM, se recomienda de 8 GB y una tarjeta gráfica de 1 GB, además deberá poseer 1,5 GB de espacio disponible en su disco duro.

El proceso de instalación del aplicativo será darle clic al instalador y esperar al que el programa quede instalado en la computadora.

3.2.2 Herramientas presentes

3.2.2.1 Pantalla de retroalimentación

Indicará las palabras aprendidas, las cuales se desplegaron dentro del nivel y fueron clickeadas, además se mostrará estrellas que determinaran el puntaje que se obtuvo en el nivel siendo 1 estrella la que se muestre con 4 o más equivocaciones, 2 estrellas de 2 a 4 equivocaciones y 3 estrellas sin ninguna equivocación el nivel representado en estrellas al finalizar cada nivel.

3.2.2.2 Pantalla de evaluación

Se presentará una pantalla que generará un sonido aleatorio referente al vocabulario de la opción escogida en el menú de evaluación a continuación el usuario deberá elegir qué imagen va de acuerdo al sonido y acumular la mayor cantidad de aciertos al cabo de 30 segundos.

3.3 Especificaciones Funcionales

3.3.1 Carrera espacial

El juego consta de una nave espacial que debe llegar a la tierra primero que el meteorito para así poder salvarla, el usuario deberá acertar el dibujo que saldrá al azar para poder movilizar la nave caso contrario al fallar la nave no se moverá, y en caso de que el meteorito llegue primero y colisione con la tierra, se perderá el nivel.

3.3.2 Respuestas correctas e incorrectas

Por cada carta escogida se representará su acierto con un visto y una x, para indicarle al niño cuando lo ha hecho bien o cuando lo ha hecho mal.

3.3.3 Scrolls de palabras aprendidas al finalizar el nivel

Si el usuario sale victorioso se presentará una pantalla que indicará las palabras aprendidas que fueron clickeadas dentro del nivel a través de un slider.

3.3.4 Estrellas de nivel

Al finalizar el nivel se desplegarán 3 estrellas en caso de que el nivel haya sido logrado perfectamente, 2 estrellas en caso de que se haya equivocado solamente 2 veces o menos y 1 estrella en caso de que haya tenido más de 2 equivocaciones.

3.3.5 Evaluaciones

Se presentará un conjunto de imágenes de las cuales tendrá que escoger la opción correcta según el sonido que genere el botón de audio.

