



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

TEMA:

Videojuego para dispositivos móviles que contribuya al aprendizaje de los valores humanos en los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño”

AUTOR:

Plúas Lucio, Néstor Joshua

Componente Práctico del Examen Complexivo previo a la obtención del título de Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Multimedia

TUTOR:

Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio, Ph.D.

**Guayaquil, Ecuador
23 de febrero del 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente **componente práctico del examen complejo**, fue realizado en su totalidad por Plúas Lucio, Néstor Joshua, como requerimiento para la obtención del título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

TUTOR

f. _____

Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio, Ph.D.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 23 días del mes de febrero del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Plúas Lucio, Néstor Joshua

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo, **Videojuego para dispositivos móviles que contribuya al aprendizaje de los valores humanos en los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño”** *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 23 del mes de febrero del año 2022

EL AUTOR

f. _____

Plúas Lucio, Néstor Joshua



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Plúas Lucio, Néstor Joshua**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del **componente práctico del examen complejo “Videojuego para dispositivos móviles que contribuya al aprendizaje de los valores humanos en los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio ‘Ismael Pérez Pazmiño’ ”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 23 días del mes de febrero del año 2022

EL AUTOR:

f. _____

Plúas Lucio, Néstor Joshua

Guayaquil, 11 – 02 – 2022

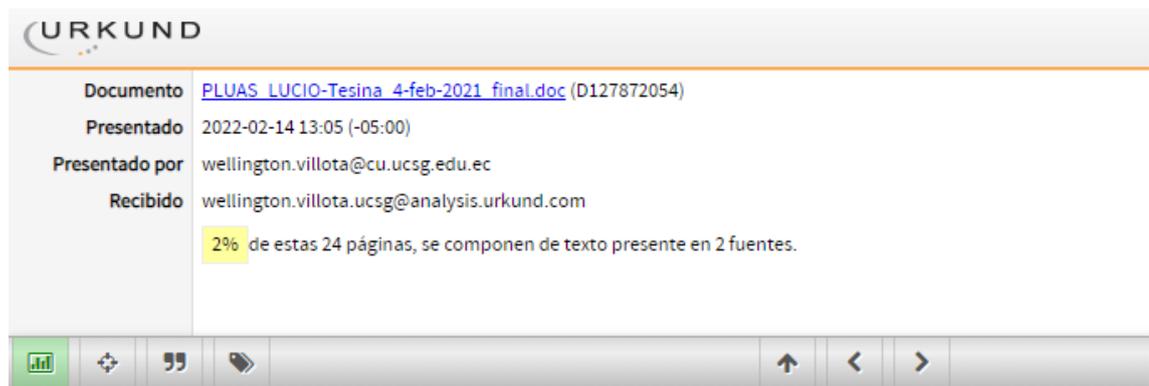
Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: PLÚAS LUCIO, NÉSTOR JOSHUA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de la mencionada estudiante.



The screenshot displays the URKUND software interface. At the top, the URKUND logo is visible. Below it, a table-like structure shows document details:

Documento	PLUAS_LUCIO-Tesina_4-feb-2021_final.doc (D127872054)
Presentado	2022-02-14 13:05 (-05:00)
Presentado por	wellington.villota@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	wellington.villota.ucsg@analysis.orkund.com

Below the table, a yellow highlight indicates: **2%** de estas 24 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

At the bottom of the interface, there is a navigation toolbar with icons for home, search, quote, and document, along with navigation arrows.

Atentamente,

Wellington Villota Oyarvide, Ph.D.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a mi familia por su apoyo constante e incondicional durante todo este proceso.

DEDICATORIA

A mi mamá, a mis hermanas Evelyn y Sayenka, a Génesis, a Andrea, a Primin, a Malteada y a mi familia.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA



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

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio, Ph.D.

TUTOR

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I.- Presentación del Objeto de Estudio	3
1.1 Objeto de Estudio	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación de la pregunta problema	6
1.4 Objetivo General	7
1.5 Objetivo Específico	7
1.6 Justificación	7
1.7 Marco Conceptual	10
1.7.1 La Tecnología en la Enseñanza	10
1.7.2 Elementos interactivos virtuales como apoyo al aprendizaje	14
1.7.3 La Educación en valores morales	15
1.7.4 Educación en valores morales en adolescentes	16
1.7.5 Teléfonos inteligentes en las instituciones educativas	19
1.7.6 Nuevas tecnologías del aprendizaje, el m-Learning	19
1.7.7 Videojuegos	21
1.7.8 Videojuegos en la Educación	23
CAPÍTULO II.-Presentación de la propuesta de intervención.....	29
2.1 Descripción del producto	29
2.1.1 Propósito	29
2.2 Descripción del usuario	32
2.3 Alcance técnico	33
2.4 Especificaciones funcionales	35

2.4.1	Mapa de la aplicación	38
2.5	Módulos de aplicación	39
2.6	Especificaciones técnicas	42
2.6.1	Especificaciones de Hardware.....	42
2.6.2	Especificaciones de Software	42
2.7	Funciones del aplicativo	42
2.8	Testeo.....	43
2.8.1	Comentarios de Testeo.....	44
	CONCLUSIONES.....	45
	RECOMENDACIONES.....	46
	REFERENCIAS	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ventajas del m-learning	21
Tabla 2 Habilidades adquiridas por videojugadores en base a teoría de Gagné	25
<i>Tabla 3 Características de cómo los videojuegos contribuyen a la adquisición de aprendizaje de los usuarios</i>	<i>28</i>
<i>Tabla 4 Hardware empleado para desarrollo</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 5 Software empleado para desarrollo.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 6 Recurso humano requerido para el desarrollo</i>	<i>31</i>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1 Tipos de juego que prefieren los estudiantes.....</i>	5
<i>Ilustración 2 Tipos de juego empleados por docentes para la enseñanza con sus estudiantes.....</i>	6
<i>Ilustración 3 La eficacia de la familia en la construcción de valores.....</i>	17
<i>Ilustración 4 Cono de Edgar Dale.....</i>	20
<i>Ilustración 5 Logotipo de juego.....</i>	34
<i>Ilustración 6 Paleta de colores empleados.....</i>	34
<i>Ilustración 7 Pantalla de inicio en desarrollo.....</i>	36
<i>Ilustración 8 Pantalla inicio de Juego.....</i>	37
<i>Ilustración 9 Flujograma de la aplicación.....</i>	38
<i>Ilustración 10 Captura de Inicio de juego.....</i>	40
<i>Ilustración 11 Captura de pregunta en el Juego.....</i>	41

RESUMEN

El objetivo principal de este proyecto es mostrar un pequeño demo de un videojuego para dispositivos móviles como soporte de la enseñanza de los valores morales a alumnos de secundaria del 9no año de educación básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño” de la ciudad de Guayaquil, con la finalidad de que se inculque de manera didáctica la impartición de conceptos de los valores morales, los mismos que serán demostrados a través de casos hipotéticos con opciones dispuestas para su elección, a través de medio digitales acorde a la generación que se está desarrollando actualmente, con esto se busca que el rol de las instituciones educativas en la impartición de los valores tenga una mayor participación y poder impartirlo a estudiantes desde temprana edad para así encaminarlos como buenos ciudadanos que puedan desenvolverse de la mejor manera en la sociedad y así se inculque por medio de estos para generaciones posteriores.

Palabras Claves: Valores morales, Dispositivos móviles, m-Learning, Videojuegos, Secundaria

ABSTRACT

The main objective of this project is to show a small demo of a video game for mobile devices as a support for the teaching of moral values to high school students of the 9th year of basic education of the “Ismael Pérez Pazmiño” School in the city of Guayaquil, with the purpose of instilling didactic wood in the teaching of concepts of moral values, the same that will be demonstrated through hypothetical cases with options available for their choice, through digital means according to the generation that is currently developing, With this, it is sought that the role of educational institutions in the impartation of values has a greater participation and to be able to impart it to students from an early age in order to guide them as good citizens who can function in the best way in society and thus be inculcated by half of these for later generations.

Keywords: Moral values, Mobile devices, m-Learning, Videogames, Secondary

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el cómo se ha ido desarrollando la sociedad con el paso del tiempo y como se desenvuelve la enseñanza para cada generación ha provocado que valores y conocimiento general para convivencia se deje en un segundo plano o bien no sea tomando en cuenta. En los colegios se tratan a los estudiantes como piezas que deben obediencia ante una autoridad en lugar de inculcar el respeto y la disciplina y que de estas surja las intenciones para el bien común y el buen comportamiento en un grupo, por eso la importancia de inculcar los valores morales desde temprana edad, ya que es más fácil que se familiaricen en la práctica de los mismos y sea parte de su cotidianidad y no ajenos a los mismos. El poder inculcarlos por medios digitales en base a la era es conveniente porque se realiza de forma más atractiva para el grupo al que se desea llegar. Los videojuegos han tomado bastante popularidad con cada generación que avanza, el poder emplearlos de forma pedagógica agrega más dinamismo y vanguardia al momento de impartir algún ejemplo de clase, Al final este proyecto busca que la enseñanza de los valores se realice de forma dinámica y entretenida bajo la elección de la respuesta del estudiante para casos hipotéticos en los que debe aplicar los valores que se le han inculcado.

CAPÍTULO I.- Presentación del Objeto de Estudio

1.1 Objeto de Estudio

Se determina como objeto de estudio el aprendizaje de los valores morales influenciados por medio de un videojuego para dispositivos móviles durante la educación escolar, dirigido a los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño” de la ciudad de Guayaquil.

1.2 Planteamiento del problema

Refiriéndonos a los valores morales como parte de la convivencia, los mismos ayudan a encaminar al individuo para comportarse en sociedad de una forma correcta para convivir con otros. A la final los valores morales, son normas o formas de comportamiento para con nuestros iguales dentro de la sociedad, muchos autores comparten que las instituciones educativas contribuyen en los valores morales de los niños y adolescentes

(Schmelkes, 1996) Cuando se habla de formación valorar, aunque se acepta que la familia es quizás el espacio privilegiado para lograrlo lo que se asocia con el derecho de los padres de formar valores a sus hijos prácticamente todos los planteamientos hacen referencia a la escuela y a otros niveles educativos formales. Una de las razones para esto es, desde luego, el carácter masivo de la escuela y su potencial impacto social.

Que los valores puedan darse a conocer o enseñarse mediante los videojuegos lo hace más atractivo, sobre todo a los niños y jóvenes que se sienten más atraídos por los medios digitales actualmente.

Desde sus inicios, en la década de los setenta, hasta la actualidad, los videojuegos han sido parte de la inclusión al entorno digital para muchos, los mismos han ido incorporándose progresivamente de modo significativo y, en estos tiempos, podemos encontrarlos en varias áreas y ámbitos de la sociedad, incluso para todas las edades.

Hoy en día, la cultura actual ha integrado a los videojuegos como un medio de expresión y comunicación privilegiado y ocupan gran parte del tiempo libre de muchos niños, adolescentes y jóvenes. Frente a esta realidad emergente, la Universidad no es ajena al estudio de sus consecuencias y posibilidades. Es por ello que se justifica la organización de congresos sobre videojuegos y educación en los que se puedan recopilar y mostrar las aportaciones de investigadores y desarrolladores y tener la oportunidad de compartirlas las cuales van a servir para teorizar sobre las consecuencias y modos de trabajo con videojuegos, para conseguir objetivos educativos y formar a futuros educadores en la utilización de estas poderosas herramientas.

