



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO**

**CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

**TEMA:**

---

**VIDEOJUEGOS COMO APORTE CULTURAL EN LA DIFUSION DE LA  
HISTORIA DEL CANTON BAÑOS DE AGUA SANTA**

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia

**Autor(a)**

Jairo Patricio Chávez Jara

**Tutor(a)**

Ms. Aguayza Mendieta Carlos Hernán

AMBATO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA  
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Jairo Patricio Chávez Jara declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “VIDEOJUEGOS COMO APORTE CULTURAL EN LA DIFUSION DE LA HISTORIA DEL CANTON BAÑOS DE AGUA SANTA”, como requisito para optar al grado de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 17 días del mes de Febrero de 2022, firmo conforme:

Autor: Jairo Patricio Chávez Jara

Firma: 

Número de Cédula: 1805030721

Dirección: Tungurahua, Baños de Agua Santa, Baños, Oriente.

Correo Electrónico: mcjairo3@hotmail.com

Teléfono: 0987545593

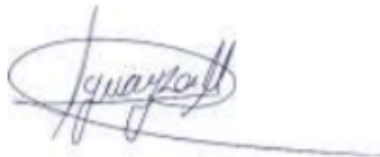
## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación” VIDEOJUEGOS COMO APOORTE CULTURAL EN LA DIFUSION DE LA HISTORIA DEL CANTOS BAÑOS DE AGUA SANTA” presentado por Jairo Patricio Chávez Jara, para optar por el Título e Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia,

### CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato,29 de noviembre del 2021



.....

Msc.Carlos Hernán Aguayza Mendieta

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato,17 de Febrero 2022



Jairo Patricio Chávez Jara  
1805030721

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: VIDEOJUEGOS COMO APORTE CULTURAL EN LA DIFUSION DE LA HISTORIA DEL CANTOS BAÑOS DE AGUA SANTA, previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 17 de febrero de 2022



.....  
Lic. Mg. JOSÉ ARNULFO OLEAS OROZCO  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....  
Lic. Mg. PAULINA ELIZABETH SANCHEZ SANCHEZ  
VOCAL



.....  
Ing. Msc. EDUARDO ALBERTO NAVAS ALARCON  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

Dedico en presente trabajo a mis padres Edgar y Silvia los cuales con su ejemplo me mostraron que, con esfuerzo, dedicación y respeto todo se puede lograr, a mis hermanos Ariel, Eduardo y Eliane la que por muchos años fueron una parte esencial de mi fortaleza y amor, y mis compañeros quienes me acompañaron en este largo viaje, a todos mis profesores quienes siempre me alentaron a nunca rendirme con mi carrera.

Jairo Patricio Chávez Jara

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a mis padres Edgar y Silvia por ser mi apoyo incondicional, porque son ellos los que extendían su mano cada vez que caía y sus palabras de aliento fueron las que me llevaron hacia delante durante toda mi vida, a mis hermanos Ariel, Eduardo y Eliane, quienes siempre creyeron en mí y fueron un gran apoyo durante todo mi viaje y me enseñaron que se puede encontrar la salida a cualquier problema sin importar que tan grande este pueda ser, por ultimo agradezco a mis maestro Carlos y José por hacerme un espacio para atender mis dudas y ayudarme a superar muchas de las rocas en este rocoso camino y así poder culminar mi carrera.

Jairo Patricio Chávez Jara

## Índices de Contenidos

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
Índice de Tablas .....	xi
Índice de Ilustraciones .....	xii
Índice de Gráficos .....	xiii
RESÚMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I .....	3
CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
EL PROBLEMA.....	4
JUSTIFICACIÓN .....	5
OBJETIVOS .....	6
General.....	6
Específicos.....	6
CAPITULO II.....	7
MARCO TEÓRICO .....	7
Antecedentes Investigativos.....	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	9
Desarrollo de la historia de un video juego .....	9
La Interactividad .....	10
Niveles de Interactividad .....	10
La Multimedia .....	11
Perspectiva Contemporánea.....	11
Sistemas Multimedia.....	11

Sistemas Multimedia Actuales.....	12
Arte Digital .....	14
Tecnología Digital como Herramienta .....	14
Ilustración Digital .....	15
Escultura digital.....	15
Tecnología Digital como Medio .....	16
Animación Digital.....	16
Realidad Aumentada y Realidad Virtual .....	17
Los Videojuegos .....	17
Clasificación de los Videojuegos.....	21
Videojuegos de Acción.....	21
Videojuego de Aventura .....	22
Videojuegos deportivos .....	23
Videojuegos de estrategia .....	24
Videojuegos de simulación .....	25
Videojuegos Sociales.....	25
Videojuego Educativo .....	26
Características del video juego educativo.....	26
Sistema Educativo Ecuatoriano.....	27
Tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	28
Historia de La ciudad de Baños .....	29
Historia del Cantón Baños de Agua Santa en la Antigüedad .....	30
CAPITULO III.....	31
METODOLOGÍA .....	31
Métodos de Investigación.....	31
TIPOS DE INVESTIGACION .....	32
Investigación de Campo.....	32
Población y Muestra .....	32
Análisis de Resultados.....	34
Instrumentos y técnicas de recopilación de datos .....	34
Conclusiones.....	60

CAPITULO IV .....	61
Preproducción.....	61
Producción .....	62
•    Diseño del juego.....	62
Postproducción .....	63
Fase de preproducción.....	63
Aspectos que conforman el videojuego .....	64
Guion.....	67
<b>BOCETO DE PERSONAJES</b> .....	70
Game Play .....	70
Elaborado por el autor .....	74
Sistematización y arquitectura de la información .....	75
Fase de Producción .....	76
Ficha del Personaje .....	77
Sonido .....	80
Mecánicas principales y secundarias .....	81
Introducción al juego .....	82
Escena de inicio.....	82
Escena de información del nivel .....	83
Escena de juego fallido .....	83
Menú de ajustes.....	84
Animación de personajes (sprites).....	85
Estructura, diagramación y programación.....	87
Tipo de programación responsive .....	91
Diseño Mecánico.....	91
Diseño Técnico .....	93
Implementación .....	93
Grado de Novedad del Producto .....	94
Cronograma .....	94
Encuesta.....	96

Validación.....	103
Posteriormente al Videojuego .....	104
CAPITULO V .....	106
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
Conclusiones .....	106
Recomendaciones.....	106
ANEXOS .....	107
DISEÑO DE LA IMAGEN GLOBAL DEL VIDEOJUEGO .....	115
PLAN DE MEDIOS .....	117
Videojuego precio por realización .....	117
<b>MANUAL TÉCNICO</b> .....	119
Bibliografía.....	122

### Índice de Tablas

<b>Tabla 1:</b> Instrumento encuesta pregunta 1 .....	34
<b>Tabla 2:</b> Instrumento encuesta pregunta 2 .....	35
<b>Tabla 3:</b> Instrumento encuesta pregunta 3 .....	36
<b>Tabla 4:</b> Instrumento encuesta pregunta 4 .....	37
<b>Tabla 5:</b> Instrumento encuesta pregunta 5 .....	38
<b>Tabla 6:</b> Instrumento encuesta pregunta 6 .....	39
<b>Tabla 7:</b> Instrumento encuesta pregunta 7 .....	40
<b>Tabla 8:</b> Instrumento encuesta pregunta 8 .....	41
<b>Tabla 9:</b> Instrumento encuesta pregunta 9 .....	42
<b>Tabla 10:</b> Encuesta padres pregunta 1 .....	48
<b>Tabla 11:</b> Encuesta padres pregunta 2.....	49
<b>Tabla 12:</b> Encuesta padres pregunta 3.....	50
<b>Tabla 13:</b> Encuesta padres pregunta 4.....	51
<b>Tabla 14:</b> Encuesta padres pregunta 5.....	52
<b>Tabla 15:</b> Encuesta padres pregunta 6 .....	53
<b>Tabla 16:</b> Encuesta padres pregunta 7 .....	55
<b>Tabla 17:</b> Encuesta padres pregunta 8 .....	56
<b>Tabla 18:</b> Encuesta padres pregunta 9.....	57

<b>Tabla 19:</b> Encuesta padres pregunta 10.....	58
<b>Tabla 21:</b> Planificación del video juego.....	65
<b>Tabla 22:</b> Desarrollo de boceto de personajes .....	70
<b>Tabla 23:</b> GDD (Game Desing Document) .....	73
<b>Tabla 24:</b> Ficha personaje Hombre - Thomas.....	77
<b>Tabla 25:</b> Bocetos y diseño digital de Thomas .....	78
<b>Tabla 26:</b> Bocetos y diseño digital de estatuas .....	79
<b>Tabla 27:</b> Sonido del juego .....	80
<b>Tabla 28:</b> Cronograma .....	94
<b>Tabla 29:</b> Encuesta pregunta 1 .....	96
<b>Tabla 30:</b> Encuesta pregunta 2 .....	97
<b>Tabla 31:</b> Encuesta pregunta 3 .....	98
<b>Tabla 32:</b> Encuesta pregunta 4.....	99
<b>Tabla 33:</b> Encuesta pregunta 5 .....	100
<b>Tabla 34:</b> Encuesta pregunta 6 .....	101
<b>Tabla 35:</b> Aplicación de la interfaz del juego a los estudiantes .....	102
<b>Tabla 36:</b> Validación anterior del juego.....	103
<b>Tabla 37:</b> Validación posterior del juego.....	104
<b>Tabla 38:</b> Encuesta a los estudiantes de la UE Pablo Arturo Suarez .....	105

## Índice de Ilustraciones

<b>Ilustración 1</b> Foreign Body obra del artista Antony Crossfield.....	14
<b>Ilustración 2</b> Videojuego de Tennis for two.....	19
<b>Ilustración 3</b> Consola de videojuego Nes.....	19
<b>Ilustración 4</b> Videojuego de Virtual Racing. ....	20
<b>Ilustración 5</b> Aditamento de kinect de Xbox. ....	21
<b>Ilustración 6</b> Videojuego Counter Strike.....	22
<b>Ilustración 7</b> Videojuego de Mario Bros.....	23
<b>Ilustración 8</b> Videojuego FIFA.....	24
<b>Ilustración 9</b> Videojuego Civilization. ....	24
<b>Ilustración 10</b> Videojuego Los Sims. ....	25
<b>Ilustración 11</b> Videojuego Guitar Hero. ....	26
<b>Ilustración 12:</b> Diagrama del sistema educativo ecuatoriano. ....	27
<b>Ilustración 13</b> GDD (Game Desing Document).....	72
<b>Ilustración 16:</b> Escena de inicio . ....	82
<b>Ilustración 17:</b> Escena de información del nivel.....	83
<b>Ilustración 18:</b> Escena de juego fallido. ....	84
<b>Ilustración 19:</b> Menú de ajustes.....	84
<b>Ilustración 20:</b> Medidas Pantalla con medidas del logo.....	87
<b>Ilustración 21:</b> Medidas de la información del nivel .....	88

<b>Ilustración 22:</b> Medidas del cuadro del primer nivel.....	88
<b>Ilustración 23:</b> Medidas de la pantalla contacto con las basijas. ....	89
<b>Ilustración 24:</b> Medidas de pantalla perdida de juego. ....	89
<b>Ilustración 25:</b> Medidas de pantalla en pausa.....	90
<b>Ilustración 26:</b> Medidas de la pantalla finalizar nivel. ....	90
<b>Ilustración 27:</b> Motor del juego. ....	92
<b>Ilustración 28:</b> Analisis del motor del juego. ....	92

### Índice de Gráficos

<b>Gráfico 1:</b> Instrumento encuesta pregunta 1.....	34
<b>Gráfico 2:</b> Instrumento encuesta pregunta 2. ....	35
<b>Gráfico 3:</b> Instrumento encuesta pregunta 3. ....	36
<b>Gráfico 4:</b> Instrumento encuesta pregunta 4. ....	37
<b>Gráfico 5:</b> Instrumento encuesta pregunta 5. ....	38
<b>Gráfico 6:</b> Instrumento encuesta pregunta 6. ....	39
<b>Gráfico 7:</b> Instrumento encuesta pregunta 7. ....	40
<b>Gráfico 8:</b> Instrumento encuesta pregunta 8. ....	41
<b>Gráfico 9:</b> Instrumento encuesta pregunta 9. ....	42
<b>Gráfico 10:</b> Encuesta padres pregunta 1.....	48
<b>Gráfico 11:</b> Encuesta padres pregunta 2.....	50
<b>Gráfico 12:</b> Encuesta padres pregunta 3.. ....	51
<b>Gráfico 13:</b> Encuesta padres pregunta 4.....	52
<b>Gráfico 14:</b> Encuesta padres pregunta 5.....	53
<b>Gráfico 15:</b> Encuesta padres pregunta 6.....	54
<b>Gráfico 16:</b> Encuesta padres pregunta 7.....	55
<b>Gráfico 17:</b> Encuesta padres pregunta 8. ....	56
<b>Gráfico 18:</b> Encuesta padres pregunta 9. ....	58
<b>Gráfico 19:</b> Encuesta padres pregunta 10. ....	59
<b>Gráfico 20:</b> Guión de juego 1. ....	68
<b>Gráfico 21:</b> Guión de juego 2.....	69
<b>Gráfico 22:</b> Sistematización y arquitectura de video juego. ....	75
<b>Gráfico 23:</b> Diseño Técnico. ....	93
<b>Gráfico 24:</b> Encuesta pregunta 1.....	96
<b>Gráfico 25:</b> Encuesta pregunta 2.....	97
<b>Gráfico 26:</b> Encuesta pregunta 3.....	98
<b>Gráfico 27:</b> Encuesta pregunta 4.....	99
<b>Gráfico 28:</b> Encuesta pregunta 5.....	100
<b>Gráfico 29:</b> Encuesta pregunta 6.....	101

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO**  
**CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

**TEMA: VIDEOJUEGOS COMO APORTE CULTURAL EN LA DIFUSION DE LA HISTORIA DEL CANTON BAÑOS DE AGUA SANTA**

**AUTOR: Jairo Patricio Chávez Jara**

**TUTOR: Ms. Aguayza Mendieta Carlos Hernán**

**RESÚMEN EJECUTIVO**

En el presente proyecto de titulación se procede a realizar el desarrollo y la investigación de la historia del Cantón Baños de Agua Santa para plasmarla en un video juego, aplicado a los 15 estudiantes del paralelo “B” de la Unidad Educativa Pablo Arturo Suarez, es por ello que es importante considerar los aportes que presentan la estructura del conocimiento desde un campo tecnológico, que atrape la atención de las nuevas generaciones.