3.3.6 Mapa del juego

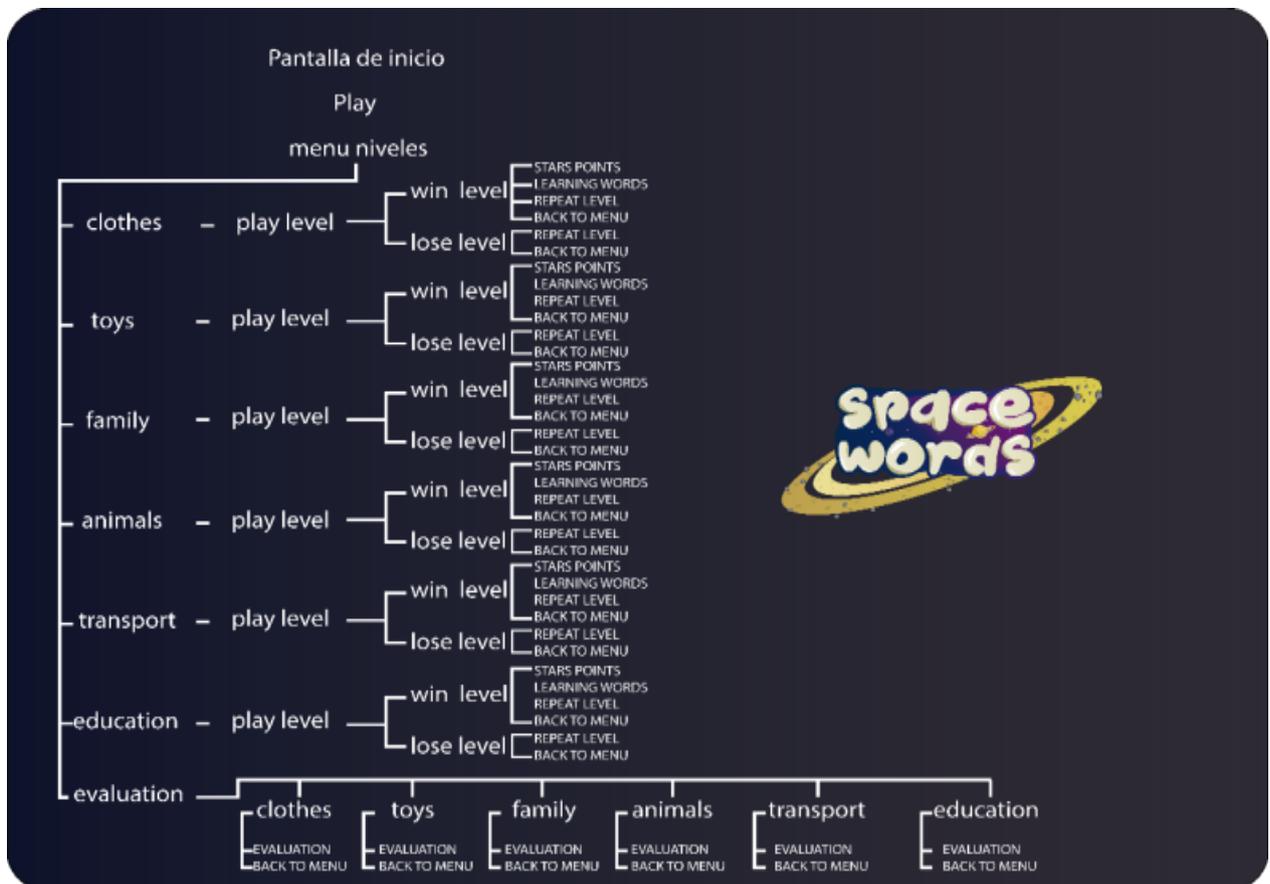


ILUSTRACIÓN 40-MAPA DEL JUEGO

Fuente: Elaboración propia

3.3.6.1 Pantalla de inicio

La pantalla presentará un fondo animado que será acompañado del logo y del botón "Play" el cual dirigirá al menú de los niveles.

3.3.6.2 Menú niveles

Se presentarán 7 niveles más una última opción que será la de las evaluaciones, cada nivel contara con 2 pantallas, la primera será la pantalla al ganar el nivel, la cual presentara las estrellas obtenidas y las palabras aprendidas, también contara con las opciones de repetir el nivel y regresar al menú principal, la segunda pantalla mostrara la imagen de la tierra destruida por el meteorito, la cual hace referencia a perder el nivel.

3.3.6.3 Evaluación

La pantalla evaluación contara con una evaluación por cada nivel de juego, la cual consistirá en ubicar sonidos y el usuario lo relacione con la imagen pertinente.

3.3.7 Módulo de la Aplicación

3.3.7.1 Menú principal

Muestra en pantalla el logo junto a una ilustración del personaje guía del juego, además nos muestra el botón “play” el cual nos llevara a la pantalla de menú de niveles



ILUSTRACIÓN 41-MENU PRINCIPAL

Fuente: Elaboración propia

3.3.7.2 Menú niveles

Se despliega un scroll con todos los niveles del juego, además como última opción se encuentra la opción de evaluación, también cuenta con una animación infinita para generar dinamismo y curiosidad en el usuario final.



ILUSTRACIÓN 42-MENU DE NIVELES

Fuente: Elaboración propia

3.3.7.3 Niveles de juego

Cada nivel contará con una pantalla con un botón de visto o una x que determinará que la respuesta escogida coincida con el objetivo mostrado en el panel, además tendrá que contestar rápido para poder llegar primero a la tierra que el meteorito y salvar el mundo. Además, cuenta con una animación infinita que permite percibir la sensación de que la nave y el meteorito se mueven a lo largo de la carrera.



ILUSTRACIÓN 43-NIVEL 1 DEL JUEGO

Fuente: Elaboración propia

3.3.7.4 Menú evaluaciones

En este nivel se presentan las mismas portadas que en el menú niveles, pero estas se encuentran vinculadas con los niveles de evaluaciones.



ILUSTRACIÓN 44-FONDO DE EVALUACIONES

Fuente: Elaboración propia

3.3.7.5 Nivel evaluación

Se presentarán imágenes de las cuales se debe escoger una que vaya acorde con el audio que se genere aleatoriamente con el botón de play audio.