Organizaciones e instituciones cada vez más se orientan a los videojuegos como un medio para poder transmitir los valores morales, como, por ejemplo, hoy en día se promueven a los videojuegos como herramientas para prevenir la violencia de género ya que a partir de la experiencia se pueda desarrollar las habilidades necesarias para detectar y afrontar cualquier manifestación violenta en la pareja. Para muchos el potencial educativo que representan los videojuegos ha despertado el interés de investigadores, pedagogos y desarrolladores de videojuegos conformando un colectivo de intercambio y producción de conocimiento lo cual es necesario para favorecer su inclusión en las aulas para el desarrollo de competencias complejas.

(Peris & Horacek, 2014) Usar los videojuegos como herramientas cognitivas es una realidad que no se puede desaprovechar: estos recursos que los alumnos poseen es un aporte muy enriquecedor para la actividad educativa. En este sentido, como investigadores de los procesos educativos nos planteamos las siguientes cuestiones a las que intentaremos responder mediante las ponencias, mesas redondas y comunicaciones presentadas a los congresos.

Se han realizado estudios en el país, específicamente en la ciudad de Milagro en donde se realizaron encuestas a estudiantes de 8 a 9 años sobre sus preferencias sobre el tipo de juego:

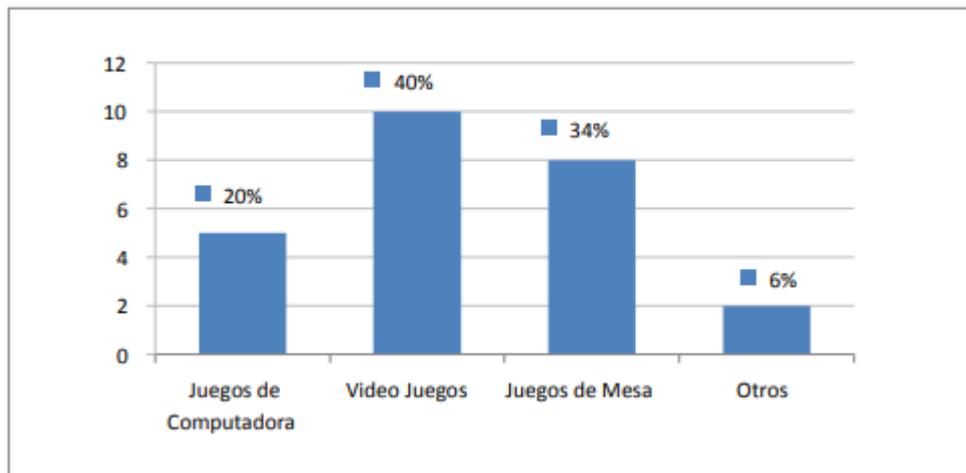


Ilustración 1 Tipos de juego que prefieren los estudiantes

En el gráfico se puede apreciar que la mayoría de los estudiantes tienen preferencia por los videojuegos, frente a los juegos de mesa que muchas veces sólo se emplean si se ha comprado el material necesario para poder jugarlo (figuras, reglas, mapa de juego en cartón, monopoli por ejemplo para este caso), el poder emplear los videojuegos para el beneficio pedagógico no es algo que se puede limitar sólo en ciertas áreas de estudio, podrían incluirse todas de manera que puedan ser fáciles aprender bajo lineamientos de juego a seguir, haciendo que aprender sea natural y más fácil en pos de la cantidad de veces que se juegue, permitiendo que el adolescente pueda sentirse parte de su aprendizaje, promoviendo que sea más autodidacta y busque medios para su aprendizaje de manera digital.

Con respecto a los juego de computadora, estos han sido desplazados de tal forma que muchos videojuegos ahora pueden ser ejecutados desde un computador, haciendo que sea preferidos frente a los juegos como el busaminas o solitario, que nacieron como estos juegos de computador, ya no sólo se limitan al poder emplearlos en computadores, también el mercado de aplicaciones de juegos se ha incrementado, por preferencias de los usuarios en poder llevar sus dispositivos tecnológicos a cualquier parte.

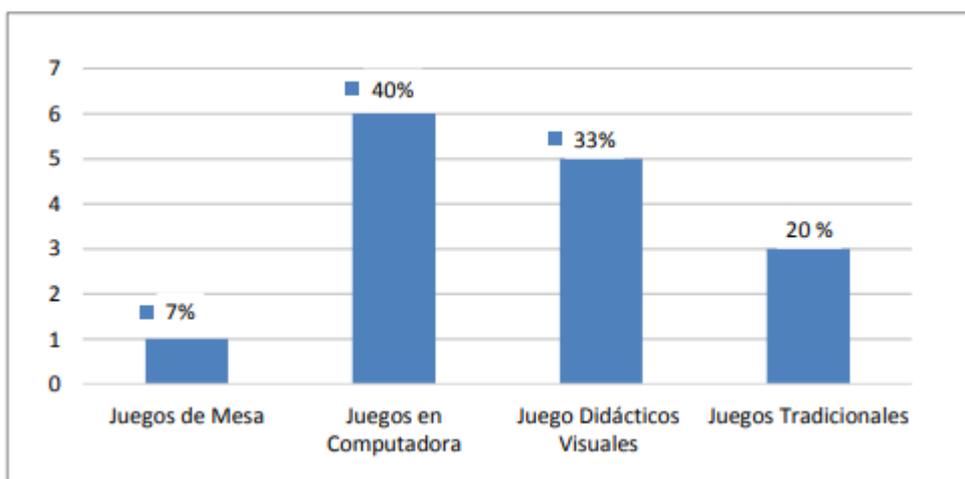


Ilustración 2 Tipos de juego empleados por docentes para la enseñanza con sus estudiantes

(Game-Mendoza, 2015) Según los resultados de las encuestas realizadas a docentes el 67% consideró Muy importante fortalecer los valores por medio del juego; 20% Importante. Además, con respecto al involucramiento de los padres en tales actividades recreativas el 60% de los docentes considera que es Muy importante y el 20% considera que es Importante.

Los resultados de la investigación realizada prueban la importancia de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica en el fortalecimiento de los valores en los niños y niñas.

En conclusión, la formulación de este proyecto genera una idea la cual aportaría en gran medida a los jóvenes, que mediante el uso de las nuevas tecnologías, se les inculca de manera práctica el aprendizaje de los valores morales necesarios para su buen convivir en sociedad y con otros individuos.

1.3 Formulación de la pregunta problema

¿De qué manera el uso de un videojuego para dispositivos móviles puede contribuir al conocimiento y desarrollo de valores morales en los estudiantes de la jornada matutina del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Guayaquil?

1.4 Objetivo General

Enseñar valores morales a través de videojuego para dispositivos móviles para desarrollarse y convivir en una sociedad plural en estudiantes del 9no año de educación Básica del Colegio "Ismael Pérez Pazmiño", de la ciudad de Guayaquil

1.5 Objetivo Específico

- Realizar el levantamiento de información necesaria referente a los valores que se inculcan en las escuelas de nuestro país, esto mediante pláticas con docentes de la institución seleccionada para el proyecto.
- Realizar la planificación del desarrollo del videojuego determinar el tiempo necesario para crear el demo del mismo
- Desarrollar el demo del videojuego para sistema operativo Android que servirá como base en el futuro para el desarrollo final de la aplicación
- Realizar el testeo del prototipo de la aplicación con los docentes obtener una retroalimentación de los mismos

1.6 Justificación

Actualmente la crisis de valores que se vive se manifiesta en todos los aspectos de la vida humana: en el modo de hablar, en la forma de relacionarse, de vestirse, en la que se quiere acumular todo y también en el ambiente laboral. Los cambios sociales y culturales suscitados por la revolución científica y tecnológica, han jugado un importante papel en la crisis de los esquemas de valores y de los sistemas de creencias de la sociedad actual. (Coombs, 1986), sostiene que dicha crisis tiene su origen en la transformación social dada a partir del siglo XIX en la civilización

occidental. En Europa y de América del Norte, se dieron cambios en su forma de vida como consecuencia de la industrialización y el desarrollo dado en aquel periodo. El control moral ejercido comúnmente por la familia, la escuela y la iglesia sobre la infancia y la juventud empezó a relajarse sin que ningún otros agente o institución social las reemplazara y fue perdiendo peso en este terreno.

El aumento del bienestar material, favorece el consumismo, la sobrevaloración del placer, la relajación de todo tipo de normas, la liberación de impulsos y sentimientos, el ansia de nuevas experiencias y sensaciones y un uso más personalizado del ocio y del tiempo libre provocó que se aparten o dejen de lado el aprendizaje de los valores en sociedad.

El empleo de medios tecnológicos para poder impartirlos, es para formar parte de lo cotidiano dentro de la era digital que vivimos, adaptar el aprendizaje es parte fundamental para que sea atractivo a las nuevas generaciones, las cuales están más ligadas a pasar más tiempo en dispositivos móviles que dando atención en un salón.

Este trabajo busca poder generar y contar con una herramienta que ayude al momento de impartir valores los cuales se tiende a dejar de lado en algunas materias porque muchas veces se presume que estos serán impartidos en el hogar, lo cual no siempre se cumple. (Al Hamdani, 2013) reporta que los dispositivos móviles son utilizados en la educación como mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que estos dispositivos pueden utilizarse para consultar diversos materiales educativos, esto supondría que su uso debería promover el desarrollo de habilidades involucradas en la tarea de aprendizaje. En este estudio los participantes reportaron que los dispositivos les ayudaron a promover sus habilidades de pensamiento y a cooperar con sus pares.

El por qué debería ser a través de una aplicación de dispositivo móvil, podemos dar peso a que, con el impacto de la pandemia a nivel mundial es necesario repensar y dar una nueva forma al mundo urbano, esto incluye a la pedagogía, es el momento propicio de adaptarnos a la nueva realidad inclinarnos por lo digital para estar preparados para esta pandemia o

pandemias futuras, poder adaptarnos ante las distintas situaciones que se presenten es una manera en la cual vamos avanzando.

En Ecuador existen 1,2 millones de personas mayores a 5 años en Ecuador que poseen un teléfono inteligente, según el censo del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) del 2013, lo que representa un crecimiento de 141% frente años anteriores, considerando el avance de la tecnología y cómo las nuevas generaciones son más propensas a un normalizado uso de dispositivos tecnológicos, este crecimiento irá en aumento para años posteriores.

Según El PAÍS, el 65% de los hogares tienen uno o más dispositivos para jugar, sin contar los celulares. Existen, por ejemplo, consolas de video y softwares para computadoras que brindan entretenimiento con juegos de video de estrategias, que incluso ahora se puede contactar a videojugadores que estén conectados en cualquier parte del mundo y jugar a tiempo real, sin importar la diferencia horaria.

Aunque sí se precisa que el mejor juego para el desarrollo temprano del cerebro es el que se produce en el exterior, *"con otros niños y con componente físico. Siempre que exista esa opción debemos promoverla en el niño. Si no es posible, el videojuego o uso del ordenador no es perjudicial, es una alternativa más"*.

Se aconseja también que el juego con amigos o familiares es importante ya sea presencial u online. Con respecto a la relación del sueño y el videojuego, se recomienda no jugar antes de dormir porque estimula y va en contra del vector del sueño. El juego nunca debe reducir horas de sueño. Hasta los 12 años no es recomendable usar videojuegos después de las siete u ocho de la tarde. Es recomendable limitar horarios para niños y adolescentes, para que no descuiden sus descansos y tiempos libres requeridos para su correcto desempeño en la vida diaria.