Dentro de los objetivos de la investigación se busca analizar como los recursos de multimedia pueden ayudar a transmitir la historia y cultura del territorio, ya que no existen muchos canales por los que se pueda dar a conocer a los habitantes información sobre los sucesos importantes que han pasado en el transcurso de la evolución del cantón. La aplicación del video juego a los estudiantes debe ser novedoso para captar la atención en base a la calidad de las gráficas utilizadas.

La metodología utilizada en la investigación es mixta ya que tienen un enfoque cualitativo y cuantitativo, que permite a tener una mejor forma de aclarar el problema de estudio, es por ello que se han considerado distintas técnicas como la encuesta y la entrevista para de esta forma tomar en consideración información de valor que pueda aportar al desarrollo de cada uno de los niveles, acompañado de la temática de los jugadores.

Los resultados de la investigación nacen a partir de realizar bocetos de la trama de los niveles del juego donde se considera el relieve montañoso de la ciudad y las historia mitos del sector, por otro lado, se han identificado una serie de comandos para poder recolectar tesoros y tener mensajes culturales que aporten la información sustancial.

En conclusión, el análisis información del cantón se la realizo a través del libro Baños del Tungurahua desde los orígenes al cabildo. La contextualización de las montañas y la trama del aspecto de los mitos y leyendas, han ayudado al desarrollo del video juego, es así que en conjunto con los padres de familia, profesores y estudiantes se fortalece la identidad cultural para las futuras generaciones, además de que miran atractivo que este tipo de información se difunda mediante un juego de video y principalmente que se aplique en aparatos electrónicos.

**Palabras clave:** bocetos, cultura, historia, relieve, video juego

## **ABSTRACT**

### **EXECUTIVE SUMMARY**

In this research project, we proceed to carry out the development and investigation of the history of the Baños de Agua Santa canton through a video game format. Applied to 15 students of the Pablo Arturo Suarez Educative Unit, “B” parallel, thus it is very important to consider the contributions that represent the knowledge structure from a technological field, which brings the attention of the new generations.

Within the objectives of the research it was sought to analyze how the multimedia resources can help to transmit the territory's history and culture, since there are not many channels through which it can be publicised to the inhabitants. The information covers relevant events by which they have been through in the evolution of the city over time. The application of the video game to the students must be something new in order to capture their attention based on the quality of the used graphics and content of the game.

The methodology used in the research is mixed since it has a quantitative and quantitative approach, that allows us to have a better way to clarify the studied problem, that is why different techniques such as a survey and interviews have been considered so in that way we can consider valuable information that can contribute to the development of each one of the levels, accompanied by the players theme.

The results of the investigation originated from making sketches of the plot of the game levels where the mountain landscape and the sector history and myths are considered, on the other hand, a series of commands have been identified so treasures can be reflected and have cultural messages that contribute substantial information.

In conclusion, the information analysis of the city was carried out through the book Baños of Tungurahua from the origins to the council office. The contextualization of the mountains and the plot of the aspect of the myths and legends, have helped the

development of the video game, so together with the parents, teachers and students the cultural identity for the future generations is strengthened, besides they find it attractive that this type of information is disseminated through a video game and it is applied mainly in electronic devices so to be accessible to a new generation.

Key words: sketches, culture, history, landscape, video game.

## INTRODUCCIÓN

La educación de los estudiantes de nivel básico en los últimos años ha ido evolucionando, siendo un punto de partida para el presente proyecto la inclusión de los video juegos en dicho sistema, creando así un ambiente de dudas y problemas para los padres y maestros, pero que si son orientados al desarrollo de la información cultural e histórica de los pueblos puede ser una herramienta que estimule la lectura y el conocimiento de los estudiantes.

Dentro del proceso de integración entre la educación y la tecnología, es esencial contar con información preestablecida en libros donde se describa de manera real, los acontecimiento o sucesos que se desean impartir a los estudiantes, además se han utilizado conceptos que son parte del marco teórico para orientar el tipo de juego que se va a utilizar.

La pedagogía constructivista ayuda diferenciar términos y a comprender como se desarrolla una clase para cada nivel educativo, los profesores están ligados de forma directa a la malla curricular propuesta por el Ministerio de Educación, por lo que la implementación de video juegos educativos, es uno de los modelos que crearía una revolución en la forma de como el estudiante interactúa con la información de la clase y su maestro.

El impacto que tienen las herramientas digitales en los estudiantes de hoy en día no tienen precedentes, es así que se ha observado que los niños pasan muchas horas en distintos dispositivos, identificando de esta forma que uno de los caminos para enseñar la cultura del Cantón Baños de Agua Santa es por medio de los video juegos, creando así una enseñanza digital indirecta.

El análisis a partir de la situación de la educación convencional del Ecuador es muy deficiente a comparación de otros países de la región, además de que los estudiantes pierden la concentración o simplemente no le dan importancia a temas culturales e históricos, dejando de lado sus raíces y su personalidad, por ello para los profesores y padres debe ser un eje fundamental el buscar herramientas digitales que puedan aumentar el bagaje cultural de los estudiantes.

Una de las mejores formas para que los estudiantes de educación básica capten el mensaje, es crear un ambiente novedoso para ellos, ya que, al tener la curiosidad de develar nuevos niveles del video juego, ira receptando más información, que le servirá como una base de datos, acerca del Cantón Baños de Agua Santa.

## **CAPITULO I**

### **CONTEXTUALIZACIÓN**

A través de los años se ha observado en todo el Ecuador una pérdida completa de su identidad, ya que con la globalización todo en el mundo cambia de tal forma que en las últimas cuatro décadas, en el país se ha perdido la cultura, la cívica, la moral, los principios, las tradiciones y costumbres, que nuestros antepasados nos dejaron como un legado de luz y sabiduría con lo que se caracteriza la identidad de un pueblo, ciudad y nación. Pero hoy en día, poco o nada se habla de cultura de los principios y valores que tiene un pueblo y un individuo, al igual que la pérdida de identidad, la transmisión de saberes e historia del Ecuador han sido muy escasa, ya que mucha de esta información se encuentra en libros y no en los medios digitales que hoy existen.

A nivel de la provincia de Tungurahua, la difusión de las tradiciones, características y costumbres de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador, es el principal objetivo de las autoridades., ya que a través de esta iniciativa se busca visibilizar y rescatar los saberes ancestrales mediante la utilización de plataformas como Wikipedia. (El\_Comercio, 2019). Los videos juegos creados a partir de la cultura de cada cantón para ofrecen experiencias potencialmente educativas, permiten adquirir nuevos conocimientos, desarrollar habilidades psicomotrices, así como la coordinación mano-vista, además de que ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, estrategia y toma de decisiones y potencian la fantasía, la imaginación y la creatividad. (La Hora, 2019)

A nivel del cantón Baños de Agua Santa se ha podido visualizar como la información del sector se ha perdido, dejando de lado la importancia de la cultura, ya que estos datos se han quedado estacados en los libros que se puede encontrar en la biblioteca de la ciudad. Además, es muy complicado encontrar información de la evolución del cantón en sitios web, dicho problema se da por la falta de digitalización de libros de historia del sector. De igual forma la información del cantón aporta sustancialmente a la investigación ya que factores como el relieve acompañado de los mitos y leyendas envuelven una curiosidad por parte de los estudiantes que van a jugar el video juego, creando así una necesidad que invita al desarrollo de actividades que puedan mejorar los valores de las sociedades.

### **EL PROBLEMA**

La historia a nivel mundial ha sido considerada y usada como el registro de los acontecimientos más importantes de la que la humanidad ha realizado acerca de las transformaciones que ha sufrido el mundo a través de los años como cambios de regímenes, nacimiento de los países, conflictos entre territorios, descubrimientos de nuevos asentamientos al igual que sus culturas y religiones, entre otros. En resumen, la historia mundial es la base de la sociedad actual y de cómo se rige cada país en el mundo, pero poco a poco la sociedad actual ha olvidado los errores del pasado por no tener una forma correcta de transmitir la información y sin darnos cuenta las consecuencias de esas decisiones equivocadas poco a poco llegan afectando el pensamiento y raciocinio de las personas (Roca, 2015).

A pesar de que el mundo se ha globalizado no se muestra mucho interés en uso de los medios interactivos como herramienta en el ámbito educativo en las instituciones públicas en el Ecuador, principalmente en el área en las que se enfocan en ocupar material textual como son los libros, en las diferentes áreas como las ciencias sociales, las cuales poco a poco con el pasar del tiempo se han quedado estancadas y no se ha prestado atención a métodos de difusión nuevos como podemos encontrar en la

multimedia interactiva así ocasionando en los estudiantes un desinterés casi total por esta área en particular. (Peñaherrera, 2011)

La historia del cantón Baños de Agua Santa se ve en peligro de quedar en un estado completo de olvido o anonimato, ya que la información no ha sido difundida por ningún método de novedoso o actual y para las autoridades dentro de la municipalidad de la ciudad le han entregado muy poca importancia a estos datos cronológicos los cuales pueden ser un gran aporte cultural a la ciudad y a sus ciudadanos, además que en las instituciones públicas dentro de la ciudad en la sección de las ciencias sociales no se imparte la historia de la zona.

### **JUSTIFICACIÓN**

La conservación de la historia es una de las cuestiones más importantes las cuales se realizan en muchos países alrededor del mundo, ya que gracias a esta se ha podido conocer acerca de la cultura, tradiciones, entre otros. En fin se ha podido tener un conocimiento tanto específico como general acerca del mundo, esto puede apuntar a la historia del cantón Baños de Agua Santa la cual tiene que preservarse y ser difundida con el pasar del tiempo a futuras generaciones porque en la historia se encuentra no solo sucesos sino las vidas de las personas que estuvieron antes de nosotros y todo el esfuerzo que tuvieron que hacer para lograr que las futuras generaciones tengan un mejor futuro, es decir hicieron todo lo que pudieron para hacer la vida más fácil a como ellos la vivieron. (Lacomba, 2008)

La difusión y la conservación del conocimiento ancestral e histórico a través de los años transmitido por medio de libros ya que, es medio de propagación más común del mundo. Pero con el pasar de los años este se ha vuelto muy poco usado porque con la llegada del internet y la globalización existen métodos más atractivos de información como son todos los medios audiovisuales (videos, audiolibros) al igual que los interactivos (videojuegos) y esto a dado que cualquier persona puede acceder a esta información la cual está presente en el internet dejando a los libros físicos como un medio expiación de la información poco usado.

La interactividad multimedia se ha presentado como una manera de transmisión de la información más atractiva que las convencionales en efecto esta permite al usuario a más de informarse acerca de cualquier tema así facilitando a comprensión y recepción de esta, en especial este sería un beneficio muy grande principalmente en el área educativa, enfocándonos en las instituciones públicas como escuelas y colegios, como por ejemplo en las áreas educativas donde se enfoca el uso de libros como las ciencias sociales, ciencias naturales, entre otros.

Por lo tanto, para lograr esta transmisión acerca de la historia del cantón Baños de Agua Santa mediante este proyecto se quiere lograr un videojuego en el cual el usuario puede interactuar en él y con el ambiente de este para mantener a atención del jugador al igual que este va aprendiendo acerca de la historia del cantón mediante preguntas las cuales surgirán en el encuentro del jugador con los obstáculos del juego mientras continúa el camino que este le presenta. (Verdu, 2007)

## **OBJETIVOS**

### **General**

Analizar como los recursos multimedia son un aporte para transmisión de cultura e historia hacia los estudiantes del Cantón Baños de Agua Santa.

### **Específicos**

- Compilar la información sobre la cultura e historia del Cantón Baños de Agua Santa a través de libros.
- Identificar cuáles son los medios por los que se transmite la historia del cantón Baños de Agua Santa.

Analizar la factibilidad del videojuego como recurso o material de apoyo para la educación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes Investigativos**

El proyecto se fundamenta en estudios anteriores los cuales están relacionados con el uso de tecnología multimedia en la educación realizados por varios profesionales en contextos similares.

La interactividad multimedia con el paso del tiempo ha logrado tener un impacto en la sociedad aportando nuevos métodos de difusión de la información de gran relevancia e importancia en varios aspectos como son la educación, salud, entre otros. Respecto a los detalles obtenidos en el trabajo de Bartolomé (1994) ,dice que la interactividad multimedia es el que está conformado por un sistema de comunicación en interacción con el usuario a través de una serie de múltiples símbolos de forma integrada y comunicativo el cual es proyectado en un dispositivo el cual tiene la capacidad de reproducir dichas acciones.