ILUSTRACIÓN 45-NIVEL 1 DE EVALUACION

Fuente: Elaboración propia

3.4 Especificaciones Técnicas

Para la instalación del aplicativo dentro del computador se detallan los requerimientos mínimos para su ejecución.

3.4.1 Especificaciones de Hardware

TABLA 18-ESPECIFICACIONES DE HARDWARE

Almacenamiento en disco duro	Monitor	Memoria Ram	Tarjeta de video	Procesador
1GB	HD	4 GB	1GB	Intel I3

3.4.2 Especificaciones de Software

TABLA 19-ESPECIFICACIONES DE SOFTWARE

Sistema operativo	Windows 7 en adelante
-------------------	-----------------------

3.4.3 Usuarios de la plataforma

El usuario del presente proyecto consta de 2 partes, la primera parte son los niños de 3 a 4 años de inicial 2-2, quienes serán los consumidores directos de la aplicación, pero al mismo tiempo de manera indirecta está dirigido a servirle de complemento a los parvularios de la materia de inglés, por lo que debe considerarse también acoplarla para que sea de mayor comprensión posible, debido a que el videojuego será mediado por los profesores.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este aplicativo consigue aportar al aprendizaje del idioma de niños de nivel inicial 2-2 de la Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla por medio del refuerzo de la memorización del vocabulario el cual se consigue a través de la repetición y asociación de la fonética con su imagen correspondiente, de esta manera dentro de las evaluaciones el usuario logra practicar y con cada repetición, asociar las palabras de manera más rápida.

Gracias al levantamiento de información y la opinión de los entrevistados y encuestados, se pudo entender el contexto en el cual se desenvuelven y desarrollan los niños tanto dentro del aula como en sus casas con respecto al uso que tienen de la tecnología y cómo influye en su vida cotidiana. Debido a esto se logró dilucidar tendencias de juegos preferidos entre los niños, destacando los que incluyen imágenes grandes, de la misma manera se comprendió que para el uso de una línea grafica adecuada se debe incluir formas y colores variados que expresen una idea de manera simple sin el uso de conceptos abstractos. Por último, se comprobó que más de la mitad de los encuestados afirmo que sus hijos comprenden los funcionamientos básicos de un videojuego.

Al haber efectuado el análisis correspondiente al término de la entrevista con la psicóloga y las profesoras de inglés de inicial, uno de los aspectos fundamentales a destacar para el desarrollo de la línea grafica es la inclusión de personajes que logren llamar la atención y reflejen ternura, por medio de ilustraciones que siempre mantengan bordes redondeados y expresen emociones simples como la alegría de una sonrisa o la socialización dentro de un entorno agradable.

Otro de los factores importantes a resaltar es la aprobación del uso de videojuegos educativos dentro del aula por parte de los padres de familia, la cual se logró determinar a partir de la encuesta realizada, así mismo se obtuvo una respuesta positiva por parte de la directiva de nivel inicial quien logro acotar que aplicativos similares se utilizan dentro de otros grados académicos de la institución y considera la propuesta bastante viable.

RECOMENDACIONES

Debido a la gran velocidad con la que se desarrollan los dispositivos electrónicos es recomendable mantener las actualizaciones del aplicativo por cada lanzamiento de nuevas versiones de Unity debido a que pueden lanzar nuevas herramientas útiles para la optimización del aplicativo, a su vez las actualizaciones también son necesarias para prever la utilización de código que a un futuro pueda quedar obsoleto.

Adicionalmente se recomienda que el uso del aplicativo sea reorientado a otros saberes como por ejemplo las matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales entre otros, de los cuales pueda resultar beneficioso tanto para estudiantes de nivel inicial como otros grados académicos de los que se considera dentro del rango a los niveles de primaria.