Los expertos recomiendan a los padres no rechazar de manera tajante los videojuegos ya que estos mejoran diferentes capacidades cognitivas, como

optimizar la planificación, gestión de recursos y funciones ejecutivas. Incluso varias multinacionales buscan sus líderes entre los mejores jugadores de videojuegos.

Actitudes como la libertad, autodirección y competencia que encuentran en los videojuegos son un imán para muchos niños que se muestran independientes ya que les gusta superar los retos que ellos mismos han elegido pueden resolver problemas difíciles y exhibir habilidades extraordinarias. "En el juego, la edad no importa, pero la habilidad sí. De esta manera, los videojuegos son una forma más de juego verdadero", anota el reporte. (Tecno, 2017)

1.7 Marco Conceptual

1.7.1 La Tecnología en la Enseñanza

Se puede decir que la tecnología en la enseñanza es el conjunto de recursos, procesos y herramientas de información y comunicación las cuales están aplicadas a la estructura y actividades del sistema educativo en sus diversos niveles. La era digital ha revolucionado cada aspecto de la vida cotidiana no siendo distinto en la educación.

(Martínez E., 2015) identifica por nuevas tecnologías "A todos aquellos medios de comunicación y tratamiento de la información que va surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas, como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas como consecuencia, de la utilización de estas mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano.

Ante todas las posibilidades que nos ofrece la concurrencia de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) y de su evolución e integración con otras tecnologías a dado paso a toda una revolución en la vida cotidiana, a esto el sistema educativo es uno de los más importantes soportes para este desarrollo, ya que el sistema de enseñanza proporciona herramientas y directrices desde temprana edad que pueden ser aprovechadas para la inclusión de las TIC en los seres humanos.

En este siglo se puede apreciar las grandes transformaciones, de manera global, de la educación con la incorporación de la tecnología, la cual ha otorgado nuevos y modernos métodos de enseñanza, lo que ha constituido un reto ya que no sólo encasilla a la introducción de las TIC, sino también una variación en la línea de pensamiento y de hacer, esto desde los mismos profesores hasta el estudiante, siendo este último más participativo en su propio aprendizaje, para poder aprovechar las nuevas formas y métodos que las TIC dejan a disposición en la integración al proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto, sin duda representa un salto cualitativamente superior del proceso cognoscitivo del ser humano en general. (Lic. Vidal Ledo, Dr. Cañizares Luna, Dra. Sarasa Muñoz, & Lic. Santana Machado, 2004)

Luego de al menos una década de introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la mayoría de los sistemas escolares del mundo, surge el interés por conocer qué se está haciendo con ellas, con qué fines y con qué impacto. La evidencia hasta ahora muestra que el proceso de integración de las nuevas tecnologías al mundo escolar es menos fluido de lo esperado, presentando diversas barreras asociadas a las condiciones, prácticas y creencias existentes.

A pesar de lo anterior, hay algunos ejemplos de buenas prácticas que muestran que no es una cuestión de simplemente introducir las tecnologías en el mundo escolar y promover su uso, sino que los buenos resultados dependen de una serie de factores vinculados al contexto escolar, a las características de los profesores, y a los marcos y modelos curriculares con que se trabajan.

En este contexto aparece una corriente de investigación que persigue detectar y estudiar lo que llama buenas prácticas de uso de TIC en educación, para poder aplicar su uso en varios niveles de la educación. Ésta busca comprender por qué las TIC funcionan para algunos centros escolares, profesores y asignaturas, y para otros no, dicho de otra manera, bajo qué condiciones un establecimiento educacional o un profesor logra determinados resultados.

El concepto de buena práctica es un concepto relativo: éste no tiene sentido por sí mismo sino sólo cuando se mira en relación a un resultado u objetivo particular, es más como pasos a seguir para realizar una tarea de la manera más legible y entendible para todos en lo posible. Es así que, en el caso del uso de las tecnologías de la información en educación, una buena práctica se define como una práctica de uso de TIC que muestra ser efectiva para lograr determinado objetivo escolar.

Se pueden identificar en la literatura tres objetivos escolares principales en relación al uso de las TIC en educación:

- **Mejores y/o nuevos aprendizajes**

Se refiere a prácticas con TIC que demuestran ser efectivas ya sea en la enseñanza de asignaturas tradicionales (e.g. matemáticas, ciencias, lenguaje), o en el desarrollo de nuevas habilidades y competencias relacionadas con la emergencia de Internet y las demandas de la sociedad del conocimiento, llamadas comúnmente competencias siglo XXI. Si bien aún está en discusión cuáles son exactamente estas competencias, hay consenso en que en el plano cognitivo se trata de habilidades de orden superior (i.e. análisis crítico, evaluación, razonamiento, reflexión) que trascienden a las disciplinas tradicionales y que facilitan la resolución de problemas, la creación de conocimientos y el aprendizaje a lo largo de la vida (Anderson, 2008; Empírica, 2007; Rychen & Salganik, 2003)

- **Cambio o innovación pedagógica**

Aquí se busca que las TIC apoyen cambios en las prácticas pedagógicas tradicionales. Desde esta perspectiva una buena práctica de uso de TIC es aquella que no sólo reemplaza prácticas previas, sino que contribuye de manera fundamental para un cambio que entrega valor agregado al proceso pedagógico (Kozma, 2003). Comúnmente se espera que el cambio se dé desde un proceso de enseñanza- aprendizaje tradicional centrado en el profesor, hacia un

proceso más constructivista centrado en el estudiante. Esto implica un cambio en el rol del profesor y del estudiante, donde el primero adopta el papel de facilitador del aprendizaje y el segundo el papel de sujeto activo del aprendizaje. Se espera además que la integración de las TIC favorezca un cambio en las metodologías, actividades y evaluaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el trabajo individual y basado en la memorización, hacia un trabajo colaborativo y basado en la elaboración personal del conocimiento.

- **Cambio o innovación organizacional**

Se espera que las TIC contribuyan al cambio organizacional en dos aspectos. Primero, en mejorar la eficiencia de la gestión escolar y segundo en transformar a los establecimientos escolares en instituciones más modernas. El primer cambio se busca en tres niveles:

- Sistema educativo: relativo a los procesos de recolección, monitoreo y análisis de datos sobre establecimientos escolares y estudiantes del sistema central; así como los procesos de intercambio de información entre administración central y administración local.
 - Establecimiento educativo: relativo a las actividades de organización, desarrollo profesional y comunicación de docentes y directivos, y comunicación entre escuela y hogar.
 - Sala de clases: relativo a los procesos de organización e implementación del currículum, estrategias de enseñanza y aprendizaje y comunicación entre profesor y estudiante.
- El segundo cambio se refiere a la búsqueda de que los establecimientos escolares pasen de ser centros cerrados y rígidos a centros abiertos y flexibles, donde la colaboración entre docentes al interior del mismo establecimiento escolar y con docentes de otros establecimientos, se transforma en una práctica central del desarrollo profesional, y la relación entre el

establecimiento educativo y el hogar se vuelve más fluida (Fullan, 2001)

1.7.2 Elementos interactivos virtuales como apoyo al aprendizaje

Por su parte (Álvarez, 2008) expone que una de las ventajas principales de la enseñanza virtual es que facilita una interacción sincrónica y asincrónica, es decir, no está sujeta a restricciones espaciales o temporales. Estas condiciones propician la autorregulación del aprendizaje, definido por (Zimmerman, 1990) como:

“Aquellos aspectos que contribuyen, de manera cognitiva-metacognitiva, de motivación y conductual, a que el estudiante sea promotor activo de sus propios procesos de aprendizaje”.

En el aspecto cognitivo-metacognitivo, cuando son capaces de tomar decisiones que regulan la selección y uso de las diferentes formas de conocimiento: planificando, organizando, instruyendo, controlando y evaluando; en el de motivación, cuando son capaces de tener gran autoeficacia, auto atribuciones y gran interés intrínseco en la tarea, destacando un extraordinario esfuerzo y persistencia durante el aprendizaje; y en lo conductual, cuando son capaces de seleccionar, estructurar y crear entornos para optimizar el aprendizaje, buscando consejos, información y lugares donde puedan ver favorecido su aprendizaje; ello se logra, igualmente, mediante el fomento del aprendizaje colaborativo. Las fortalezas de este tipo de aprendizaje se sustentan en el uso de las estrategias antes mencionadas.

Entre las actividades de enseñanza virtuales que el docente puede utilizar para asesorar y promover este tipo de aprendizaje son: chats grupales en el aula virtual y en otro medio tecnológico (Messenger, Skype, Twitter, otros), así como participación en foros virtuales y videoconferencias, entre otros. La acción de todos ellos promueve en los estudiantes la participación activa en

las discusiones de ideas, problemas, propuestas y proyectos que lleven a un consenso grupal para resolver y dar solución a todas las tareas que están definidas en las actividades de aprendizaje; además, permiten el fortalecimiento de las relaciones positivas entre los estudiantes, un alto rendimiento y desempeño en la realización de las actividades que involucran en sí mismas la automotivación y motivación del grupo de estudio

1.7.3 La Educación en valores morales

La educación en valores implica la adquisición de un conjunto de competencias, que le capaciten al alumno para aprovechar las oportunidades y para dar respuesta a las exigencias de su entorno. Busca la formación integral del individuo, para que este se desenvuelva de manera competente en un entorno social, cultural y personal diverso.

Por supuesto, es importante hacer énfasis en hecho de educarlos para que sepan aprovechar las oportunidades, desarrollarse y lograr sus objetivos, sin perjuicio de los demás, es decir, sin utilizar el conflicto ni la violencia, como instrumentos para ello (Aguado, 1996)

La educación en valores constituye un elemento fundamental para el autoconocimiento y para una óptima integración social y profesional del individuo. Esto implica "aprender a ser, aprender a respetar, aprender a valorar y aprender a aprender" (Moreno, Álvarez, & Cardoso, 2001) El hecho de cómo educar en valores y qué tipo de valores debemos transmitir, en el aula, es una tarea compleja. Para dar respuesta a estas dos grandes interrogantes, debemos partir del análisis de la realidad global (externa al centro) y específica del aula. La realidad del contexto global nos muestra que se están acentuando una serie de problemas, que tienen un alcance universal, como son la pobreza, la desigualdad, la inseguridad, la intolerancia y últimamente, la corrupción generalizada, en las instituciones públicas y sociales. En este sentido, pese a que existe discrepancia en la universalización axiológica, es prioritario proponer la formación de unos valores éticos y morales universales, que no se basen en posturas doctrinarias específicas, sino en principios universales, no excluyentes. Asimismo, la realidad del aula es que la educación en valores no se trabaja

como un eje transversal: se enseña valores, de manera esporádica y casual, y como un contenido más, los objetivos se reducen al contexto del aula, y la educación de valores personales y ciudadanos cada vez tiende a menos.

1.7.4 Educación en valores morales en adolescentes

Los valores tienen una importancia imprescindible en el desarrollo del adolescente, ya que permiten la armonía en la convivencia y buenas relaciones sociales, por lo tanto, ejercerlos amplía sus relaciones y le ayuda mantener tranquilo su entorno.