Asimismo, tiene la capacidad de mostrar datos o noticias escrita, sonora y audiovisual de forma fuertemente relacionada con elementos como: gráficos, material fotográfico, sucesiones de animación, sonido y voces, texto, etc.

Entre la gran variedad de posibles aplicaciones que se les puede dar a la interactividad multimedia uno de las más destaca es en el ámbito de la educación , dando un enfoque a los estudiantes principalmente de preescolar como se puede observar en el estudio de García (2017) dice, que la utilización de nuevas tecnologías en el campo pedagógico

ha sido considerado la razón acerca de la superación de diversos impedimentos, al igual como el respectivo asentamiento de normas y reglas que ayuden a calificar su papel dentro de su proceso de alineación, los recursos multimedia al ser integrado en las aulas de clases han proporcionado la posibilidad que el procedimiento formativo mejore, pero esto no se ha especificado como un modelo académico, no obstante es un medio más efectivo para la comunicación que sobrepasa al modelo unilateral explícito.

Los mecanismos multimedia interactivos dan lugar al cambio en el modelo comunicacional el cual es usado en las escuelas y aceptar la importancia de la autoeducación en las instituciones.

Al igual que nos especifica que al momento de la introducción del multimedia con los elementos textuales(libros) esta fusión ayuda al aprendizaje de ciertos campos que se manejan en las instituciones.

Cuando se observa como los medios interactivos consiguen afectar en la educación podemos tener en cuenta que a su vez influye en la cultura de sus usuarios. Sedeño (2010) en su artículo dice que este tipo de medios, como son los videojuegos, tienen una intrincada trascendencia social, por su índole como difusor de información que se amplía a nivel mundial, ya que los juegos son sucesos ingeniosos, irreales y empírico usados en la juventud principalmente, que representa seguir las normas que irradian los valores de la sociedad y sus distintas organizaciones e instituciones, de modo determinado y tácito, así mediante estudios antropológicos sobre los juegos han demostrado que los mismos se ayudan a la sección natural de los mismos según sus capacidades de adaptación en una sociedad particular.

Pero los videojuegos al instante de plantearnos un ambiente cercano a la realidad, además que todos esos componentes se presentan dentro de una confabulación narrativa procediendo así menos abstracto y más enlazado a un contexto socio/antropológico significativo. Los componentes quedan englobados dentro de una organización general de saberes que revelan sus aspectos concretos.

Lo más importante desde una visión pedagógica, es que el infante los descubre con su mismo afán cognitivo, a su vez que lo relacionan con los conocimientos previos y familiarizan la uno con la otra.

Al hablar de tecnología en la educación Peñaherrera (2012) dice en su artículo que con base a su trabajo “De tal palo tal astilla” el cual tiene la meta de dar solución a la baja calidad en la educación mediante las TICs, este proyecto busca centrarse en el análisis y evaluaciones al momento de integrar las nuevas tecnologías al ámbito formativo, este proyecto ha tenido buenos resultados es así como los estudiantes se han familiarizados de manera muy rápida y efectiva con el ambiente informático, así otorgándoles nuevas alternativas en métodos de aprendizaje.

Pero los alumnos pierden la motivación debido a que los docentes encargados de brindarles las clases con apoyo de los equipos tecnológicos utilizan por corto tiempo, a veces lo utilizan como recompensa mas no como medio de experiencia dentro del aprendizaje.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Desarrollo de la historia de un video juego**

En esta etapa se describe como los jugadores van a desarrollar la temática junto a los personajes y la interfaz de cada nivel, las características como la vestimenta y el físico son importantes para establecer en qué periodo se va dar la trama del video juego esta puede darse a través de la edad feudal, media, contemporánea y la era moderna (Gutiérrez, 2018).

La creación de los sucesos está ligada a la historia que se pretende diseñar para que sea acogida por el jugador, el develar secretos en cada nivel crea un ambiente de curiosidad lo que es bueno para no volver al juego aburrido o monótono, es así que también se puede aprender de la historia de una forma interactiva donde el usuario pueda ser parte de la misma.

## **La Interactividad**

Minguell (2002) dice en su trabajo que la interactividad ha sido con el pasar del tiempo con varias percepciones y definiciones aunque todos apuntan a una concepción clara de única la cual que refiere a las perspectivas como la dirección, intensidad y frecuencia de la circulación de los datos entre el emisor y el receptor principalmente, pero teniendo un análisis desde una perspectiva más técnica la interactividad se subrayan las siguientes características:

- Las diferentes direcciones del deslizamiento de los datos.
- La labor activa de la persona en la selección de los datos requeridos.
- El propio ritmo de la comunicación del usuario.

Pero teniendo una observación más general y actual podemos decir que la interactividad se basa en la interacción entre el hombre con la máquina, que hace factible la elaboración de objetos textuales nuevos, no completamente predecibles por lo que precede.

A pesar de los diferentes conceptos que se manejan en la interactividad esta tiene varios niveles.

## **Niveles de Interactividad**

Al hablar de niveles de interactividad podemos resaltar el trabajo de Guevara, Botero y Castro (2015) dicen que existen 4 niveles de interactividad los cuales son:

- **Interacción Pasivo:** El usuario actúa como receptor de información. En este nivel la interacción se considera muy simple por lo tanto se trata de mirar gráficos e imágenes y lograr interactuar usando solo seleccionadores en la navegación para moverse de arriba hacia abajo por medio del programa o mediante hipertextos.
- **Interacción limitada:** El usuario puede brindar respuestas sencillas a partir de indicaciones según instrucciones.

- Interacción compleja: El usuario realiza múltiples respuestas a las instrucciones, se da la posibilidad de interactuar con cuadros de texto y el manejo de imágenes para poner a prueba la evaluación de la información mostrada.
- Interacción en tiempo real: El usuario actúa en una simulación que manifiesta exactamente el escenario de trabajo.

### **La Multimedia**

Según Cuevas (2004) la multimedia se ha transformado con el pasar del tiempo al igual que el manejo de su concepto, se maneja un significado se ha vuelto más preciso y menos ambiguo y general, y se da desde muchas perspectivas como: la empresarial, etimológica, mediática, informática e integradora de lenguajes.

### **Perspectiva Contemporánea**

Después de varias reuniones internacionales, se definió un sentido estricto del significado de multimedia.

El autor dice que: “multimedia es un sistema que facilite todo el material de equipo y de pasos necesarios con el fin de combinar imágenes fijas y en movimiento incluyendo video, imágenes fotográficas, gráficos y animación con sonido, textos y datos generados por ordenador y programas de ordenador. Toda la información de un programa multimedia sonido, imágenes, textos y datos puede grabarse en un solo soporte, generalmente un disco óptico”.

### **Sistemas Multimedia**

Al hablar acerca de sistemas multimedia podemos evidenciar el trabajo realizado por García y Gallegos (1994) nos dan una muestra de cómo estos se subdividen y su evolución.

Sistema multimedia Tradicionales

- **El diaporama:** Los diaporamas para algunas personas son más que un montón de diapositivas sonorizadas o un acoplamiento sonoro de ilustraciones con fotografía para proyectores.
- **Multivisión:** La multivisión es la considerada como las primeras apariciones de la TV y en especial de cine, pero a gran escala, siendo su característica principal su espectacularidad de su presentación, que brinda una cantidad grande de información añadiendo un impacto expresivo cada vez que esta se reproduce.
- **Paquetes Instructivos:** Denominados también paquetes autodidactas, bloques multimedia y documentos integrados, estos comienzan desde las primeras tareas de cátedras programadas, donde se buscaba proveer al alumno y al profesor instrumentos de autoaprendizaje que fuera de utilidad para fortalecer el aprendizaje autónomo del alumno, estas se distribuían de diferentes formas como: audios grabados, videos, presentaciones en dispositivos, sistemas informáticos, textos, entre otros.

### **Sistemas Multimedia Actuales**

Según Gallud, López y García (1995) La concepción de multimedia ha avanzado hasta alcanzar en el a actualidad, a un sistema de nos permite realizar una combinación interactiva de ilustraciones fijas u en movimiento, sonido, textos, graficas, animaciones, entre otros., todo esto ordenado por un computador, habitualmente añadido con un soporte de disco óptico.

El videodisco ha sido considerado como el primer sistema multimedia que cabe dentro del significación, el cual tiene la capacidad de guardar archivos como en un computador y las imágenes en movimiento con audio del video, mesclado con textos, gráficos, entre otros. En la actualidad existes múltiples plataformas multidisciplinarias, que tienen sus diferencias entre sí por algunas características las cuales son:

- Capacidad de memoria

- Reproducibilidad de audio, video y gráficos
- Métodos de presentación
- Esquemas técnicos predominantes

Según Salinas (1996) nos explica los aspectos de los sistemas multimedia novedosos se pueden subrayar las características siguientes:

- **Interactividad**  
La interactividad es la interacción al intercambio de acción y reacción que un usuario puede hacerle a una máquina al momento de preguntarle cualesquiera cosas o solicitar un servicio.
- **Ramificación**  
Es la facultar del sistema de responder a las interrogantes que los usuarios han solicitado, hallando los datos puntuales entre una multiplicidad de información disponible. Gracias a la ramificación cada estudiante tiene que posibilidad de acezar a lo que busca, interesa y necesita prescindiendo de la cantidad basta que datos que previamente han sumado al procedimiento.
- **Transparencia**  
Sin importar el tipo de presentación la audiencia debe fijarse más en el mensaje que esta quiere transmitir, que en el medio de difusión de información empleado. La persona, usuario, estudiante, entre otros., debe poder alcanzar el mensaje sin estar problemas por la complejidad del sistema con el que este se divulga.
- **Navegación**  
La navegación se ha transformado en una síntesis de los recientes sistemas interactivos de la información. La red multimedia nos deja (navegar), por toda una cantidad de información nuevas y más reciente, haciendo que la navegación sea más rápida, precisa y eficaz al mismo tiempo.

## **Arte Digital**

Al hablar de arte digital podemos fijarnos en el trabajo de Lanza (2021) en el cual nos aclaran que: El arte digital ha ido evolucionando con el pasar del tiempo debido a que la tecnología ha sufrido cambios, el arte a su vez se ha transformado, pero sin dejar sus intenciones de transmitir un mensaje a su respectiva audiencia, en el siglo XIX las ciencias aplicadas que era usada como producción artística era considerada la fotografía o los tubos de pigmento prefabricados. En el siglo XX el cine era considerado como un nuevo tipo de arte como el video o la música sintética, los cuales produjeron una forma de arte completamente original y contemporáneo a su tiempo. En la actualidad las nuevas tecnologías digitales son las que están delimitando la estética de los años presentes y venideros, aunque no se ha definido una concepción clara de lo que se entiende por arte digital.

## **Tecnología Digital como Herramienta**

Según Levis (2005) La fotografía convirtió la percepción de las en el arte digital impone un lugar de inflexión en la unión entre una variedad de artes visuales. La imagen fotográfica otorga una unión entre dos momentos de tiempo como aquel que es captada y aquel que es la mirada, es un tramo que trasciende entre el tiempo y el espacio, una nueva dimensión artística.



**Ilustración 1** Foreign Body obra del artista Antony Crossfield. (Lanza Vidal, 2021)

## **Ilustración Digital**

Según González (2019) en su trabajo define a la ilustración digital como una manifestación tangible o no tangible lo cual tiene ser parte de la cultura dentro de una sociedad, Esta busca plasmar las ideas, sentimientos, experiencias y más, por medio del uso de técnicas y una gran variedad de herramientas.



**Ilustración 2** Walking in New York obra del artista Julian Opie. (Lanza Vidal, 2021)

## **Escultura digital**

En el campo de la escultura digital podemos tener en cuenta lo que Perales (2020) dice que el modelado 3d en un principio fue usado exclusivamente como herramienta para hábito cinematográfico y en los videojuegos ,pero en los últimos años este método ha sido usado como método para la escultura en tercera dimensión, ya que este tiene cierta similitud con la técnica de esculpido de arcilla, pero a diferencia es este método tradicional la herramienta de modelado nos permite estirar, torcer, empujar y añadir nuevas formas geométricas, a su vez manejar cualquier tipo de material para texturizarlo.

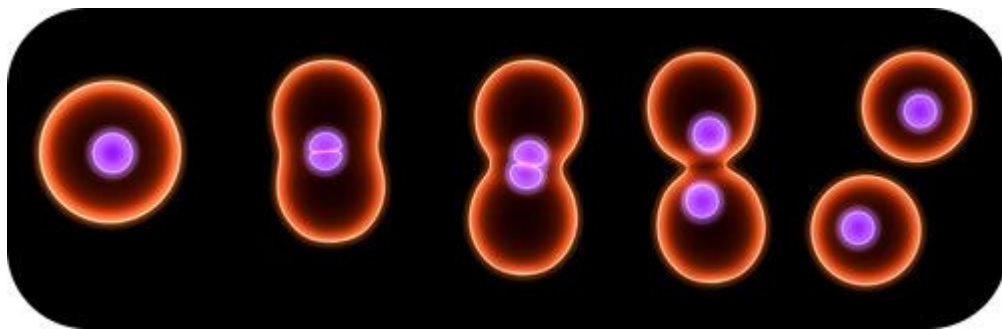


**Ilustración 3** Titopolis Arch obra del artista Bruce Beasley. (Lanza Vidal, 2021)

## **Tecnología Digital como Medio**

### **Animación Digital**

Al escuchar acerca de animación digital podemos tener una idea en el trabajo de Garza (2014) en el cual aclara que este nuevo tipo de medio se pueden usar en varios campos porque esta ha pasado de ha progresado de ser usado mayormente en el mundo del cine a tener la capacidad de mezclarse en otros campos como en el de la educación en el cual esta se ayudaría de la realidad virtual para enfocar a los alumnos en los procesos de aprendizaje de una forma más interesante.