Tomando en consideración el desarrollo del aplicativo a nuevos rangos escolares se podría incrementar el vocabulario y dificultad del juego según requiera el grado de saber del estudiante, también es importante resaltar que el juego sea supervisado por un maestro para que sea controlado y aporte como una herramienta de medición de conocimiento para los profesores.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista electrónica de tecnología educativa EDUTEC*.
- Benitez, O. (2006). *Las tareas comunicativas en el aprendizaje de lenguas extranjeras: una alternativa para el desarrollo de habilidades comunicativas*. Pinar del Río: Facultad de ciencias sociales y humanísticas.
- Bernardo, J., & Basterretche, J. (2004). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos*. Madrid: Rialp.
- Codina, L. (2009). *¿Web 2.0, web 3.0 o web sistemática?: El impacto en los sistemas de información de la web*. Bilbao: Universidad Pompeu Fabra.
- Díaz, P. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU. *Dialnet*.
- Franzone, A. (2012). *Medios de comunicación social*. Catamarca.
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Bilbao: Universidad de País Vasco.
- Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e Innovación educativa universitaria*.
- Litwin, E. (1995). *Tecnología educativa: política, historias, propuestas*. Buenos Aires: Paidós S.A.
- Bonilla, S, Rosario, M & Rocio N .(2012). Valoración del nivel de desarrollo simbólico en la edad preescolar
- Moreno (2017). Duolingo revoluciona el aprendizaje de idiomas: Madrid, España.: Universia. Recuperado de <http://noticias.universia.es/cultura/noticia/2017/01/12/1148315/duolingo-revoluciona-aprendizaje-idiom.html>
- Hernandez,S (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje
- Gamallo, C (1996). ¿Qué es Internet?
- Iviquez, L (2014). Las TIC en la educación inclusiva e influencia en el aprendizaje de preescolares
- Lopez, B (2008). breve historia de los videojuegos
- Torruco. U (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico

- Madrid, D. (2003). *Intereses, necesidades y expectativas del alumnado de magisterio de lengua extranjera (inglés) durante su formación inicial*. Granada: Grupo universitario.
- Morales, S.(2008). LA EFECTIVIDAD DE UN MODELO DE APRENDIZAJE COMBINADO PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS1 COMO LENGUA EXTRANJERA: ESTUDIO EMPÍRICO
- Moreno, C., & Valverde, R. (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura. *Glosas didácticas*, 170, 172.
- Ordoñez, C. (2004). Pensar pedagógicamente desde el constructivismo . *Revista de Estudios Sociales*.
- Papert, S. (2003). *La máquina de los niños. Replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Pla, D. (2005). *Localización de información específica en la web*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*.
- Sánchez, J. (2002). *Integración curricular de las TICs: Conceptos e ideas*. Santiago.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*.

ANEXOS

CARTA DE PERMISO PARA INGRESAR A LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE NUEVA SEMILLA A REALIZAR LAS ENTREVISTAS

Estimada Msc. Martha Córdova, Le saluda Dylan Granda Cabrera.

Como es bien sabido en la comunidad educativa, Nueva Semilla, institución que usted preside, es reconocida no solo por su prestigio y por la excelencia académica con la que imparte enseñanza, sino también por el alto nivel de inglés con que se forman a sus estudiantes desde los niveles iniciales, motivo que llamo mi atención para dirigirle este escrito, que tiene como objetivo solicitarle su apoyo para desarrollar y probar la efectividad de mi investigación, misma que consiste en el desarrollo de una plataforma lúdica que sirva de aporte para la enseñanza de inglés en niños de nivel inicial 2-1, el proceso a seguir se dará desde la presente fecha hasta inicios del mes de agosto ,dicho proceso va a constar de una entrevista con una maestra de inicial, la psicóloga infantil de la institución, un padre de familia de la institución y la rectora de nivel inicial .

Como beneficio se le otorgara los derechos de uso de la plataforma en caso de que la requieran con total autoridad.

Gracias por su atención

CI:0931866925

FORMATO DE ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA				
¿Considera el aprendizaje del idioma ingles importantes en niños de inicial I?				
SI	NO			
¿Cree usted que las escuelas deben utilizar recursos tecnológicos para el apoyo de su enseñanza?				
SI	NO			
¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje les otorga una ventaja a las escuelas sobre los que no las poseen?				
SI	NO			
¿Considera que la tecnología puede llegar a servir como herramienta de apoyo para la educación del idioma ingles en niños de nivel inicial I?				
SI	NO			
¿Ha escuchado hablar alguna vez sobre los videojuegos educativos?				
SI	NO			
1 nunca 2 poca frecuencia 3 regularmente 4 frecuente 5 muy frecuente				
¿Su hijo consume videojuegos sean estos de celular, tabletas digitales o de computadora?				
1	2	3	4	5
¿Con que frecuencia su hijo juego videojuegos dentro de casa?				
1	2	3	4	5
¿Su hijo suele consumir juegos educativos?				
1	2	3	4	5
¿Le gustaría que exista un videojuego que ayude con el aprendizaje del idioma ingles en niños del nivel inicial I?				
SI	NO			