Durante la adolescencia las emociones tienden a desbordarse es una etapa en la que el cuerpo cambia, por ello, la mejor forma de acompañar a los hijos durante este periodo es brindarles instrumentos, para que puedan relacionarse y convivir de la mejor manera, inculcándoles, promoviendo e incitarlos a ejercer los valores como parte de la vida diaria.

En cuanto al desarrollo cognitivo del adolescente, para Piaget en esta fase se presenta el pensamiento formal desde los 11 años y se consolida a los 15 años. Los adolescentes tienen la capacidad de pensar en forma abstracta, sus razonamientos constituyen casos particulares de una nueva forma de razonar, aplicable a cualquier dominio de conocimiento. Este tipo de pensamiento tiene la capacidad de abstracción, de realizar un razonamiento lógico inductivo y deductivo, presentar argumentos y justificarlos (Piaget & Inhelder, 1972).

Durante la adolescencia los procesos cognitivos aportan en la búsqueda de una identidad personal, así como a la formación del auto concepto y la autoestima. El desarrollo moral en la adolescencia temprana, en la que los jóvenes pueden reconocer que existen conflictos en las normas morales. Esta transformación se alcanza totalmente en la adolescencia tardía o en la adultez.

El principal interés en los adolescentes es la socialización, donde empiezan a conformar o unirse a grupos constituidos por intereses comunes, por ejemplo, la forma de vestir, ideales, música, valores, gustos y actitudes.

Estos grupos sociales pueden ser localizados en la escuela, el sector donde vive, redes sociales, los grupos deportivos, e incluso las pandillas. Por otro lado, el adolescente empieza a desapegarse de la familia, y los padres ejercen menos influencia sobre ellos, volviéndose incluso más distantes mientras atraviesan la adolescencia (Laursen & Williams, 1997).

La niñez y la adolescencia son periodos que presentan diferencias muy significativas en el desarrollo cognitivo, social, afectivo y físico, que para un buen desarrollo integral requieren de una buena orientación y acompañamiento de parte de los padres en la casa y sus docentes en las instituciones educativas.

“El crecimiento y el desarrollo no para en seco con chasquido en la adolescencia. Las personas cambian en muchas formas durante la edad adulta. Los seres humanos siguen moldeando su propio desarrollo, como lo han hecho desde el nacimiento. Lo que ocurre en el mundo del niño es significativo, pero no es toda la historia”.
(Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)

Los niños y adolescentes atravesarán por una serie de circunstancias muy diversas en la familia, la escuela, grupos de amigos y en la cultura en general. Estas circunstancias cambiantes le permitirán adquirir una serie de aprendizajes, actitudes y conductas que se traducirán en una identidad y un estilo de vida saludable y estable.

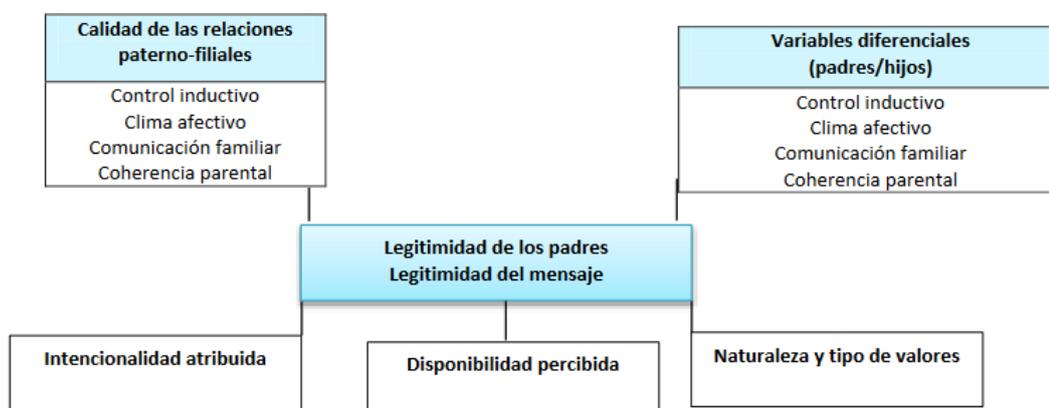


Ilustración 3 La eficacia de la familia en la construcción de valores

Uno de los elementos que asegura una efectiva adquisición en la transmisión de valores es el estilo de disciplina parental que los padres pueden ejercer ante las acciones de los niños, dependiente a su vez de las competencias que posean como padres. El conjunto de todas estas competencias se presenta como estrategias de socialización para regular la conducta e inculcar valores, actitudes y normas. De igual forma la relación entre hermanos brinda un espacio esencial de logro, desarrollo y mantenimiento de habilidades sociales para niños y adolescentes, y se convierte en la base de la relación con sus pares en otros contextos sociales (Ripoll, Carrillo, & Castro, 2009).

En consecuencia, la influencia de la familia en el desarrollo de los valores y la socialización es innegable; de ahí que sea el lugar por excelencia donde se establecen las relaciones personales más profundas, en donde se involucran afinidad de apegos e intereses, que se basan en muchos aspectos que hacen que este vínculo sea el mejor ejemplo de respeto mutuo entre las personas.

Según (Quintanas, 2009), es preciso desarrollar en los individuos valores como la libertad, la independencia, la comunicación y el amor a la verdad, la responsabilidad e iniciativa, el amor hacia el otro, el espíritu de colaboración y ayuda mutua, la apertura, etc. Por su parte, (Barón, Urquijo, Bilbao, Rebollo, & Sánchez, 2008) confirman que *“el afecto, la comunicación emocional y la aceptación incondicional de las figuras de apego proporcionan el mejor contexto para el desarrollo y la internalización moral de los hijos”*

En definitiva, en cada familia se presentan comportamientos indistintos en la educación de los hijos que se diferencian principalmente por el grado de control, la comunicación entre padres e hijos, la relación de afecto, la exigencia de madurez en aspectos como el social, intelectual y emocional, y por último la tipología de padres a la que está orientada la enseñanza.

1.7.5 Teléfonos inteligentes en las instituciones educativas

El uso de teléfonos inteligentes en las instituciones educativas tiene detractores y partidarios. (PUCV, 2018)

Un estudio de la Universidad de Los Andes señala:

- El 87% de los estudiantes lleva el teléfono celular al colegio
- El 33% de quienes llevan el celular al colegio siempre lo utiliza en clase, el 38% a veces lo utiliza y el 29% no lo utiliza.

Con respecto a las normas para el uso de los teléfonos inteligentes que hacen las familias, profesores y establecimientos educativos, el estudio muestra que, existen algunas normas, pero no son efectivas:

- Tres de cada cuatro estudiantes tienen normas en su casa para el uso de dispositivo móviles, estas tienden a ser menos rigurosas después de los 15 años y en los segmentos socioeconómicos más bajos existen menos normas que en los más acomodados.
- Con respecto a los establecimientos educativos, 88% tiene normal para el uso de los celulares, 5% no tiene normas y el 7% no sabe si existen. Las normas en las instituciones consisten principalmente en:
 - o Guardarlo en clases.
 - o No usarlo en clases.
 - o No utilizarlo en evaluaciones.
 - o Apagar el celular o mantenerlo en silencio en clases.
 - o No llevarlo.

1.7.6 Nuevas tecnologías del aprendizaje, el m-Learning

Según (García Aretio, 2004) nos dice:

Se trata de un modelo tecnológico cuya única variante es la de reducir aún más las pocas limitaciones tiempo espaciales que pueden sufrir los sistemas de enseñanza y aprendizaje a través de una Internet accesible desde ordenadores convencionales. Así, desde una perspectiva pedagógica el aprendizaje móvil apunta a una nueva dimensión en los procesos de educación, al poder atender necesidades urgentes de aprendizaje, ubicarse en escenarios móviles y posibilitar gran interactividad en estos procesos.



Ilustración 4 Cono de Edgar Dale

Este modelo no es muy ajeno a la pedagogía ya que se aplica para la educación a distancia en Universidades. Podemos citar algunas ventajas del m-learning a nivel pedagógico (Parra Castrillón, 2012):

Ventajas del m-learning
En los estudiantes se potencian las capacidades para leer, escribir, calcular y reconocer.
Se incentivan experiencias de aprendizajes independientes y grupales.
Se les facilita a los estudiantes ayuda y respaldo de manera inmediata, cuando lo requieran.
Permite que los docentes envíen avisos a sus estudiantes sobre plazos de actividades o tareas, así como mensajes de apoyo y estímulo.

Ayuda a elevar la confianza de los estudiantes en la medida la información, y las comunicaciones están disponibles a toda hora.
Se favorece la posibilidad de interactuar con la información en distintos formatos (audio, voz, video, texto, animación).
Se favorece la posibilidad de agrupar y grabar la información para luego revisarla.
Se permite reingresar a un mismo objeto de aprendizaje cuantas veces se quiera.
La comunicación entre los estudiantes es inmediata y adaptable a las necesidades de cada uno.
Fácilmente mientras se realizan otras tareas, se puede acceder a los objetos de aprendizaje, para su exploración parcial o total.

Tabla 1 Ventajas del m-learning

1.7.7 Videojuegos

Desde la invención y aparición de estos en los años 70, los efectos psicosociales generados por los videojuegos, positivos o negativos, han sido un objeto de bastante polémica a nivel social, con muchos defensores de por medio. Muchos estudios señalan que, al emplear más tiempo en los videojuegos, se dejan de lado y no se consideran tanto otro tipo de actividades, como por ejemplo el caso de actividades culturales como la lectura o ver películas. Otros también, los señalan como responsables de comportamientos agresivos de algunas personas que suelen hacer uso frecuente de los mismos, generando inconformidad con su entorno debido al comportamiento del individuo.

Por último, también está el grupo que afirma que, debido al realismo de los videojuegos, los niños no pueden discernir entre lo que es ficción y realidad, ya que en muchos casos esta pared es muy fina, ocasionando que no sepan distinguir donde se encuentran. Adicional a esto, muchos expresan que una

de las causas del bullying en las aulas escolares se deba al uso de la violencia y escenas donde se aprecia una mala actitud o comportamiento contra sujetos perdedores, esto último más ligado a juegos de combate o peleas.

Actualmente, con el cambio de generación, estas ideas retrógradas han ido cambiando y tomando otro tono, ya que se ha descubierto que los videojuegos poseen componentes que permiten un desarrollo cognitivo de los usuarios, esto si se emplea las teorías de la motivación y aprendizaje dentro del juego. Las teorías de la motivación como la del aprendizaje contienen elementos comunes con los videojuegos, e influyen de forma positiva, si se la estructura de manera correcta, en el desarrollo individual de quien los juega. (Núñez-Barriopedro, Sanz-Gómez, & Ravina-Ripoll, 2020)

Los videojuegos han sido considerados como los pioneros del concepto de multimedia interactivo, considerándolos como el primer medio que combina multitud de estímulos y un dinamismo visual que permite la participación activa del usuario. De aquí que autores como (Del Moral Pérez, 1998) afirmen que “se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos por ordenador se generan nuevos modos de socialización”. Otros autores muestran entre las claves del éxito de los videojuegos algunas características sociales que les otorgan su actual atractivo y potencial educativo.

Desde un punto de vista educativo, los videojuegos tienen diferentes virtudes que pueden ser aprovechadas en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo muchos los investigadores que justifican su aplicación educativa.