**Ilustración 4** Fotogramas de Cellular Forms obra del artista Andy Lomas. (Lanza Vidal, 2021)

## **Realidad Aumentada y Realidad Virtual**

Según Espinosa (2015) la realidad aumentada es una ayuda emergente la cual tiene presencia en muchas aulas inmiscuidas en el método de enseñanza-aprendizaje, el cual consiste en superponer una imagen real la cual es conseguida por el método del modelado en 3d u otros métodos obtenidos por computadora la cual es usada con varios fines como el área médica para practicantes.



**Ilustración 5** Augmented Hand obra de los artistas Levin, Sugrue y MacDonald. (*Lanza Vidal, 2021*)

## **Los Videojuegos**

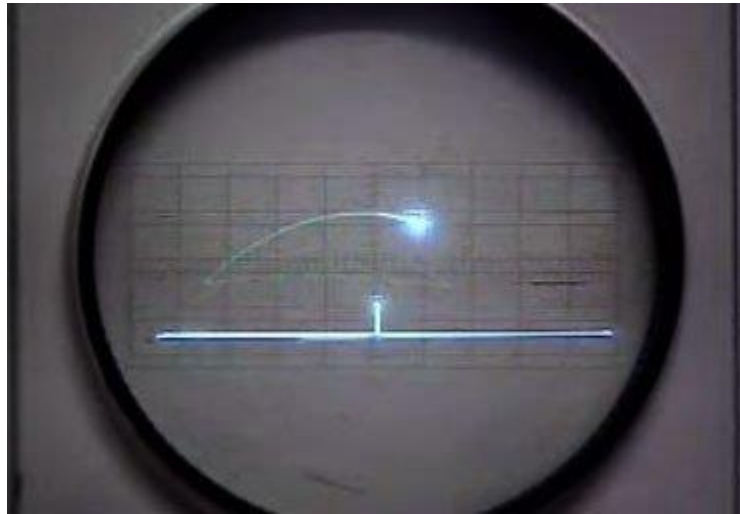
Según Belli y López (2008) Los videojuegos están considerados como sistemas informáticos elaborados principalmente con el objetivo de entretenimiento, el ocio y la diversión principalmente, estos sistemas utilizan varios soportes como las consolas de videojuegos, las computadoras o los celulares.



**Ilustración 6** Videojuego Doom. (Belli & López Raventós, 2008)

Al pasar 30 años de evolución, los juegos de video han sumado características y capacidades de la moderna tecnología como la mezcla de distintos lenguajes audiovisuales todo eso en un mismo soporte, la interactividad, y el potencial para realizar procesos de datos y la conectividad. Todo esto, examinado las posibilidades de este novedoso medio el cual nos da experiencias lúdicas de gran utilidad para sus usuarios.

Como los videojuegos cambiaron y cambiaran al mundo, todo este concepto tiene un comienzo desde el año de 1952 con el señor Alexander S. Douglas quien invento el 3 en calle el cual se puede jugar contra la máquina, cuatro años después en 1956 nace el tennis for two, y al pasar de los años Nollan Busnel llega con pong y el comienzo de las máquinas arcade y así, llega al mundo una nueva forma de entretenimiento el cual se requiere de una moneda para jugar las cuales siempre necesitaba de un vaciado de monedas constantemente, este es el nacimiento del videojuego como se conoce para uso público. (2008, págs. 161-162)



**Ilustración 2** Videojuego de Tennis for two. (Belli & López Raventós, 2008)

Muchos años después con el nacimiento de Atari y su consola para los hogares llega el nacimiento de los juegos con mayor calidad gráfica como es la época de los 8 bits, en esta época se comienza a apreciar los gráficos en los juegos, pero sin olvidar que ya cada juego comenzó a presentar su propia historia y al ver esto nace un coloso de los videojuegos quien es Nintendo en la década de 1980-1989, llegó con su consola de NES (Super Nintendo) con su juego Mario Bros quien marca a los videojuegos no como una actividad de ocio sino como ya personajes tan reconocidos a la altura de grandes actores como si fueran seres humanos. (2008, pág. 162)



**Ilustración 3** Consola de videojuego Nes. (Belli & López Raventós, 2008)

1990-1999 Esta es la época donde las empresas de juegos no se dejó atrás la historia en estos, sino que cambiaron su objetivo con los videojuegos y apuntaron a la calidad gráfica en estos esta es la época del 3D así cambiando de los 8 bits a los 16 bits y a los 32 bits, esta es la época donde Atari fue a la quiebra, pero con la separación de Nintendo y Sony nace otro gran coloso de los videojuegos como es el PlayStation y su gama de juegos en 3D y esto marcaría el inicio de los videojuegos vistos como grandes emprendimientos a largo plazo y con un gran financiamiento.



**Ilustración 4** Videojuego de Virtual Racing. (Belli & López Raventós, 2008)

Después de los años 2000 los videojuegos han tenido grandes cambios no solo en lo que es la jugabilidad y la experiencia, sino manteniendo énfasis en la calidad gráfica que cada vez es más cercano a la realidad, y la aparición de nuevas consolas como el Xbox y el Wii pertenecientes a Microsoft y Nintendo respectivamente, pero en la década del 2010 comienza el auge de la nueva interacción con los videojuegos como es los sensores en el PlayStation, el Kinect en el Xbox y todos los aditamentos del Nintendo Wii esta es la tecnología que cambio el modo de jugar del mando común a los movimientos de cuerpo completo y así llegar con nuevas experiencias. (2008, págs. 162-163)



**Ilustración 5** Aditamento de Kinect de Xbox. (Belli & López Raventós, 2008)

Y así en años recientes con la llegada del visor VR los videojuegos ha pasado de ser una experiencia muy cercana al aspecto de la realidad otorgándonos un acercamiento al juego de una manera cercana a la realidad al darnos casi el control total del personaje como su visión, movimientos y del entorno dependiendo al objetivo.

(2008, págs. 163-165)

### **Clasificación de los Videojuegos**

Según Juárez (2007) Al igual que en otros temas, los videojuegos también tienen su clasificación por género, cada género hace una relación de cómo se identifica por su ritmo, el estilo o tono y principalmente las emociones que el jugador busca conseguir.

Los videojuegos tienen una manera diferente de construir su historia mediante una invitación a sus jugadores para realizar un conjunto de acciones llamado Storytelling Game Playing, ya que este método ha sido empleado para crear géneros como los Shooters y los MMORPGs (juegos de rol multijugador masivo en línea). (2007, pág. 21)

### **Videojuegos de Acción**

Esta categoría está hecha principalmente para los jugadores que desean poner a prueba sus habilidades psicomotrices dentro de las cuales ve la rapidez, la percepción visual y la precisión al momento de usar el control de mandos de la consola o computador.

Dentro de esta categoría el sistema progresivo dentro del juego es el pilar para mantener el interés de los jugadores, siendo así la autoestima y la competitividad unos de sus rasgos principales. (2007, págs. 21-22)



**Ilustración 6** Videojuego Counter Strike. (Juárez, 2007)

### **Videojuego de Aventura**

Los videojuegos de aventura llaman al jugador a indagar y explorar los niveles y artículos del juego, con individuos interesantes y atractivos. Y con estos elementos se mantiene el interés gracias a la equidad que hay entre una narrativa interesante y la habilidad de que el jugador se involucre en la historia a través de sus acciones. Así fomentando la comprensión, la atención y la memoria. (2007, págs. 22-23)



Ilustración 7 Videojuego de Mario Bros. (Juarez Gil, 2007)

### **Videojuegos deportivos**

Este tipo de juegos trasladan a los jugadores a sentirse como deportistas profesionales, lleva a la experiencia en un universo virtual de diversos deportes con la posibilidad de jugarlos, pero siguiendo sus reglas tradicionales del juego.

En estos juegos existen 2 modalidades en general la primera se presenta al competir contra la máquina u otros jugadores o la segunda es el tener el roll de manager de algún equipo.

La primera modalidad fomenta las habilidades de un juego de acción y la segunda en específico el análisis cognitivo y el manejo de información. (2007, págs. 23-24)



**Ilustración 8** Videojuego FIFA. (Juárez, 2007)

### **Videojuegos de estrategia**

Este género se caracteriza principalmente en el pensamiento de planificar y ordenar de una manera correcta e inteligente acciones y recursos para dar con el objetivo final.

Principalmente, los juegos tipos de estrategia brindan una interfaz más completa que los juegos usuales, ya que nos dan la capacidad de obtener información con mucho detalle de todos los artículos que existen dentro del juego, así como el avance de las diversas variables además del detalle de jugar en modo en línea con otras personas del mundo. (2007, págs. 24-25)



**Ilustración 9** Videojuego Civilization. (Juárez, 2007)

## **Videojuegos de simulación**

Los juegos de tipo simulaciones buscan la reproducción casi exacta de alguna actividad o sistema, específica en todo sentido en especial su funcionamiento.

En estos juegos el usuario adquiere la posición de todopoderoso sin la necesidad de otorgarle un personaje y sin un propósito en particular. El juego nos permite construir los elementos y espacios que se gestionan en él. (2007, pág. 25)



**Ilustración 10** Videojuego Los Sims. (Juárez, 2007)

## **Videojuegos Sociales**

A pesar de que la mayoría de juegos nos permiten jugar con una persona o contra varias, pero, en los últimos años un nuevo modo de juego ha aparecido el cual está diseñado para jugarse en grupo como amigos o familia. (2007, pág. 26)



**Ilustración 11** Videojuego Guitar Hero. . (Juárez, 2007)

### **Videojuego Educativo**

La contribución de la tecnología en el ámbito educativo ha sido aceptada por los estudiantes ya que ayudo a desarrollar habilidades como el conocimiento, la lectura y sobre todo la curiosidad de saber que se viene luego de pasar cada nivel, de igual forma ayuda a tener una interacción con personas que se encuentran no solo a nivel nacional si no internacional (Cartuche, 2015).

### **Características del video juego educativo**

Las características que se van a describir a continuación ayudan a los jugadores a tener un proceso de enseñanza interactiva:

- Establece micro comunicaciones entre los usuarios al momento de ser parte de una clase expositiva de la identidad cultural del videojuego.
- Se presentan mensajes informativos permitiendo de esta forma que el jugador pueda seguir la línea de la temática del juego.
- Ayuda a abordar y ordenar distintos planos que se han establecido durante la historia de la humanidad.
- La distribución espacial de los planos dentro del juego debe ser legible para el jugador, y que contenga colores y formas que puedan ser apreciadas.

## Sistema Educativo Ecuatoriano

Según el reporte de la UNESCO (2019) el sistema educativo en el Ecuador toda la oferta académica está bajo la regulación del estado, pero estas pueden estar gestionadas con congregaciones religiosas o privadas en todos los niveles educativos como son: la educación inicial, general básica y la superior, toda la infraestructura que se maneja en las instituciones estatales tiene a ser controladas por el estado en específico por el Ministerio de Educación ecuatoriano además del pñsum que se manejan y se rige por la misma institución gubernamental a excepción de las universidades las cuales manejan dependiendo de la facultad y las carreras.