FORMATO DE ENTREVISTAS

Preguntas para entrevista a padres de familia

- ¿bajo su punto de vista como se desenvuelve su hijo ante los artefactos tecnológicos?
- ¿me podría indicar alguna experiencia en particular que le haya llamado la atención de su hijo utilizando artefactos tecnológicos?
- ¿Qué opina usted sobre el uso de la tecnología, específicamente los videojuegos, como herramienta de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés en los niños de 3 a 4 años?

Preguntas para entrevista a profesores de inicial I de la Unidad Educativa Bilingüe “Nueva Semilla”

- ¿Qué opina usted sobre el uso de la tecnología como herramienta de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés en niños de inicial I?
- ¿Cuáles considera usted las temáticas más pertinentes para el desarrollo de un videojuego que sirva de aporte para aprendizaje del idioma inglés en niños de inicial I?
- ¿Qué contenido específico debería tener el videojuego?
- ¿Qué opina sobre el uso de los videojuegos como herramienta de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés en niños de inicial I?

Preguntas a psicólogo especializado en niños

- ¿Cómo considera usted el uso de los videojuegos como herramienta de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés en los niños de inicial I?
- ¿Qué temáticas le parecen las más pertinentes a tocar dentro del desarrollo del videojuego educativo?
- ¿Cuál cree usted que sería el modelo de videojuego correcto para niños de edades de inicial I?
- ¿Cuáles son los límites hasta donde podemos llamar a los videojuegos herramientas de apoyo y no solo aplicaciones de entretenimiento?

Formato de entrevista al rector del colegio Unidad Educativa Bilingüe “Nueva Semilla”

- ¿Qué opina sobre el desarrollo de videojuegos como herramientas de apoyo al aprendizaje del idioma inglés en niños de inicial I?
- ¿Qué tan viable es para el colegio el desarrollo de un videojuego para el aprendizaje del idioma inglés?
- ¿Cómo percibe el uso del desarrollo de un videojuego para el aprendizaje del idioma inglés como recurso publicitario para el colegio?





Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Granda Cabrera, Dylan Bryan**, con C.C: **#0931866925** autor del trabajo de titulación: **Aplicación de carácter lúdico dirigida al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, 10 de septiembre de 2018

f. _____

Nombre: **Granda Cabrera, Dylan Bryan**

C.C: **0931866925**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Aplicación de carácter lúdico dirigida al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel Inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla”		
AUTOR:	Granda Cabrera, Dylan Bryan		
REVISOR/TUTOR:	Lcdo. Moreno Díaz, Victor Hugo, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	10 de septiembre de 2018	No. DE PÁGINAS:	83
ÁREAS TEMÁTICAS:	Herramienta didáctica, Desarrollo de aplicativos lúdicos para PC, Aprendizaje del idioma Ingles.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	LÚDICO; VOCABULARIO; INGLÉS; INICIAL 2-2; UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE NUEVA SEMILLA; UNITY		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El presente trabajo de titulación plantea el desarrollo de un aplicativo de carácter lúdico que sirva como aporte para el aprendizaje del idioma ingles en niños de nivel inicial 2-2 de la “Unidad Educativa Bilingüe Nueva Semilla” a través de la memorización de las distintas palabras del vocabulario pertinentes por medio de la superación de 7 niveles dentro del juego, a su vez cada nivel contara con su evaluación las cuales permitirán conocer los resultados en cuanto a velocidad de pensamiento de los niños con respecto al acierto de las palabras.</p> <p>De esta manera se busca reducir el estrés escolar relacionando el modelo de enseñanza-aprendizaje con la diversión, la cual busca ser el motor de este aplicativo.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-9-97669488	E-mail: dlandbgc2@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Veloz Arce, Alonso Eduardo		
	Teléfono: +593-9-94170604		
	E-mail: alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			