Con relación a si los videojuegos aíslan a los jóvenes de las personas que les rodean, los datos obtenidos en nuestro estudio nos permiten afirmar que, en general, los jóvenes piensan que los videojuegos no condicionan a sus usuarios para que se aislen de los demás, pero tampoco les ayudan a relacionarse con otros. En cambio, sí piensan que los videojuegos aumentan la sociabilidad la mayoría de alumnos que tienen una actitud positiva ante los

videojuegos y que los consideran como un medio educativo, quienes a su vez señalan que los videojuegos sirven para motivar y no sólo para pasar el tiempo. De hecho, el dato se ve refutado en el estudio con los resultados que indican que la minoría de alumnos que no utilizan videojuegos piensan que éstos reducen la sociabilidad de sus usuarios. (Sánchez Rodríguez, Alfageme González, & Serrano Pastor, 2010)

1.7.8 Videojuegos en la Educación

Una de las teorías de aprendizaje más destacadas, la desarrollada por el psicólogo norteamericano Robert Gagné, defiende que “el aprendizaje debe ser significativo para el alumno, va de lo general a lo específico, cuenta con ciertas estructuras cognitivas organizadas jerárquicamente y se adquiere por descubrimiento en función de metas”.

Los juegos de simulación son una nueva manera de entender el acto de jugar, puesto que no hay ni fichas, ni tablero, ni reglas estrictas (varios caminos posibles). La clave de este tipo de ocio es, por tanto, la activa participación del usuario para con el juego ya que el individuo forma parte la vida digital. Este tipo de juegos fomenta especialmente:

- La creatividad
- La participación
- El gusto por la narrativa/literatura

Existen varias teorías que defienden el empleo de los juegos de simulación para facilitar el desarrollo de la capacidad humana. Durante partidas de simulación multijugador, los usuarios aprenden influenciados por factores sociales y culturales. Es decir, mediante la observación de otros usuarios se adquieren y asimilan aquellos resultados visibles de éxito y se identifican modelos que son imitados entre los usuarios. a ventaja de estos videojuegos reside en que el usuario se inserta en un escenario cualquiera y aprende de su entorno. Así, el juego puede emplear el recurso de la fantasía para generar en el usuario cierta curiosidad. (Mainer Blanco, 2012)

Por aprendizaje nosotros entendemos un cambio en la capacidad o disposición humana, que es relativamente duradero. Con este objetivo, nace en el siglo XX, el nuevo concepto de “edutenimiento” para referirse al aprendizaje adquirido a través de una determinada actividad lúdica, como son, por ejemplo, los videojuegos. Según De Kerckhove, “los videojuegos son un nuevo medio interactivo tan diferente como lo fue en su día la televisión para con la radio. Representan nuevas formas de comunicación y abarcan un gran potencial de entretenimiento y educativo”.

Los videojuegos son la versión moderna de los juegos tradicionales, esto basándonos en lo que el investigador Robert Gagné defiende *“el aprendizaje debe ser significativo para el alumno, va de lo general a lo específico, cuenta con ciertas estructuras cognitivas organizadas jerárquicamente y se adquiere por descubrimiento en función de metas”* (Gagné, 1992), en base a su teoría podemos decir que los usuarios de los videojuegos adquieren cinco habilidades significativas, descritas a continuación:

Habilidades adquiridas por videojugadores en base a teoría de Gagné	
Destrezas motoras	muchos de los juegos desarrollados ahora requieren sensores de movimiento, provocando que se interactúe más en el juego con movimientos del cuerpo, también pueden probar nuevos movimientos de actuación que les dan uniformidad y regularidad derivados de su experiencia de juego
Información verbal	gran cantidad de juegos incluyen un amplio repertorio de contenido tanto verbal como escrito que el usuario tiene la obligación de comprender y asimilar para continuar la partida, generando que el usuario aprenda mediante la investigación de palabras que no comprenda
Destrezas intelectuales	los jugadores aprenden a conectar toda la

	información proporcionada como pistas o indicios en el juego y crean redes de significados, esto para poder avanzar el mismo.
Actitudes	Es muy usual y se promueve mucho que los jugadores deben mantener una ética moral de juego para con los demás jugadores, en juegos online existen sanciones que impiden que continúen jugando si las incumplen.
Estrategias cognoscitivas	Potencian una mayor concentración en la lectura y memorización del individuo. Por tanto, podemos decir que los videojuegos son transmisores de determinados valores que fomentan un cambio en la disposición humana, que es el aprendizaje.

Tabla 2 Habilidades adquiridas por videojugadores en base a teoría de Gagné

A partir de estudios realizados en 2005, se han desglosado algunos valores que se transmiten por medio de videojuegos (Blanco, 2006):

1. Atención constante del hilo narrativo (“attract mode”)

Mediante:

- a. *Información inicial* como el contexto, los objetivos, metas y descripción del juego.
- b. *“Clips o Miniescenas” audiovisuales*, cuyo rol es fomentar la inmersión en la historia del juego (interactividad).
- c. *“Recordatorios”*: para no perder el hilo narrativo el juego ofrece información en forma de texto o escenas a la introducción que da globalidad y sentido a la obra. Estos suelen ser hechos con bastante detalle, pues son vitales para la inmersión de los

usuarios y, en muchos casos se presentan como recompensa, es decir, tras completar un objetivo o fase.

2. Fuerza estimulativa:

Recursos espectaculares que apelan a los sentidos de los jugadores, como son los elementos musicales, gráficos, sonoros, visuales, es decir, experiencias directas que adquieren los usuarios en la realidad a través del mundo virtual.

3. Guía del aprendizaje:

Cada uno de los juegos enseña a sus usuarios como jugarlo, ya que tienen reglas y manejos basados en cómo se interaccione con ellos. Los llamados tutoriales son los empleados para que el usuario conozca todos los controles y normas aplicables en el juego, facilitando al usuario su adaptabilidad para el resto del juego, se puede decir que es un manual interactivo de cómo se debe jugar. Por lo general el empleo de comandos son bastante semejantes en la mayoría de juegos, esto para crear un aprendizaje paralelo del usuario y le facilite su entretenimiento.

4. Interactividad:

Que el usuario se sienta como parte del mundo que genera el juego y lo envuelva en su historia es una parte esencial para poder estimularlo. En la mayoría de juegos cada uno de los niveles entrega premios o elogios ya sea por menú o por el uso de personajes de juego, generando que el jugador sienta un reconocimiento como protagonista de la actividad que está ejecutando.

5. Fomento del aprendizaje generalizado:

Casi todos los videojuegos se ejecutan de manera idéntica, salvo ciertas variaciones en los controles de juego para un sentido de originalidad, esto es parte del aprendizaje global y horizontal. En el juego lo que aprende el usuario es por repetición de las mismas acciones a realizar para cada una de las “pruebas” dentro del

juego. Lo que se aprende en un juego se puede aplicar en el resto y se fija en la memoria, dejando un sentido de la familiaridad o conocimientos previos para aventurarse a otro juego.

6. Mundo de competitividad:

Los videojuegos son todo un entorno virtual en el que, o bien te enfrentas a un enemigo, ya sea un personaje del mismo juego o contra otros usuarios conectados en el juego, con el fin de vencerlo para obtener una recompensa, siendo esta un logro dentro del mismo juego.

Conseguir lograr el objetivo genera una autosatisfacción en el usuario por todo el esfuerzo que ha puesto en el juego, con esto el usuario adquiere confianza en su habilidad para generar una acción y perseverar en ella.

7. Instinto de descubrimiento:

A los usuarios les encantan los hallazgos que van realizando de las zonas disponibles del juego y cómo van descubriendo o desbloqueando nuevas áreas del mapa. Es un reto, en muchos de los juegos, poder indagar y vagar por el mundo sin perseguir una meta más que la de recorrer todo el mapa o zona y descubrir cada rincón del mismo. El sujeto busca, prueba y explora diversos caminos con finales distintos, trucos e información de foros, en caso de haberla.

8. Mundo de decisiones:

El juego es una constante de toma de decisiones que afectan al resto de la partida. Por tanto, el usuario debe probar diferentes maneras de actuación hasta dar con la adecuada. La mayoría de las decisiones han de tomarse rápidamente, elevando así su margen de error y por ello, el usuario ha de ser veloz de pensamiento para tomar la decisión más adecuada o la que más le conviene en la partida porque, generalmente, no hay vuelta atrás. Esta característica, dota a los jugadores de independencia en sus

acciones y, por tanto, una mirada crítica ante lo que se enfrentan, ya que sus decisiones pueden determinar toda la partida.

9. Mundo de jerarquía:

Todos los videojuegos tienen normas y status sociales, lo que dota de cierta jerarquía al juego. En los juegos de rol, por ejemplo, los usuarios tienden a reunirse en grupos y a formar clanes, compuestos por miembros de diferente rango.

De manera gráfica, y para entender mejor los valores educativos que se pueden adquirir mediante los videojuegos, nos serviremos de la tabla sobre los usos educativos de los juegos, realizada en 2003 a partir de investigaciones:

Características de cómo los videojuegos contribuyen a la adquisición de aprendizaje de los usuarios	
Características del juego	Valores adquiridos
Diversión	Satisfacción
Jugar	Inmersión
Normas y reglas	Estructura
Metas y objetivos	Motivación
Interacción con el juego	Saber hacer
Reciprocidad	Aprendizaje con respuesta inmediata
Adaptación	Carácter abierto
Ganar la partida	Gratificación del ego, auto-superación
Competitividad, obstáculos	Adrenalina
Resolver problemas	Fomento de la creatividad
Interacción social	Aprendizaje social
Narratividad	Emociones

Tabla 3 Características de cómo los videojuegos contribuyen a la adquisición de aprendizaje de los usuarios

CAPÍTULO II.-Presentación de la propuesta de intervención

2.1 Descripción del producto

2.1.1 Propósito

El objetivo de este proyecto es proporcionar una herramienta interactiva por medio de un dispositivo móvil para la enseñanza de los valores morales a los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño” de la ciudad de Guayaquil.

Lo que se pretende desarrollar es un juego interactivo de elección, en el cual se irán presentando de manera escrita situaciones del mundo real, en la que se le solicitará al usuario que, ante las opciones dadas, escoja una de las cuatro respuestas mostradas a elegir, ante las cuales una es la respuesta correcta en base a un valor, que se presentará al momento en que el usuario escoja la respuesta.

Contará con un sistema de puntaje el cual puede llegar a ser utilizado, si así se propone como parte de una clase de civismo u orientación a los estudiantes, otorgándoles alguna recompensa bajo la buena puntuación que lleven en el juego.

2.1.2 Estado inicial de la Plataforma

El presente proyecto está dirigido al desarrollo de un videojuego como parte de la enseñanza de valores morales en los estudiantes del 9no año de educación básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño”, la misma no se ha dado en años anteriores por lo que se identificará como la versión 1.0 del videojuego.

No se conoce de un videojuego destinado específicamente para enseñar los valores morales, en algunos podemos encontrar ciertos como parte de la esencia de un personaje, pero queda como en segundo plano, sin darles mayor peso mientras se desarrolla el juego, esta aplicación pretende que se muestre cada uno en base a casos ejemplificados en base a situaciones cotidianas. Se prevé que con el uso de la aplicación pueden optar por aplicar

los valores mostrados y hacerlos formar parte de su carácter. También el poder aplicar mejoras en el mismo en base a una retroalimentación si se toma el proyecto para nuevos casos y más opciones dentro del videojuego.