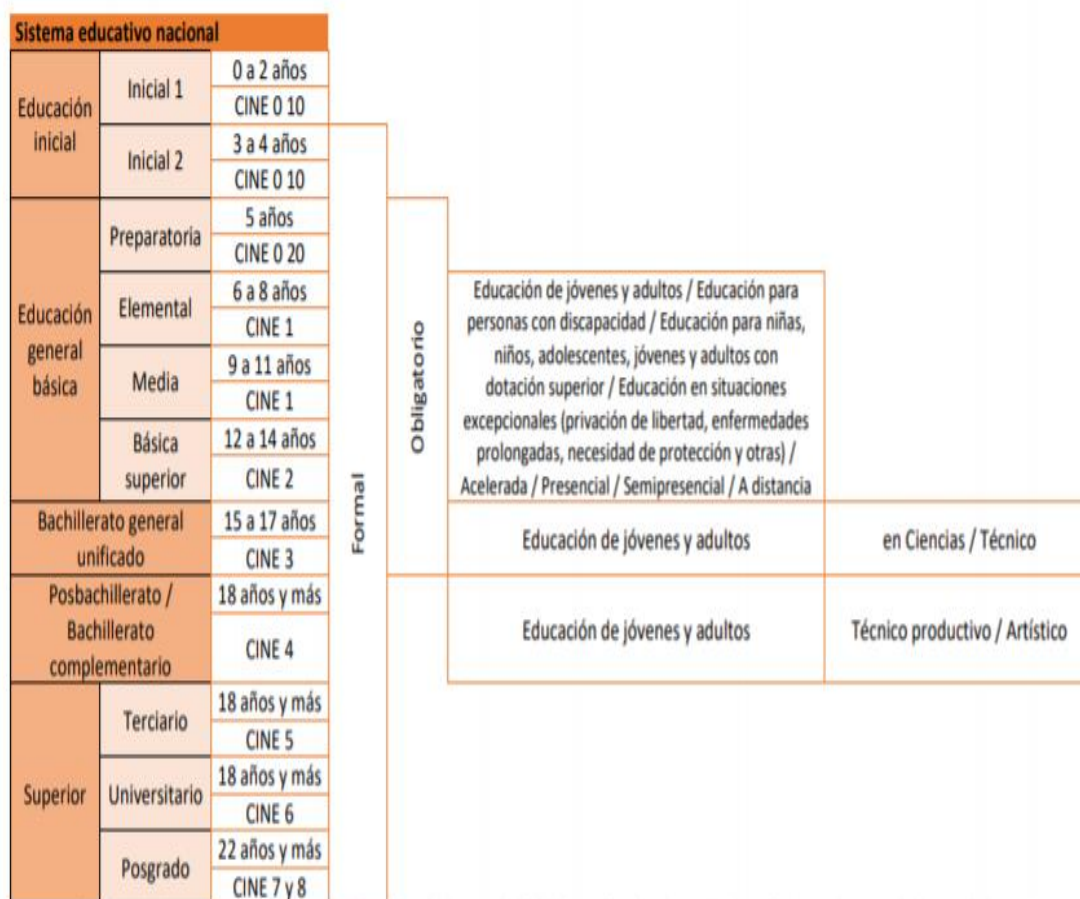


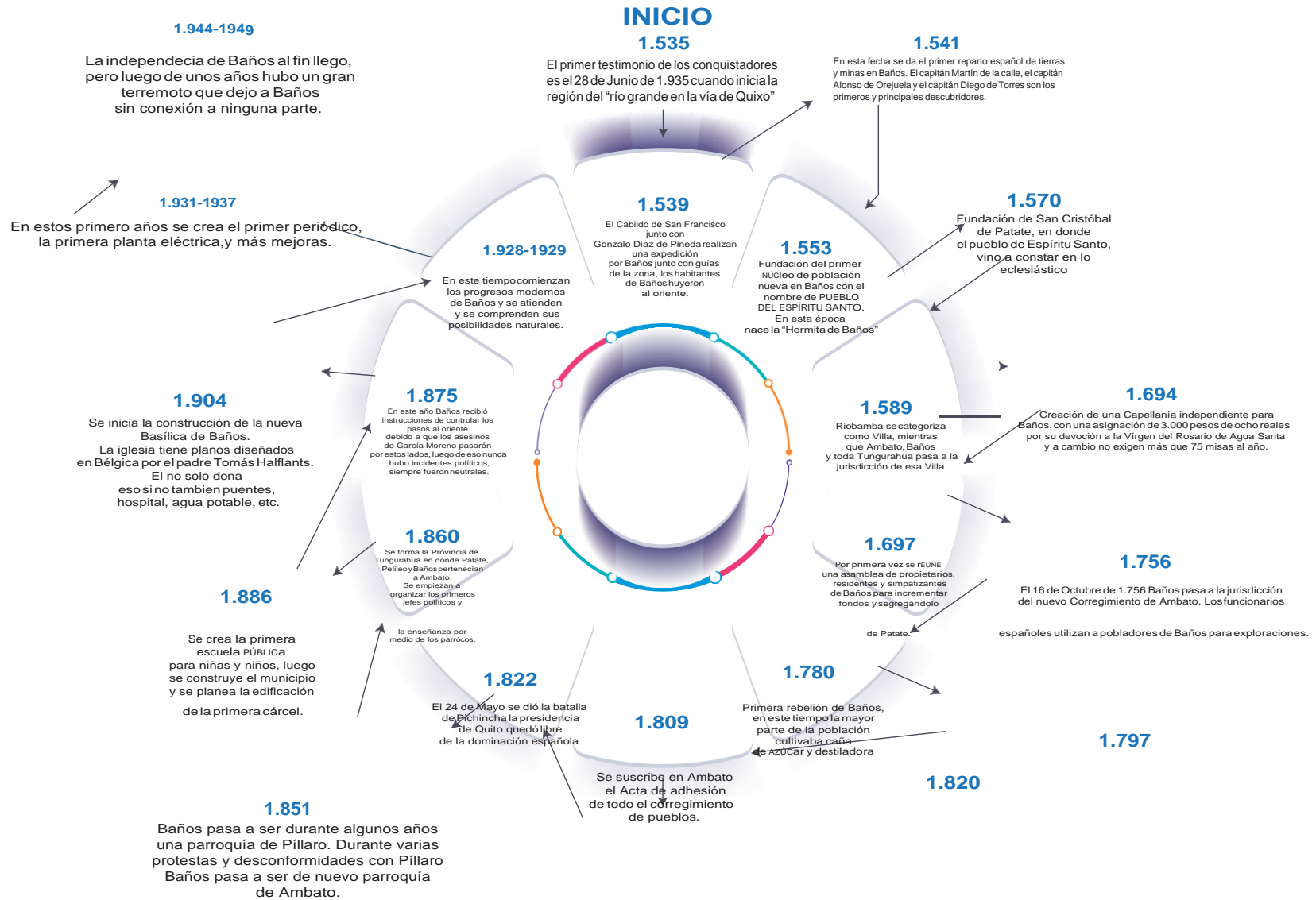
Ilustración 12: Diagrama del sistema educativo ecuatoriano. (IPE- UNESCO, 2019)

### **Tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Según Quinteros (2016) La tecnología la cual se busca ser usadas en las aulas constan de varios aditivos como pizarras digitales interactivas, proyectores, laptops, conexión a internet, pupitres interactivos, tabletas, entre otros, aunque todo esto tiende a ser un sueño el poder digitalizar los lugares, las herramientas, los materiales, y todo para llegar a tener un beneficio en la enseñanza-aprendizaje, en la actualidad los equipos didácticos tecnológicos mayor calidad en audio y video a diferencia de los antecesores otorgándonos una vistosidad, con más facilidad de transmisión, etc.

A pesar de todos estos beneficios que nos otorga la tecnología la educación puede llegar a caer si se confía solo en la tecnología por lo tanto dependiendo del uso de esta, los niveles de aprendizaje pueden llegar a descender por su uso incorrecto por parte de los estudiantes, pero la tecnología puede llegar a ser una herramienta beneficiosa tanto para los alumnos como para el docente siempre y cuando sea de uso estricto en beneficio de la educación.

# Historia de La ciudad de Baños



### **Historia del Cantón Baños de Agua Santa en la Antigüedad**

En la antigüedad el cantón Baños de Agua Santa, es conocido como una de las más pobladas. Se dice que los primeros en pasar por el territorio son los quitus, que se esparcieron por todo el territorio ecuatoriano, los mencionados fueron conocidos como hombres de ciencia, los mismos que al recorrer muchos metros han ido evolucionando distintos aspectos para mejorar su sociedad.

Es así que la región de Baños, ha sido un enlace desde tiempos inmemorables entre la región sierra y la región amazónica, brindando así una ayuda comercial para la mejora entre las regiones. En el lenguaje indígena la palabra Baños es conocida como “Ipo”, que es una palabra de los Puruhá, los antiguos denominaban al cantón como pueblo que vive en las faldas del volcán Tungurahua.

Al igual que la cultura Puruhá, los panzaleos eran otra etnia que se alojaban en este cantón, pero estos se ubicaban en zonas lejanas al volcán en otras palabras ellos se encontraban al oeste de la ciudad mientras tanto los puruhá estaban en el este de la ciudad cerca de las faldas del Tungurahua.

Estas dos culturas veneraban a los mismos dioses y compartían aun que no las mismas tradiciones, pero si semejantes, siendo estos lo que brindaron los nombres a las zonas alejadas del centro de la ciudad como son: Llignay, Illuchi, Bascún, Runtún, Juive, Lligua, Pititig, Ulba y Agoyán siendo estos nombres pertenecientes a sus respectivos dialectos.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **Métodos de Investigación**

En el presente trabajo de investigación consiste en un punto de vista cualitativo y cuantitativo consiste en un enfoque mixto, ya que estas nos permiten tener una visión más clara acerca del problema propuesto.

La entrevista es usada como un método de investigación el cual será aplicado los docentes como personal encargado de la enseñanza y aprendizaje.

También se efectuó encuestas a los padres de familia de los estudiantes de la institución que nos permitió obtener de las preferencias de los estudiantes acerca de cómo prefieren recibir la información y su conocimiento actual acerca de la historia del cantón.

Para la creación de este producto se realizó en base a la metodología de Ana Pereira (2015) la cual está constituida por tres etapas las cuales consisten en la Pre- producción, Producción, Post- producción.

El estudio a usarse demanda en los siguientes modelos de investigación:

## **TIPOS DE INVESTIGACION**

### **Investigación de Campo**

Para obtener información efectiva y real acerca del conocimiento que poseen los estudiantes acerca de la historia y si esta se debería enseñar a los alumnos, para lo cual se aplicó encuesta a los docentes los cuales aportaron con datos que respaldan la aceptación y la validación del proyecto el cual tiene como propósito ser un aporte cultural, también se aplicó entrevistas las cuales nos resultaron útiles, ya que mediante opiniones de tres profesores nos supieron dar respuestas más amplias acerca de cómo es que el proyecto beneficiara a los estudiantes y del manejo que ellos llevan dentro del aula con la materia de historia y ciencias sociales, todas estas contestaciones ayudan con el fortalecimiento de los datos previamente obtenidos.

Además, se aplicó encuestas a los padres de familia, ya que estos forman una parte importante dentro de la institución, ellos tienen el conocimiento acerca del uso de los equipos electrónicos al que sus hijos le dan y si estarían de acuerdo que sus hijos hagan uso de dichos equipos electrónicos para el aprendizaje de la historia del cantón.

### **Población y Muestra**

Esta investigación se realizó en base a una población de 21 personas formadas por padres de familia de los niños y las niñas entre los nueve y diez años de edad, estudiantes del sexto grado paralelo “B” de la unidad educativa Pablo Arturo Suárez, con estos se realizó una encuesta y debido a que, al ser una población pequeña, se trabaja con todas las personas además de que este grupo es afín debido a que.

N = 21

Se realizó encuestas con la metodología con respuestas simples con opciones a SI o NO por su a 8 docentes de la escuela, ya que estos son los encargados de llevar la clase en los niveles medios y básicos, teniendo en cuenta que al estar pasando por un momento de pandemia ellos fueron los únicos que se presentaban a clases de manera presencial y por el causal de bioseguridad son los únicos que pudieron contribuir con información a este proyecto, de tal forma que no se contaba con mucho tiempo para estar dentro de la escuela Pablo Arturo Suarez.

Debido a la crisis sanitario por el COVID-19, se tomo en relación el uso de conglomerado que es un tipo de muestreo probabilístico, el mismo que se utiliza cuando no es posible crear un muestreo de la población total que es parte de la investigación, es por ello que se selección la población desde un punto de vista individual y heterogéneo (Hernández, 2019).

Para poder aplicar el muestreo de conglomerados en la investigación se tomo como referencia los siguientes parámetros:

- Establecer el grupo o población de estudio
- Definir el tamaño de la población o la muestra de estudio
- Realizar la identificación a partir del marco del muestreo mediante el desarrollo del marco para los grupos de la población de estudio
- Es importante definir el marco de la muestra contemplando la agrupación y cobertura de los grupos heterogéneos del grupo d estudio
- La determinación del o los grupos de estudio que se han tomado como referencia, para así tener un numero promedio de los participantes que deben tener propósitos en común la mejorar la precisión del método.
- Selección al azar de o los grupos de estudio que brindaran información sustancial a la investigación.

## Análisis de Resultados

### Instrumentos y técnicas de recopilación de datos

1 técnica de interrogación: Instrumentos: Encuesta

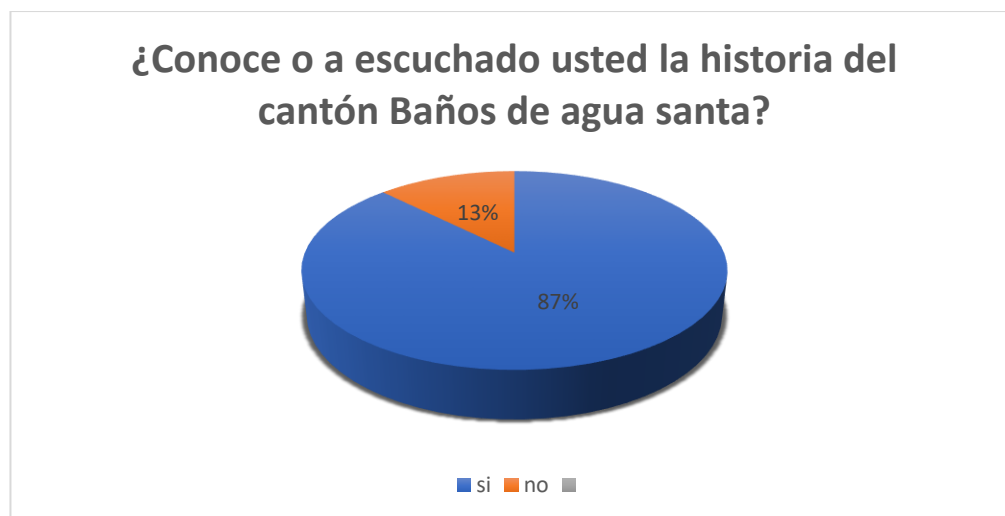
#### ENCUESTAS

**Pregunta1:** ¿Conoce o a escuchado usted la historia del cantón Baños de agua santa?

**Tabla 1:** Instrumento encuesta pregunta 1

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	7	89%
<b>No</b>	1	11%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 1:** Instrumento encuesta pregunta 1. Elaborado por el autor