2.1.3 Requerimientos de desarrollo

A continuación, se presentan tres tablas de contenido en las cuales se detallarán los requerimientos necesarios en cuanto a equipos a emplear (de hardware, software) y del recurso humano necesario para el desarrollo del demo del videojuego:

HARDWARE	
Componente	Detalle
Microprocesador	AMD Ryzen 5 3600X 6-Core Processor 3.79 GHz
Memoria RAM	16 GB
Disco duro	Western Digital Blue 1 TB
Monitor	LG 32"
Mainboard	AMD AM4 Socket for AMD Ryzen™ 5000 Series/ 4000 G-Series/ 3000 Series Desktop Processors AMD B550 Chipset 4 x DIMM, Max. 128GB 1 x PCIe 4.0 x16 (x16 mode) 1 x PCIe 3.0 x16 (x16 mode) 6 x SATA 6Gb/s port(s) Realtek RTL8125B 2.5Gb Ethernet Realtek ALC S1200A 7.1 Surround Sound High Definition Audio CODEC

Periféricos	Mouse y teclado Logitech
Smartphone	Galaxy A12

Tabla 4 Hardware empleado para desarrollo

SOFTWARE	
Componente	Detalle
Desarrollo	Unity Visual Studio
Diseño	Adobe Illustrator Adobe Photoshop

Tabla 5 Software empleado para desarrollo

RECURSO HUMANO	
Personal requerido	Función
1	Gestor de proyecto
1	Administrador de Proyecto
1	Diseñador
1	Programador
1	Tester

Tabla 6 Recurso humano requerido para el desarrollo

2.1.4 Descripción de Funciones del Personal

1. **Gestor de Proyecto:** También denominado gerente de proyecto será el encargado de supervisar el proyecto desde la fase inicial hasta la fase final, como tal, es el encargado de encontrar las soluciones más óptimas ante problemas que puedan surgir durante el planeamiento o ejecución del proyecto.
2. **Administrador de Proyecto:** Es quien se encarga de la dirección y la evaluación del proyecto en todas sus fases. Es quien coordina a todas las partes interesadas en el proyecto y a los recursos empleados en el mismo.
3. **Diseñador:** Será el encargado de crear las ilustraciones necesarias, así como proporcionar la línea gráfica que va a utilizar el juego.
4. **Programador:** Se encarga de generar todo el código fuente del juego para que cumpla con lo especificado y planeado. Administrará toda la información técnica y lo necesario para el desarrollo del proyecto.
5. **Tester:** Será el encargado de probar el juego en sus distintas etapas, a través de diferentes pruebas, esto para evitar que posibles problemas se le presenten al usuario final.

2.2 Descripción del usuario

Los usuarios corresponden a los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio "Ismael Pérez Pazmiño", quienes necesitarán de un dispositivo móvil con las capacidades mínimas para la instalación del juego, no es necesario tener algún conocimiento previo para su uso, ya que se pretende que la interfaz sea bastante amigable y no tengan mayor obstáculo al momento de iniciar la interfaz de juego.

2.3 Alcance técnico

2.3.1 Alcance del desarrollo

El aplicativo para la versión a presentar mostrará las pantallas de inicio de juego, una pantalla para la creación de usuario del estudiante, y la pantalla de selección de opciones, se incluirán algunos casos para conocer la inmersión del juego, donde se pondrán situaciones para su elección, para un total de cinco casos propuestos con sus opciones, de las cuales sólo una es la acertada. Acertar otorgará puntos. La aplicación estará destinada para su ejecución desde dispositivos móviles Android, ya que actualmente son los que ocupan mayor parte del mercado.

2.3.2 Herramientas

Las herramientas a emplear pensadas para el desarrollo del videojuego serán:

- Herramientas de gestión de proyecto: Se empleará el tablero de trello ya que es amigable al momento de revisar las tareas pendientes a realizar, las que ya se han trabajado y el tiempo del que se dispondrá para una tarea en específico.

2.3.3 Diseño

2.3.3.1 Logotipo



Ilustración 5 Logotipo de juego

El logo diseñado para este videojuego es un logotipo o wordmark, esto para que el jugador se familiarice con el nombre del mismo de forma rápida. Como se indica en el apartado de colores, se utiliza el azul como color base para el logotipo a color, esto por que el azul es un color frío que se asocia a la calma y a la serenidad, y para el caso del logotipo del juego, la mejor combinación es el blanco, que permite equilibrar las luces de una tonalidad como ésta.

El logo diseñado para esta aplicación se decidió que fueran el nombre de juego para que los estudiantes se familiaricen con el nombre del juego, ya que el logo está en varias pantallas dentro del mismo.

2.3.3.2 Colores

Los colores empleados para el videojuego, tanto en el menú como su interfaz son los siguientes:



Ilustración 6 Paleta de colores empleados

Como regla para la armonía de color se empleó La regla de los colores análogos o adyacentes, cuando se utiliza la regla de los colores análogos, se está trabajando con un color principal, o color dominante, y dos colores adyacentes dentro del círculo cromático. Siendo dominante para este caso el tono azul.

Se emplea el azul ya que se espera transmitir una sensación de bienestar, a parte que es bastante empleado para juegos infantiles, su tonalidad es para que no genere un efecto contrario y que capte la intención del jugador.

En cuanto al color amarillo, está relacionado con la inteligencia, fomenta la creatividad, es un color de los más luminosos y cálidos. En diseño se utiliza para atraer la atención.

2.3.3.3 Prototipo

Como prototipo del juego se crearon pantallas con fondos y algunos botones de acción los cuales se fueron adaptando para cada una de las escenas que contendría el juego.

Se planteó que el juego pueda tener un tipo de pantalla de usuario para que el jugador pueda incluir sus datos si así lo requiera, como sus puntajes por responder de forma adecuadas las preguntas.

Una de las pantallas a desarrollar mostraría los puntajes que lleven los jugadores registrados como un reconocimiento del puntaje que ha alcanzado por sus respuestas correctas en el juego, se prevé que el juego pueda conectarse a una base de datos para guardar las marcaciones que obtengan los usuarios.

2.4 Especificaciones funcionales

La interfaz del prototipo del videojuego “Valor 2” se ha desarrollado para ser sencilla e intuitiva, generando en el usuario una experiencia de familiaridad, fácil uso y acoplamiento, en la que el usuario con sólo presionar un botón podrá iniciar el juego sin mayor dificultad.

En este demo se podrá ingresar de manera inmediata al juego sin necesidad de un registro de nombres de usuario.