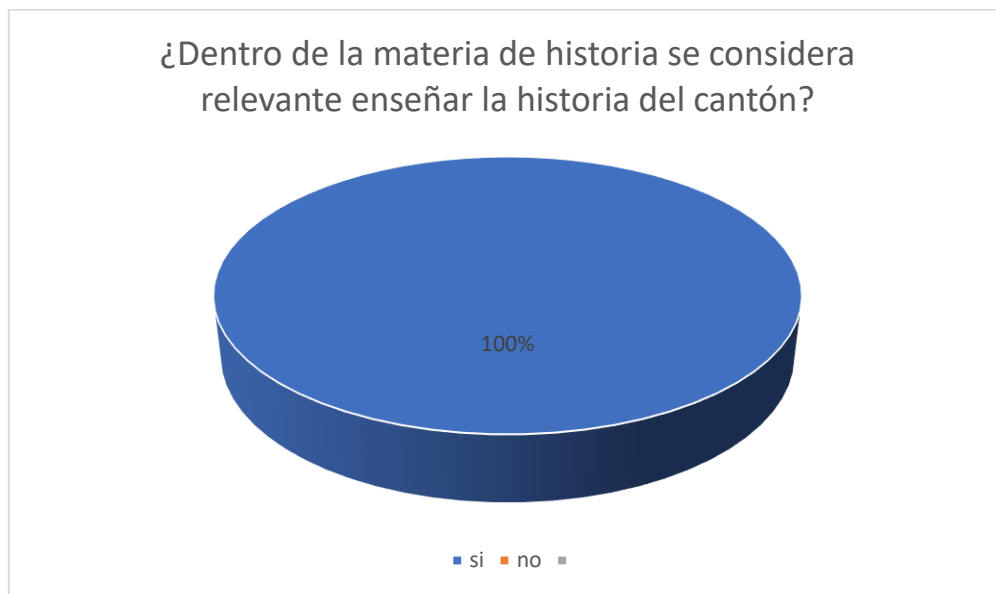
**Análisis:** El 87% de los encuestados nos dice que, si conocen o han escuchado acerca de la historia del cantón, por lo contrario, el 13% dice que no conocen nada acerca de la historia de Baños de Agua Santa

**Pregunta 2:** ¿Dentro de la materia de historia se considera relevante enseñar la historia del cantón?

**Tabla 2:** Instrumento encuesta pregunta 2

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	8	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 2:** Instrumento encuesta pregunta 2. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados nos dice que si se debería enseñar la historia del cantón.

**Pregunta 3:** ¿Considera usted importante transmitir la historia del cantón para el fortalecimiento de la identidad de las nuevas generaciones?

**Tabla 3:** Instrumento encuesta pregunta 3

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Muy importante</b>	8	100%
<b>Poco importante</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 3:** Instrumento encuesta pregunta 3. Elaborado por el autor

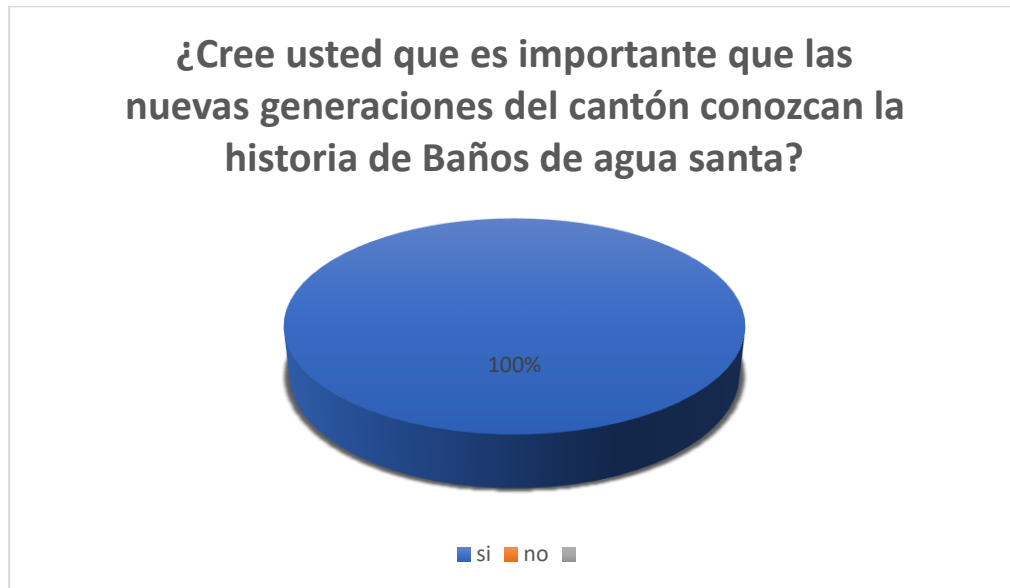
**Análisis:** El 100% de los encuestados nos dice que al transmitir la historia del cantón ayudaría con el fortalecimiento de la identidad de los estudiantes.

**Pregunta 4:** ¿Cree usted que es importante que las nuevas generaciones del cantón conozcan la historia de Baños de agua santa?

**Tabla 4:** Instrumento encuesta pregunta 4

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	8	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 4:** Instrumento encuesta pregunta 4. Elaborado por el autor

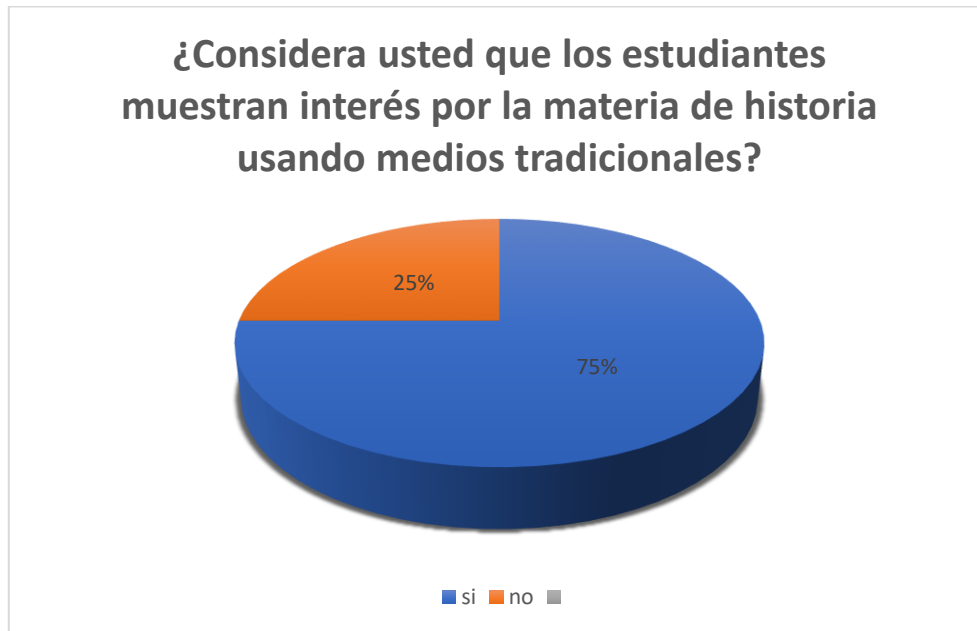
**Análisis:** El 100% de los encuestados nos dice que se debería transmitir la historia del cantón a las nuevas generaciones.

**Pregunta 5:** ¿Considera usted que los estudiantes muestran interés por la materia de historia usando medios tradicionales?

**Tabla 5:** Instrumento encuesta pregunta 5

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	6	75%
<b>No</b>	2	25%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 5:** Instrumento encuesta pregunta 5. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 75 % de los encuestados nos dice que los estudiantes aún muestran interés al usar métodos tradicionales para enseñar la materia en cambio, el 25% nos dice que dicho interés ya se ha perdido usando métodos tradicionales

**Pregunta 6:** ¿Por qué medio es importante para usted el difundir la historia del cantón Baños de agua santa?

**Tabla 6:** Instrumento encuesta pregunta 6

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Medios Tradicionales</b>	1	12%
<b>Medios Multimedia</b>	7	88%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor

**Gráfico 1** Pregunta 6



**Gráfico 6:** Instrumento encuesta pregunta 6. Elaborado por el autor

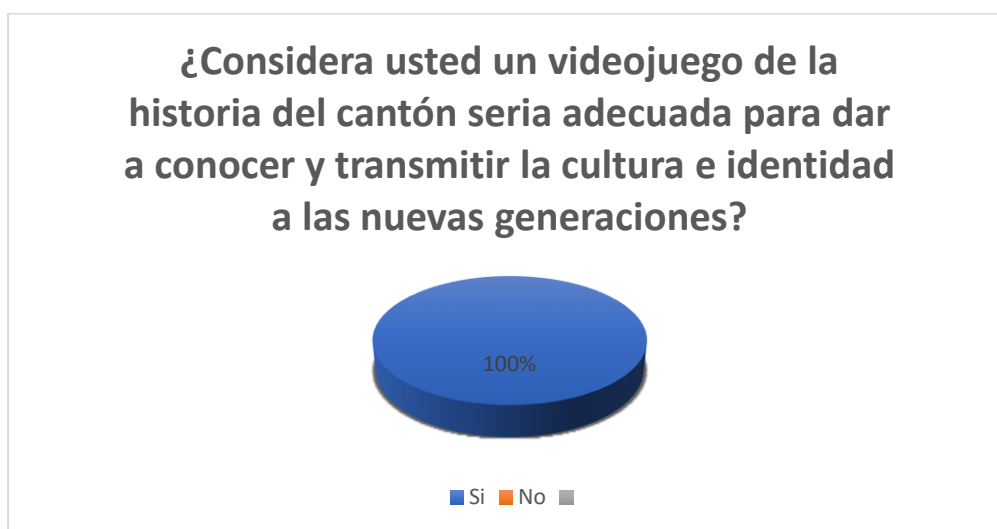
**Análisis:** El 88 % de los encuestados nos dice que sería mejor difundir la historia del cantón por medios multimedia en cambio, el 12% nos dice que los medios tradicionales están bien para difundir la historia.

**Pregunta 7:** ¿Considera usted un videojuego de la historia del cantón sería adecuada para dar a conocer y transmitir la cultura e identidad a las nuevas generaciones?

**Tabla 7:**Instrumento encuesta pregunta 7

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	8	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 7:** Instrumento encuesta pregunta 4. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados nos dicen que un videojuego sería un método factible para transmitir la cultura e identidad a las nuevas generaciones.

**Pregunta 8:** ¿Considera usted que el uso de videojuego sería adecuado para un aumento de interés en el estudiante sobre temas culturales?

**Tabla 8:**Instrumento encuesta pregunta 8

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	8	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 8:** Instrumento encuesta pregunta 8. Elaborado por el autor

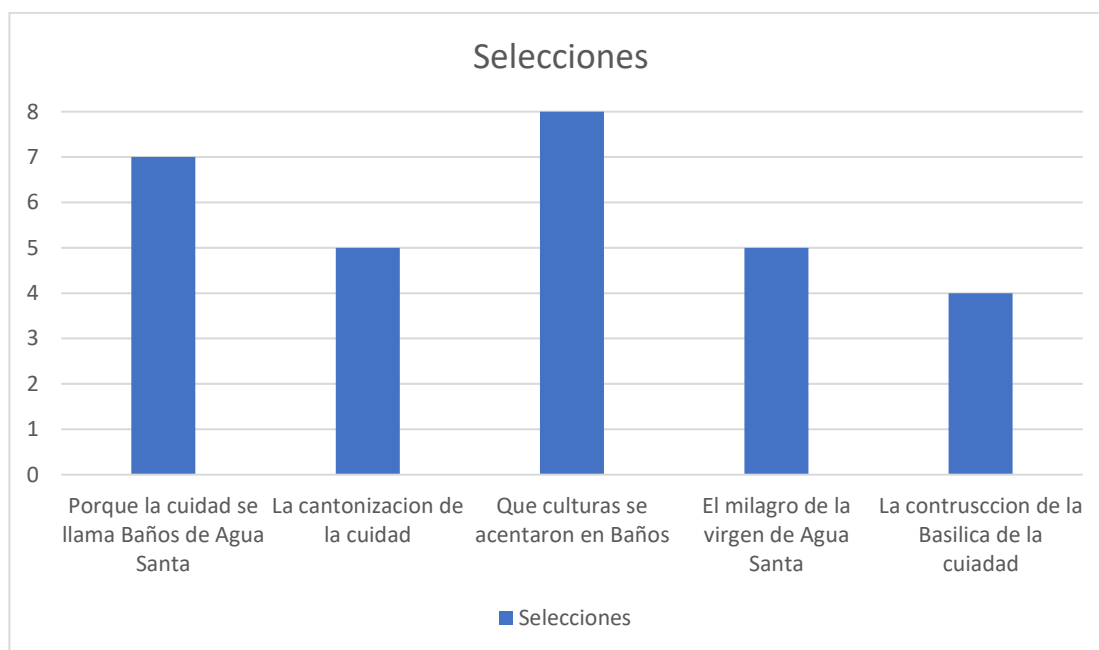
**Análisis:** El 100% de los encuestados nos dicen los videojuegos sería un buen método para que los estudiantes tengan un aumento de interés por los temas que conciernen con la parte cultural.

**Pregunta 9:** ¿sabiendo la materia de historia contiene varias temáticas acerca de los sucesos pasados en el cantón, selecciones de la siguiente lista cuales serían los pertinentes para su difusión, se puede seleccionar más de uno?