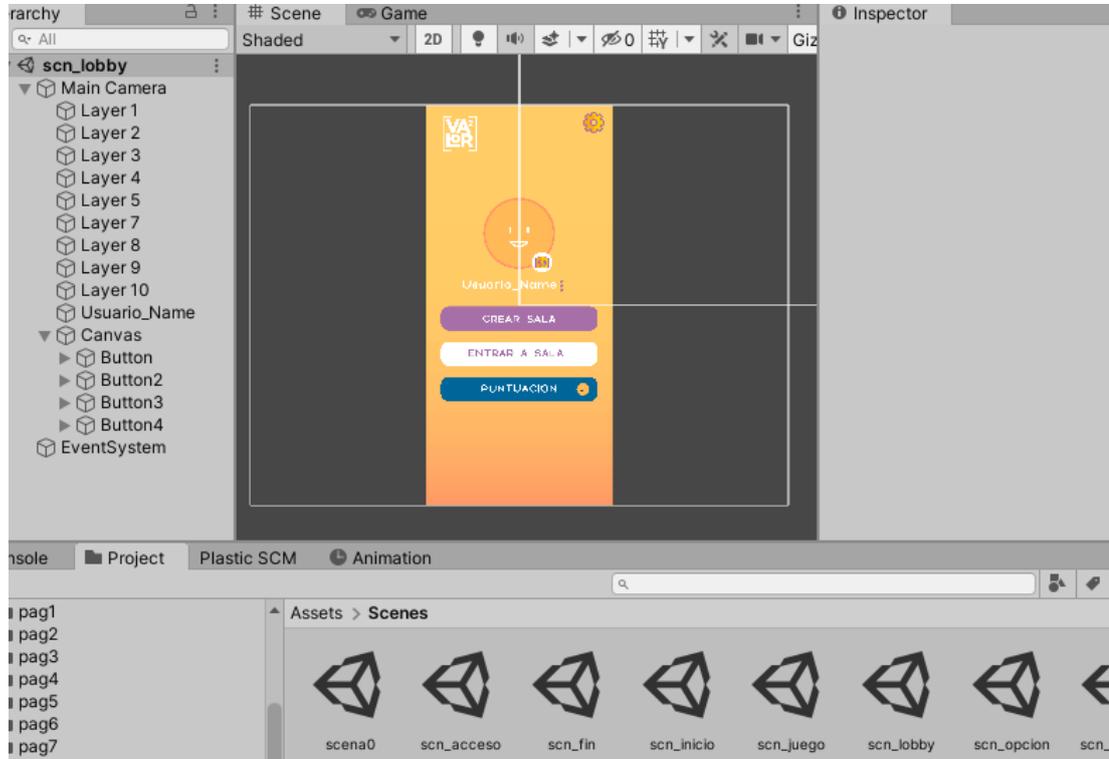


Ilustración 7 Pantalla de inicio en desarrollo

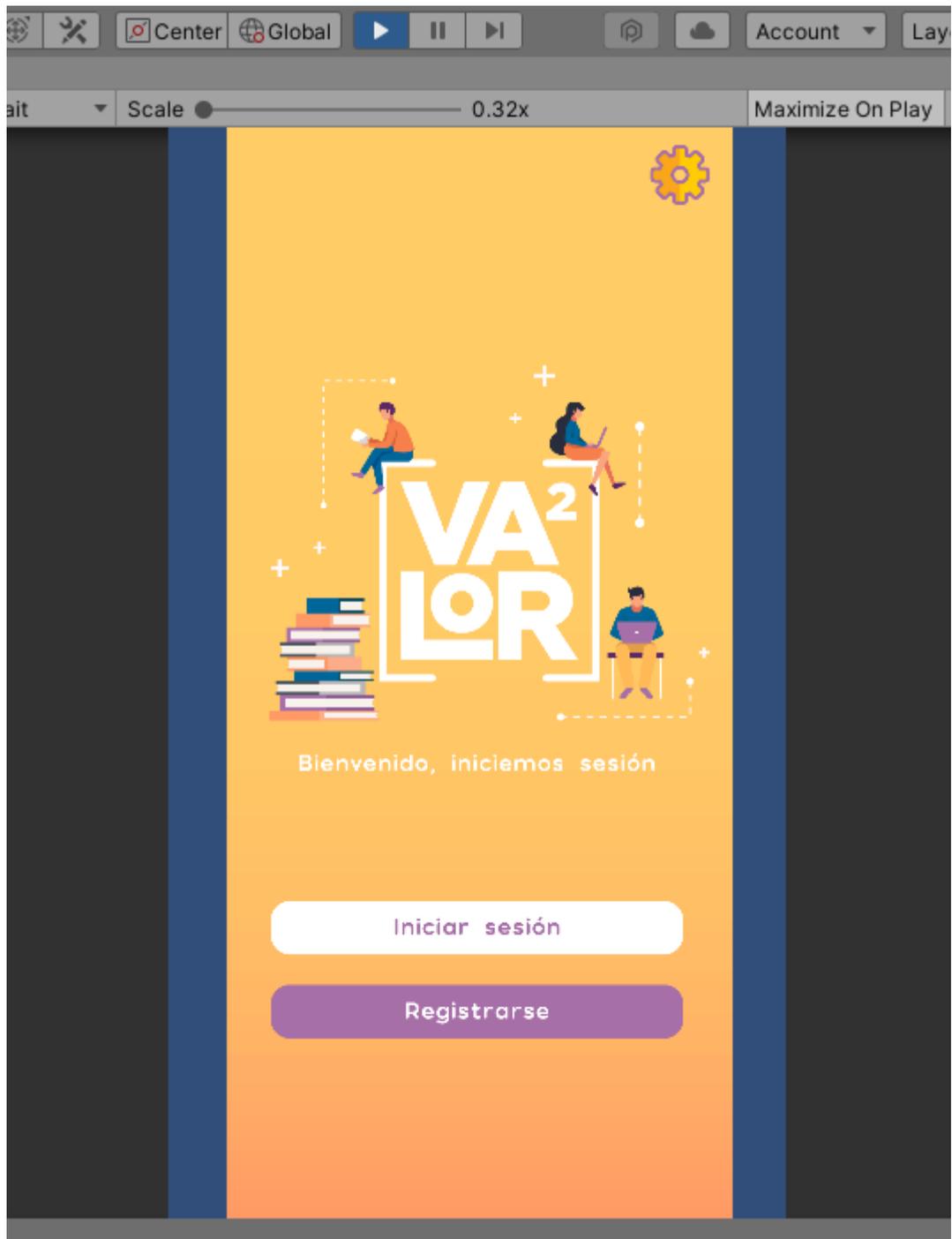


Ilustración 8 Pantalla inicio de Juego

2.4.1 Mapa de la aplicación

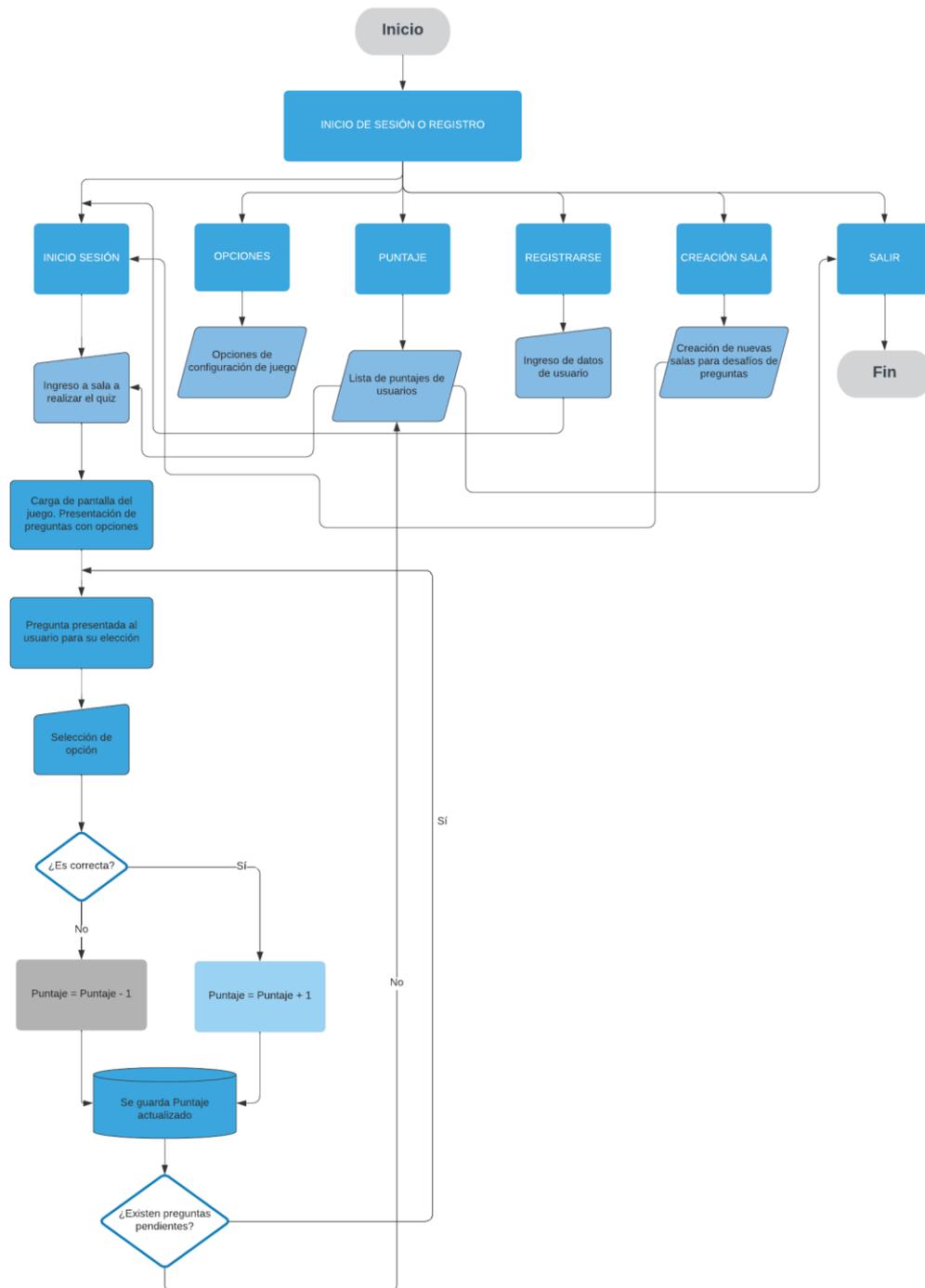


Ilustración 9 Flujograma de la aplicación

2.5 Módulos de aplicación

Como parte del demo a desarrollar, se planteó generar las pantallas de: Inicio (menú principal), usuario, puntuaciones, opciones, juego, cuyas funciones se detallan a continuación:

Menú Principal. - Pantalla inicial del juego, mostrará los botones de Iniciar Sesión o Registrarse los cuales llevaran a distintas pantallas, para el caso del primer botón nos mostrará la pantalla de inicio de sesión donde se ingresará el nombre del usuario y a que sala desea unirse. En el caso del botón de Registrarse enviará al usuario a una pantalla donde le pedirá un usuario y una contraseña para emplearlas en la aplicación.

Creación de Sala. – Opción para que los profesores puedan crear sus propias salas con preguntas y respuestas, no sólo limitándose a las preguntas que vienen por defecto en el aplicativo, sino pudiendo añadir más para sus estudiantes, siendo éstas incluso de casos que él mismo les haya explicado y tomar las preguntas de la sala como una buena retroalimentación de lo aprendido.

Opciones. – Pantalla para las opciones generales de juego, o sea las opciones de sonido y brillo a ajustar para el juego. Se limita al volumen de la música de fondo y el brillo para las pantallas.

Iniciar. - Muestra las preguntas a presentarse durante el juego, aparecerá un texto, donde estará la pregunta que se realizar del juego, adicional aparecerán dos botones en los que se mostrarán respuestas, siendo sólo una de ellas la respuesta correcta.

Puntuación. - Mostrará la puntuación en base a las preguntas que haya respondido de forma correcta.

La opción de usuario no se encuentra disponible para el demo de juego a presentar para este proyecto. Pero estaría destinada para ser empleada para guardar toda la información del jugador si así lo decide, como por ejemplo su Nick de juego y algunas otras preferencias a mostrar al usuario.



Ilustración 10 Captura de Inicio de juego

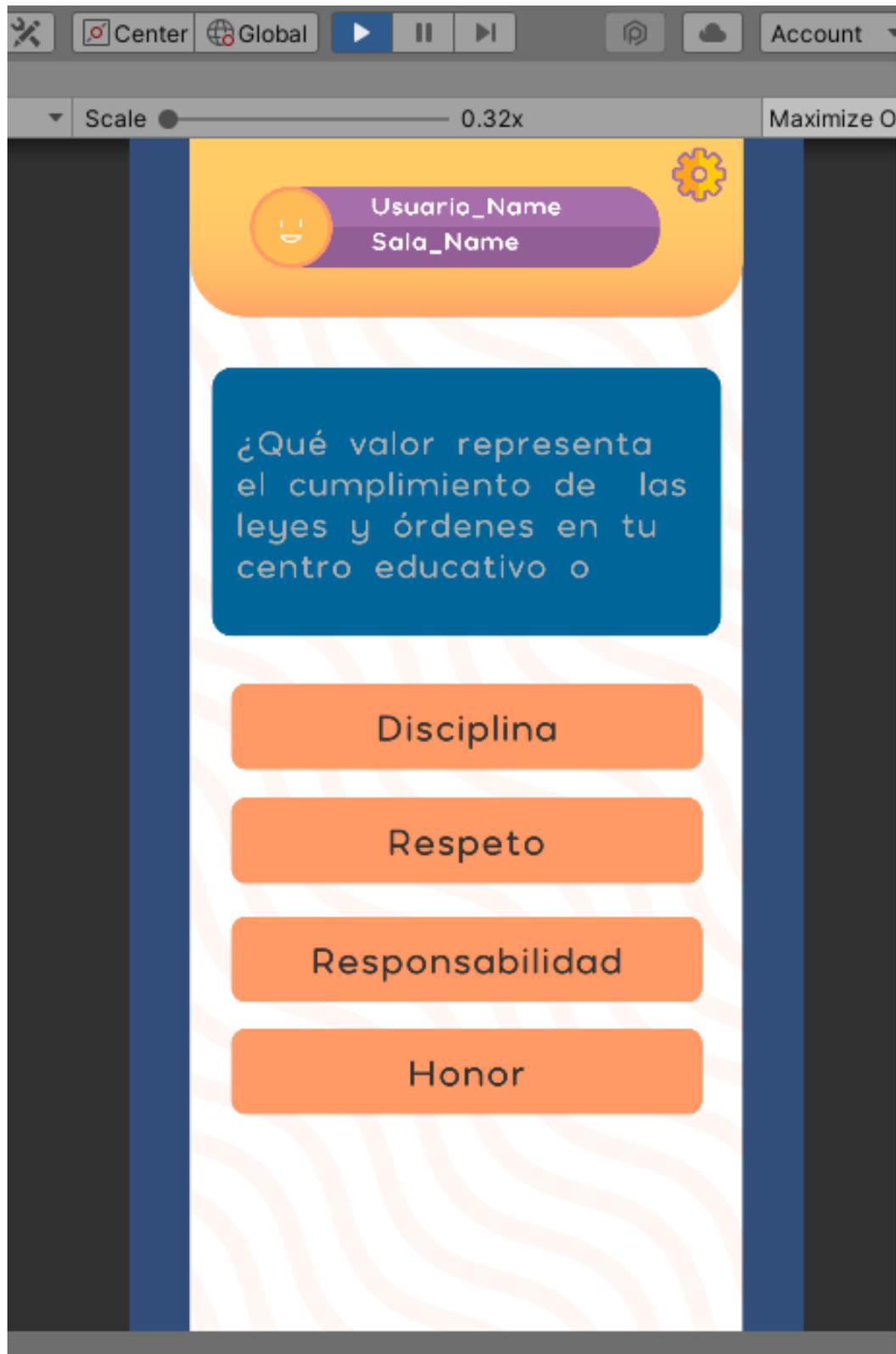


Ilustración 11 Captura de pregunta en el Juego

2.6 Especificaciones técnicas

2.6.1 Especificaciones de Hardware

El dispositivo móvil en el que se debe instalar el videojuego desarrollado debe cumplir los siguientes requerimientos mínimos para un óptimo desempeño al momento de ejecutarlo:

- El dispositivo móvil debe contar con una pantalla para interacción con el juego, siendo esta táctil. Las pantallas o display de los dispositivos móvil son generalmente de tipo LCD (cristal líquido), son las encargadas de servir de interfaz entre el dispositivo y el usuario.
- Debe contar con bocina o parlante, para poder escuchar los sonidos que se generan durante el juego.
- Que la batería del dispositivo funcione de forma correcta para el correcto manejo del teléfono y no genere molestias al momento de ejecutar el juego. La batería es la encargada de mantener y almacenar la energía para el funcionamiento del dispositivo.