**Tabla 9:** Instrumento encuesta pregunta 9

SELECCIONES
La cantonización de la Ciudad 5
Porque la ciudad de llama Baños de Agua Santa 7
Que culturas se asentaron en la ciudad 8
El milagro de la Virgen de Agua Santa 5
La construcción de la basílica de la Baños 4

Elaborado por el autor



**Gráfico 9:** Instrumento encuesta pregunta 9. Elaborado por el autor

**Análisis:** A pesar de la variedad de temas a tratarse el más votado entre todos fue las culturas que se asentaron en Baños porque hicieron la observación de que ese fuera un buen punto de partida para exponer la historia y cultura de la ciudad de Baños de Agua Santa.

## **ENTREVISTA AL PERSONAL DOCENTE**

**Docente entrevistado:** Luis Acosta

**Pregunta 1** ¿Cuánto sabe de las culturas del Cantón Baños de Agua Santa?

Es muy poco Por cuánto quién el conocimiento de la historia de nuestra ciudad que ha sido como un pueblo de paso En dónde se han comprado muchas culturas pero que ha sido justamente la palabra te pasó, pero autóctonas autóctonas mismo no.

**Pregunta 2** ¿Qué materiales utiliza para impartir clases de historia dentro del aula?

La historia nos permite conocer nuestro pasado y como tales recursos didácticos que sean acorde a esta situación, pero si nos ayuda muchísimo la proyección de videos, láminas e imágenes, pero en esta situación que estamos en la visita de museos virtuales en este caso.

**Pregunta 3** ¿Le gustaría que la historia del Cantón Baños de Agua Santa pueda llegar a los estudiantes a través de medios tecnológicos como en las computadoras?

Claro excelente idea si sería un excelente material de apoyo para los estudiantes y ellos también como están al tanto de la tecnología no sería complicado que ellos puedan acceder a eso Entonces sería un complemento para lo que uno se está tratando que los estudiantes también sepan su identidad y se sientan orgullosos de donde somos.

**Pregunta 4** ¿Cómo maestro como usted evalúa el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la cultura del Ecuador a nivel general?

Bueno de evaluar siempre se evalúa en todo momento se aplica todo tipo de evaluación, Pero dentro de lo que es de la cultura también hay aplicando qué es la evaluación formativa prácticamente relacionada con valores y el respeto.

**Pregunta 5** ¿Cómo usted puede ayudar a repotenciar sus clases a partir de un juego de video que presente información sobre la historia del Cantón Baños de Agua Santa?

Claro bueno nosotros ayudar a esto de la repotenciación brindando las facilidades que el estudiante también se conecte que se acerque a la al lugar al sitio en donde tus

trámites y se dan las cosas qué bueno sería que una persona vivió años atrás vengan nos comente cuente narré aquí entonces eso ayudaría muchísimo que el estudiante asimile y en este caso estamos repotenciando.

**Pregunta 6** ¿Cómo cree usted que los padres pueden ayudar a fomentar la lectura sobre aspectos culturales luego de la jornada estudiantil?

No eso si siempre es lo que uno se insiste se pide la colaboración de los padres es que en el hogar del complemento de la educación y los padres es el ejemplo es el ejemplo que deben dar a sus hijos ejemplo de la lectura tiene que empezar a leer en cada uno sentarse leer cinco minutitos eso ayuda muchísimo para la comprensión lectora tiene que controlar exigir fomentar crear un amor para la lectura Pues los chicos también serían muy desarrollados muchas habilidades

## **Segunda entrevista**

**Docente entrevistado:** Cecilia Castro

**Pregunta 1** ¿Cuánto sabe de las culturas del Cantón Baños de Agua Santa?

Bueno en cuanto a las culturas le podría manifestar que que hay bastante desconocimiento sin embargo más bien como tradiciones que posee Baños de podría decir que que hay sobre todo en esto de las fiestas de la Virgen en las fiestas de finados en Carnaval Qué son una de las tradiciones más reconocidas en la ciudad de Baños

**Pregunta 2** ¿Qué materiales utiliza para impartir clases de historia dentro del aula?

Bueno dentro del aula de clases en relaciona a historia se utilizan más lo que es del texto y material concreto en cuanto a la historia que posee el Ecuador qué es lo que viene detallado dentro del currículo 2016 más no como historia de Baños digámoslo así

**Pregunta 3** ¿Le gustaría que la historia del Cantón Baños de Agua Santa pueda llegar a los estudiantes a través de medios tecnológicos como en las computadoras?

Claro eso es una estrategia buenísima que usted está impartiendo no O está tratando de llegar al estudiante con esa con esa estrategia actualidad de los jóvenes o los niños utilizan más lo que es la tecnología y les Y de esa manera ellos aprenden más sobre lo que es la cultura aquí en Baños.

**Pregunta 4** ¿Cómo maestro como usted evalúa el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la cultura del Ecuador a nivel general?

Sí A los estudiantes se les realiza varias actividades dentro del aula de clases para en eso y el desarrollando la cultura ecuatoriana y impartiendo les un poquito más las raíces de nuestra de nuestro de nuestro Ecuador

**Pregunta 5** ¿Cómo usted puede ayudar a repotenciar sus clases a partir de un juego de video que presente información sobre la historia del Cantón Baños de Agua Santa?

E.. la.. el uso de un videojuego sería muy necesario muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje que deben tener los estudiantes ... sería una estrategia que me serviría a mi para mis clases.

**Pregunta 6** ¿Cómo cree usted que los padres pueden ayudar a fomentar la lectura sobre aspectos culturales luego de la jornada estudiantil?

Los padres debemos nosotros inculcar en nuestros hijos en la lectura y porque no mediante videos o mediante un juego que les permite a ellos y cumpliendo varios tal vez retos.

### **Tercera entrevista**

**Docente entrevistado:** José Gonzales

**Pregunta 1** ¿Cuánto sabe de las culturas del Cantón Baños de Agua Santa?

Bueno en cuanto a lo que tiene que ver las culturas de Baños de Agua Santa en relación a los aspectos históricos se tiene pocos conocimientos Ya que en la actualidad ya no se encuentra casi los libros de textos dedicados que tenía antes no hay una biblioteca en donde se haya registrado estos acontecimientos o estas culturas que vivieron

antiguamente lo que conozco y tengo pocos conocimientos de es por razón de que yo también hice una tesis de bachillerato en relación a los diferentes parroquias que existen aquí en el cantón Baños y ahí tuve la oportunidad de conocer algunos datos históricos sobre las culturas que vivieron en el cantón Baños.

**Pregunta 2** ¿Qué materiales utiliza para impartir clases de historia dentro del aula?

Bueno para impartir clases de historia específicamente lo que utilizamos nosotros son los textos escolares utilizamos según el tema que nosotros tengamos que dar utilizamos los gráficos utilizamos dibujos o procedemos también a dibujar mapas dentro del aula en cuanto tiene que ver en la pizarra en la pizarra mismo es ahí donde nosotros desarrollamos nuestra clase y mas con lecturas criticas con conversaciones e interpretaciones de los estudiantes.

**Pregunta 3** ¿Le gustaría que la historia del Cantón Baños de Agua Santa pueda llegar a los estudiantes a través de medios tecnológicos como en las computadoras?

Claro sería muy beneficioso para los estudiantes más que nada de las escuelas porque las clases que se les imparte a los estudiantes están basadas en los textos de gobierno, pero no tenemos ningún material audiovisual que se pueda distribuir durante la clase, sería muy practico tener ese tipo de materias siempre y cuando la tecnología valga dentro de las instituciones educativas porque la tecnología actualmente no sirve dentro de las instituciones educativas las computadoras o las aulas de computación no funcionan porque no hay internet o es malo el internet carecemos de materiales tecnológicos.

**Pregunta 4** ¿Cómo maestro como usted evalúa el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la cultura del ecuador a nivel general?

Bueno nosotros tenemos varias varias maneras de evaluar una de las más prácticas que nosotros hemos considerado dentro de la historia y estudios sociales es las preguntas y respuestas relacionadas a un tema hacer una lectura comentada sobre el tema que hemos dictado procedemos a escarbar buscar preguntas relacionadas a ese tema para

ver si es que ha entendido o no entendido el estudiante en cuánto tienen que ver a lo que se acaba de dicta.

**Pregunta 5** ¿Cómo usted puede ayudar a repotenciar sus clases a partir de un juego de video que presente información sobre la historia del Cantón Baños de Agua Santa?

Bueno considerando de que los estudiantes aprenden viendo y muchos asimilan de mejor manera mediante juegos está comprobado sí utilizamos los juegos didácticos el estudiante va a asimilar de mejor manera los conocimientos entonces sería algo bueno sería algo práctico y de haber esta clase de juegos didácticos en cuánto tiene que ver a estudios sociales historia y geografía pues considero de que la mejor manera de asimilar los conocimientos que le van a servir en su vida posterior.

**Pregunta 6** ¿Cómo cree usted que los padres pueden ayudar a fomentar la lectura sobre aspectos culturales luego de la jornada estudiantil?

Bueno los padres de familia realmente hoy en la actualidad tiene poca influencia en cuanto a lo que tiene que ver en el estudio de sus hijos o sus representados ya que más nos hemos dedicado al trabajo en la tarde y si los estudiantes llegan después de la jornada educativa y queremos nosotros implementar el amor a la lectura sobre estos aspectos pues creo que sería un poquito difícil pero no imposible todo depende de que nosotros queramos y pongamos un ejemplo podemos inclusive nosotros mediante la televisión como como un medio digital en la televisión hay programas que Cómo es covery Channel Discovery Channel tiene documentales sobre historia es Discovery Channel El hh2 también nos puede dar mucha información en cuanto Tiene que ver en estos aspectos y de esa manera el estudiante no solamente va a leer va a mirar a escuchar e integrarse a esa manera de estudiar porque puede asimilar mucho mediante la televisión y los programas.

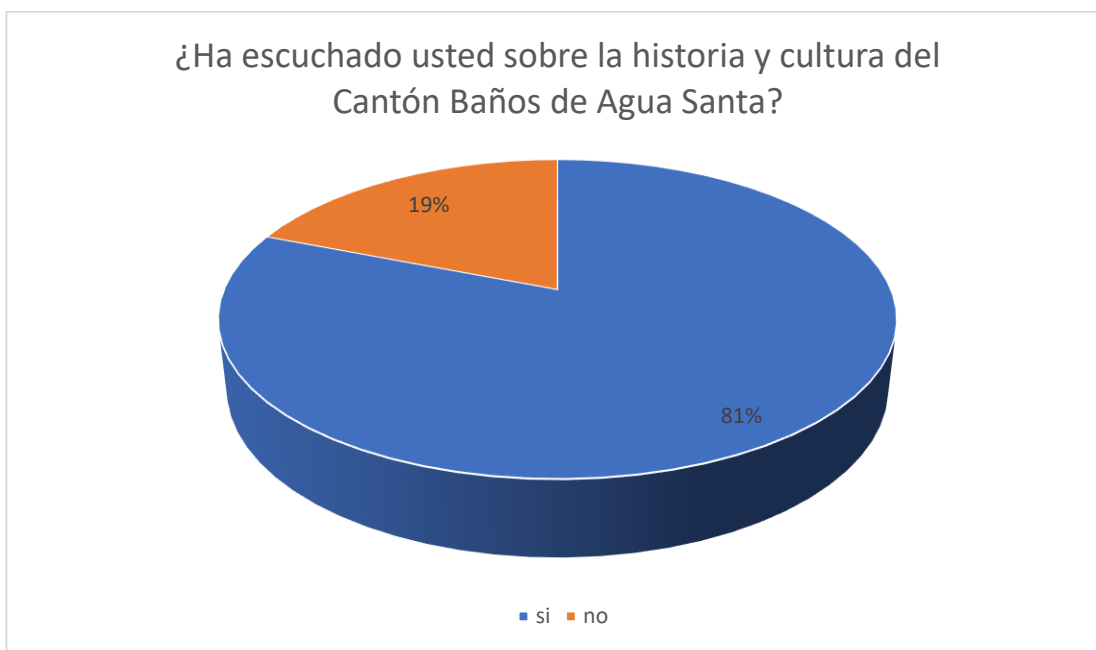
## ENCUESTA PARA PADRES

**Pregunta 1:** ¿Ha escuchado usted sobre la historia y cultura del Cantón Baños de Agua Santa?

**Tabla 10:** Encuesta padres pregunta 1

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	17	81%
<b>No</b>	4	19%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 10:** Encuesta padres pregunta 1. Elaborado por el autor

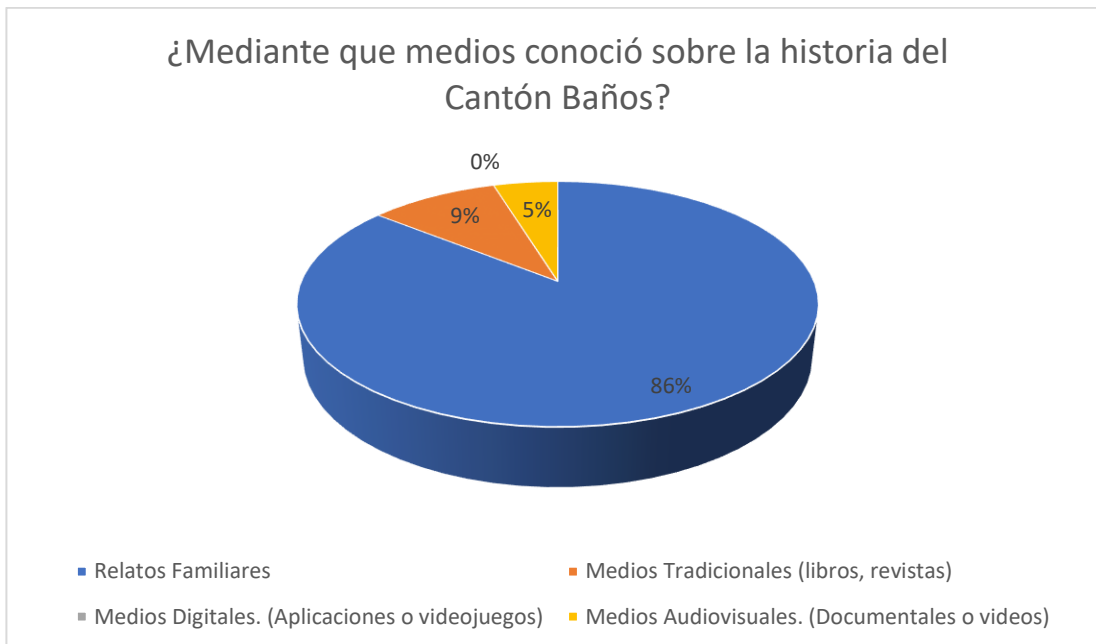
**Análisis:** El 81% de los encuestados nos dicen han escuchado acerca de la historia de la ciudad y el 19% nos dice que ni siquiera han escuchado sobre la historia de la ciudad.