2.6.2 Especificaciones de Software

En lo que a software concierne se requiere que el dispositivo cuente con la versión de Android Lollipop 5.0 como mínima, la aplicación está destinada para dispositivos móviles que posean como sistema operativo Android el cual fue desarrollado por Google, no existe limitante de última versión para la aplicación.

Siempre que cuente el dispositivo con la cantidad de memoria suficiente para almacenar el juego, no existirán inconvenientes con su instalación y su ejecución.

2.7 Funciones del aplicativo

Convertirse en una herramienta para los maestros en la enseñanza de los valores morales aplicables en la sociedad, de una forma entretenida, dinámica y didáctica, de tal forma que el estudiante pueda reconocer

escenarios en los que deba aplicar los valores que se le han impartido y enseñado de forma natural, ayudándoles a encaminarse como buenos ciudadanos.

Mediante la función de creación de salas, el profesor puede optar por realizar pequeñas sesiones a modo de pruebas para sus estudiantes, los cuales tendrán acceso a las mismas mediante un pin proporcionado por el juego al momento de la creación de la misma.

2.8 Testeo

El juego basado en la temática de valores humanos ha sido testeado por dos profesionales de áreas diferentes y sus opiniones fueron centradas en los aspectos específicos del área en el que se manejan la primera persona es la Lcda. Evelyn Nicola Jara quien se desempeña como maestra de una unidad educativa de la ciudad de Durán, en la cual imparte sus conocimientos sobre los buenos valores que se deben llevar constantemente, ella a su vez ha probado la aplicación y ha resuelto que esta herramienta como medio de enseñanza y de educación sirve en muchos niveles ya que enseña sobre la buena cultura que debería existir en los niños desde una corta edad.

La forma en la cual le explicamos la funcionalidad del juego, fue por medio de video llamada, se le indicó que sus diferentes apartados logran dar una recompensa y también una constancia la cual servirá de retroalimentación constante, es lo mejor que contiene el juego a nivel académico para los alumnos quien se presentaran mayor interesado que es un videojuego nos ha dicho la maestra.

La segunda persona quien nos ha ayudado es el Ing. Andrés Oñate quien trabaja como desarrollador de aplicaciones móviles para una empresa internacional, generando y liderando también proyectos para dispositivos móviles en la empresa que trabaja, nos ha dicho que la aplicación se ha desarrollado de buena forma para un funcionamiento rápido y simple.

2.8.1 Comentarios de Testeo

Ambas personas nos han dado sus primeras impresiones y nos han concluido que la idea tiene una buena forma de querer enseñar los buenos valores que se siente un poco perdidos y que no ha existido un refuerzo de los mismos para mantener una buena convivencia en sociedad.

La interfaz es muy fácil de aprender y no presenta problemas para su funcionamiento y que el sistema de puntos fomenta un buen apartado en cuanto al deseo de cumplir con la meta de llegar a una cantidad específica, aunque lo que ha probado es una versión primaria o por decir beta le ha parecido muy interesante la propuesta.

CONCLUSIONES

Este videojuego tipo Quiz serviría para que los usuarios del mismo puedan tener un mejor concepto de los valores morales que se aplican para su sociedad, ayudándoles a conocer, en forma de ejemplos propuestos cuales serían las mejores opciones a tomar para casos que se les puedan presentar en la vida real y tengan una esencia muy parecida a los casos hipotéticos que se preguntan en el juego.

Se cree que este proyecto puede tener incluso un uso a nivel pedagógico para materias parecidas a Civismo, Orientación o Ética que se imparta en el colegio y se enseñe a los estudiantes de las buenas normas de comportamiento y sus valores a aplicar.

Poder vincular los videojuegos durante las horas de clase puede ayudar a hacer una clase sólo teórica a algo más llamativa y entretenida, permitiendo la participación activa de los estudiantes mediante la solución de casos propuestos ante situaciones en la sociedad.

Es más fácil, a la generación actual, impartirles a través de medios tecnológicos las distintas materias dadas en los colegios, ya que están más propensos a las nuevas tecnologías.

RECOMENDACIONES

Al término del desarrollo del videojuego surgieron las siguientes recomendaciones a los usuarios:

- Se puede emplear el aplicativo como soporte para algunas materias, si se opta por generar preguntas en base a la materia en específico.
- No es difícil de manejar por lo que puede inclusive ser utilizada por niños de escuela para su aprendizaje inicial
- El poder implementar una base de datos para llevar los registros y emplear micro servicios para que esta información pueda ser utilizada por el plantel como parte de una nota en la materia que utilizó la aplicación durante clases.

REFERENCIAS

- Aguado, M. J. (1996). *Programa de educación para la tolerancia y prevención de la violencia en los jóvenes*. Madrid: Instituto de la Juventud. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Al Hamdani, D. S. (2013). Mobile Learning: A Good Practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 103, 665-674.
- Álvarez, O. (2008). *La red como medio de enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. México: Mc Graw Hill.
- Barón, M. J., Urquijo, P. A., Bilbao, I. E., Rebollo, M. J., & Sánchez, F. (2008). Predictores familiares de la internalización moral en la infancia. *Psicothema*, 712-717.
- Blanco, B. M. (2006). El videojuego como material educativo: La Odisea. *ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 48-76. Obtenido de <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.397>
- Claro, M. (Julio de 2010). *REPOSITORIO DIGITAL*. Obtenido de Comisión Económica para América Latina y el Caribe: <http://hdl.handle.net/11362/3772>
- Coombs, P. H. (1986). *La crisis mundial de la educación: perspectivas actuales*. Madrid: Santillana.
- Dale, E. (1946). The "Cone of Experience". *Audio-visual methods in teaching*, 37-52.
- Del Moral Pérez, M. E. (1998). *Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación*. Universidad de Oviedo.: Servicio de Publicaciones.
- Fullan, M. (2001). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.
- Gagné, R. (1992). *Gagné, Briggs and Wager*. Obtenido de <http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf>
- Game-Mendoza, K. (2015). El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. *Revista Ciencia UNEMI*, 31-43. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663856005.pdf>
- García Aretio, L. (2004). *Aprendizaje móvil, m-learning*. Editorial del BENED.
- Laursen, B., & Williams, V. (1997). Perceptions of interdependence and closeness in family and peer relationships among adolescents with and without romantic partners. *New Dir Child Dev.*, 3-20.
- Lic. Vidal Ledo, M., Dr. Cañizares Luna, O., Dra. Sarasa Muñoz, N., & Lic. Santana Machado, A. (2004). Las nuevas tecnologías en la enseñanza y el

aprendizaje de la Anatomía Humana. *Educación Médica Superior vol. 18, n.4*, 1-1. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412004000400010&lng=es&tlng=en.

- Mainer Blanco, B. (2012). El videojuego como material educativo: La Odisea. *Revista ICONO 14*, 48-76. Obtenido de Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes: <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.397>
- Martínez, E. (2015). *La Tecnología en las aulas*. Obtenido de www.uhu.es
- Martínez, R. M., & Escorza, Y. H. (2010). Tecnología educativa en el salón de clase. *RMIE*, 371-390.
- Moreno, M. T., Álvarez, N., & Cardoso, R. (2001). Hacia una Pedagogía de los valores de la Educación Superior. *Tendencias pedagógicas 6*, 39-54.
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (1 de Mayo de 2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 240-257. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Papalia, E. D., Wendkos, O. S., & Duskin, R. (2005). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A.
- Parra Castrillón, E. (2012). Conceptos y tecnologías para M-Learning. *Cuaderno Activa 2*, 39-46.
- Peris, F. J., & Horacek, G. A. (2014). Los videojuegos en la educación. *Ideas, Reflexiones y Propuestas*, 21-26.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- PUCV. (4 de 12 de 2018). *Aula Virtual*. Obtenido de La Pontificia Universidad Católica de Valparaíso: <https://abierta.pucv.cl/wordpress/>
- Quintanas, F. (2009). Familia-escuela y valores sociales. *Aulas*, 111-117.
- Ripoll, K., Carrillo, S., & Castro, J. A. (2009). Relación entre hermanos y ajuste psicológico en adolescentes: los efectos de la calidad de la relación padres-hijos. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 27(1), 125-142. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79911627009>
- Sánchez Rodríguez, P. A., Alfageme González, M. B., & Serrano Pastor, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 9(1), 43-52.
- Schmelkes, S. (1996). *ITAM*. Obtenido de <http://estudios.itam.mx/sites/default/files/estudiositammx/files/045/000172834.pdf>

Tecno, D. (10 de Agosto de 2017). Videojuegos: cuál es el impacto al cerebros de los niños. *EL UNIVERSO*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/tendencias/2017/08/29/nota/6355654/videojuegos-cual-es-impacto-cerebros-ninos/>

Zimmerman, B. (1990). Student differences in self-regulated learning: Relating grade, sex and giftedness to self-efficacy and strategy use. *Journal of Educational Psychology*, 284-290.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Plúas Lucio, Néstor Joshua**, con C.C: # **0930417324** autor/a del componente práctico del examen complejo: **Videojuego para dispositivos móviles que contribuya al aprendizaje de los valores humanos en los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio “Ismael Pérez Pazmiño”** 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, 23 de febrero de 2022

f. _____

Nombre: **Plúas Lucio, Néstor Joshua**

C.C: **0930417324**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Videojuego para dispositivos móviles que contribuya al aprendizaje de los valores humanos en los estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio "Ismael Pérez Pazmiño"		
AUTOR(ES)	Plúas Lucio, Néstor Joshua		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Wellington Remigio Villota Oyarvide, Ph.D.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	23 de febrero de 2022	No. DE PÁGINAS:	49
ÁREAS TEMÁTICAS:	Videojuego, Enseñanza, Educación		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Tecnología, Valores morales, Aplicación móvil		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El objetivo principal de este proyecto es mostrar un pequeño demo de un videojuego para dispositivos móviles como soporte de la enseñanza de los valores morales a alumnos de secundaria del 9no año de educación básica del Colegio "Ismael Pérez Pazmiño" de la ciudad de Guayaquil, con la finalidad de que se inculque de manera didáctica la impartición de conceptos de los valores morales, los mismos que serán demostrados a través de casos hipotéticos con opciones dispuestas para su elección, a través de medio digitales acorde a la generación que se está desarrollando actualmente, con esto se busca que el rol de las instituciones educativas en la impartición de los valores tenga una mayor participación y poder impartirlo a estudiantes desde temprana edad para así encaminarlos como buenos ciudadanos que puedan desenvolverse de la mejor manera en la sociedad y así se inculque por medio de estos para generaciones posteriores.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-983211174	E-mail: pluas84@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.		
	Teléfono: +593-984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@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):			