**Pregunta 2:** ¿porque tipos de medios ha conocido de la historia del cantón Baños.

**Tabla 11:** Encuesta padres pregunta 2

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Relatos Familiares	18	85,7%
Medios Tradicionales (libros, revistas)	2	9,5%
Medios Digitales. (Aplicaciones o videojuegos)	0	0%
Medios Audiovisuales. (Documentales o videos)	1	4,8%
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

Elaborado por el autor



**Gráfico 11:** Encuesta padres pregunta 2.Elaborado por el autor

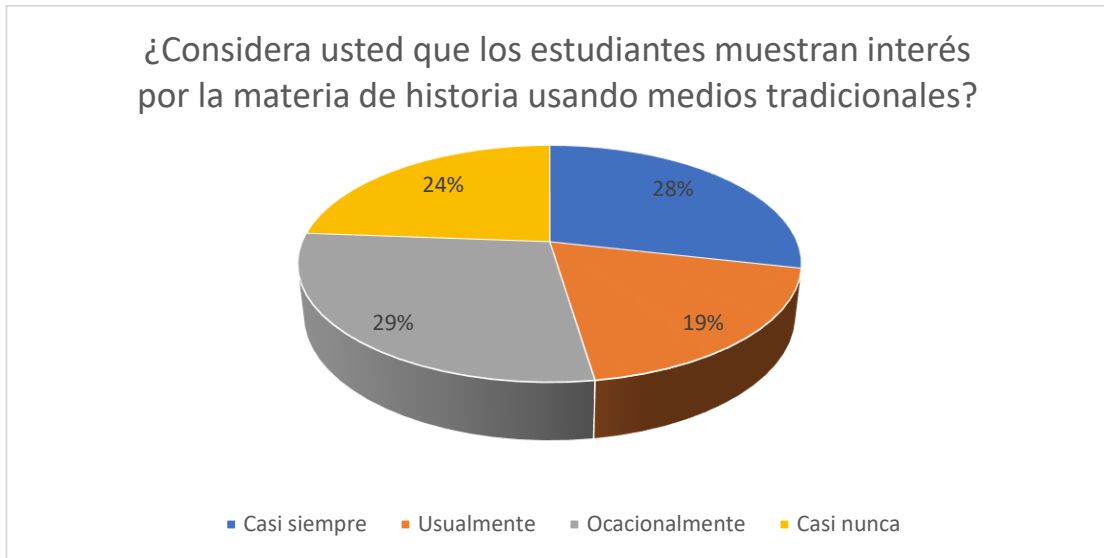
**Análisis:** El 85,7% de los encuestados nos dicen han escuchado la historia de la ciudad mediante relatos familiares, el 9,5% nos dice que han leído acerca de la historia de la ciudad y el 4,8% nos dice que han visto la historia en un video o documental.

**Pregunta 3:** ¿Considera usted que los estudiantes muestran interés por la materia de historia usando medios tradicionales?

**Tabla 12:**Encuesta padres pregunta 3

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Casi siempre</b>	6	28,6%
<b>Usualmente</b>	4	19%
<b>Ocasionalmente</b>	6	28,6%
<b>Casi nunca</b>	5	23,8%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 12:** Encuesta padres pregunta 3..Elaborado por el autor

**Análisis:** El 28% de los encuestados nos dicen que sus hijos aún muestran interés por la enseñanza de la historia mediante medios tradicionales, el 19% nos revela que sus hijos muestran interés usualmente por la historia mediante medios tradicionales, el 29% nos dice que sus hijos muestran interés por la historia mediante el uso de libros de manera ocasional y el 24% indica que sus hijos muestran poco interés por la historia usando medios tradicionales.

**Pregunta 4:** ¿consideraría relevante que la historia del cantón se dicte dentro de la materia de historia.?

**Tabla 13:**Encuesta padres pregunta 4

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Si</b>	20	95,2%
<b>No</b>	1	4,8%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 13:** Encuesta padres pregunta 4. Elaborado por el autor

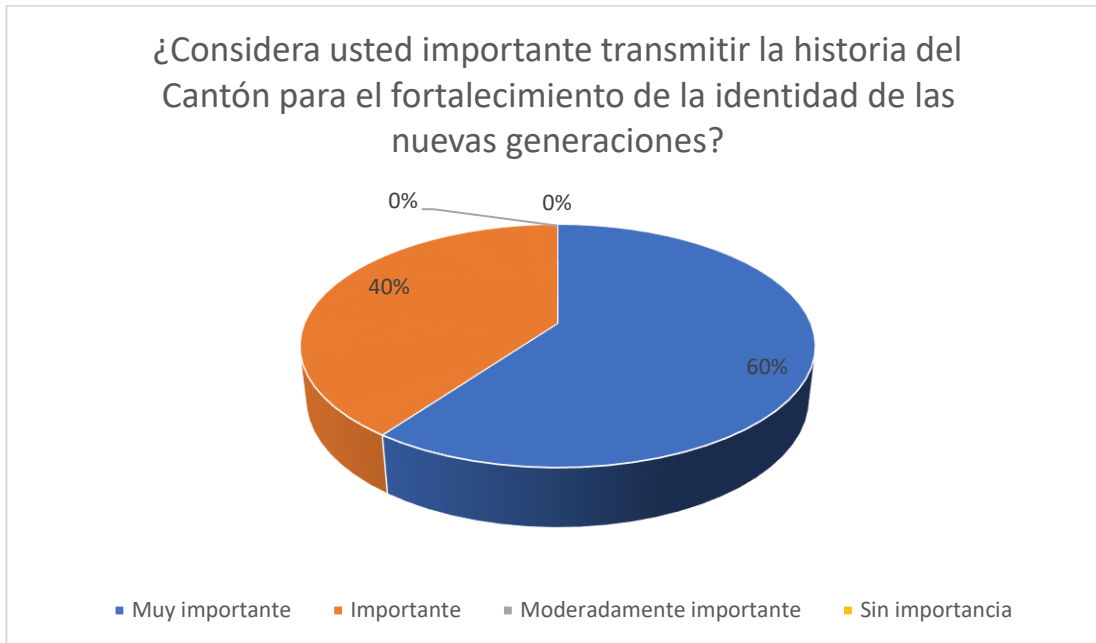
**Análisis:** El 95% de los encuestados nos dicen que sería relevante que se enseñe la historia del cantón dentro de la asignatura de historia y el 5% nos dice que no considera relevante que esto se enseñe en historia.

**Pregunta 5:** ¿Considera usted importante transmitir la historia del cantón para el fortalecimiento de la identidad de las nuevas generaciones?

**Tabla 14:** Encuesta padres pregunta 5

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Muy importante</b>	14	66,7%
<b>Importante</b>	7	33,3%
<b>Moderadamente importante</b>	0	0%
<b>Sin importancia</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 14:** Encuesta padres pregunta 4.Elaborado por el autor

**Análisis:** El 60% de los encuestados nos dicen que sería de gran importancia transmitir nuestra historia para fortalecer la identidad baneña de las nuevas generaciones y el 40% nos dice que transmitir la historia como medio de fortalecer la identidad solo lo consideran importante pero no de manera prioritaria.

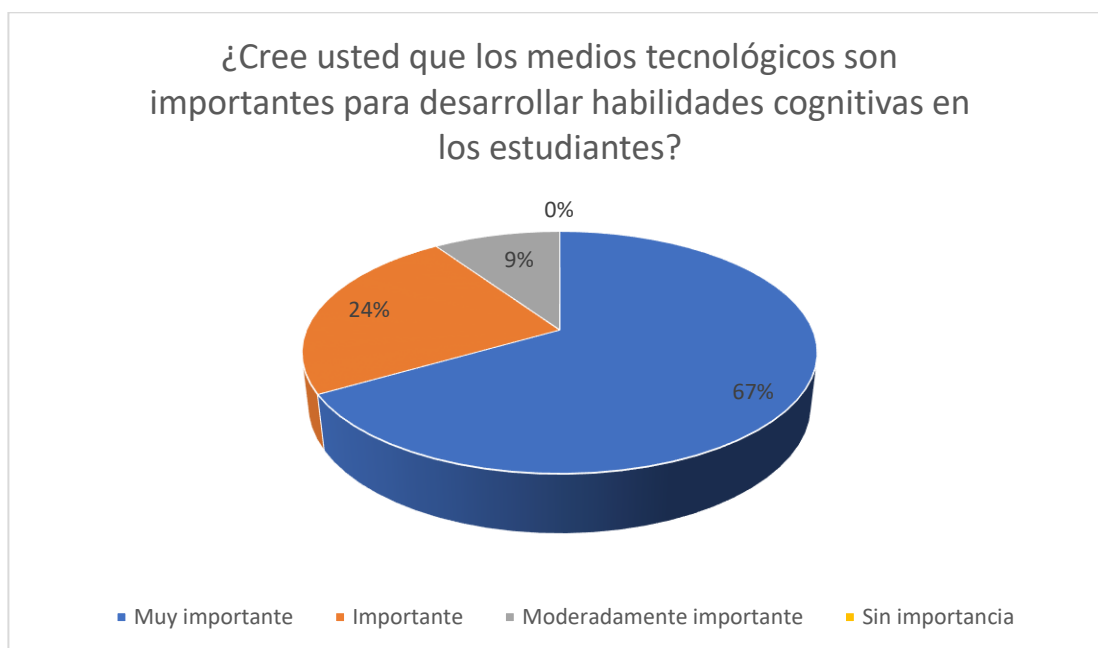
**Pregunta 6:** ¿Cree usted que los medios tecnológicos son importantes para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes?

**Tabla 15:** Encuesta padres pregunta 6

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Muy importante</b>	14	66,7%
<b>Importante</b>	5	23,8%

<b>Moderadamente importante</b>	2	9,5%
<b>Sin importancia</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 15:** Encuesta padres pregunta 6. Elaborado por el autor

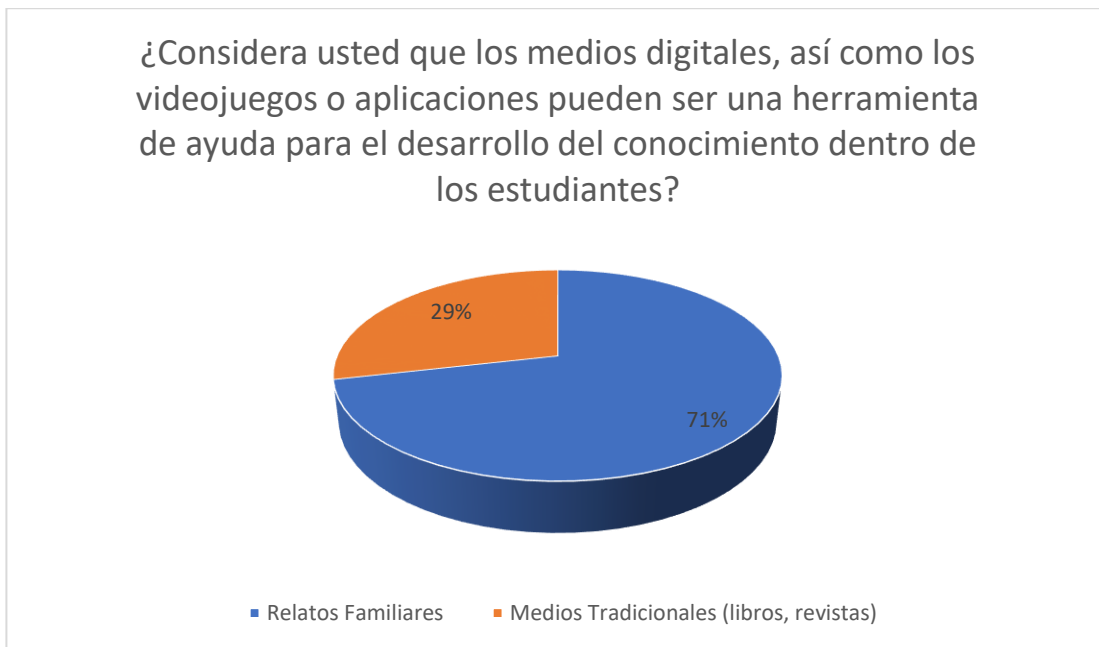
**Análisis:** El 67% de los encuestados nos dicen que los medios tecnológicos ayudan con el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, el 24% nos dice que ayudan, pero no es el mejor medio para esto y el 9% dice que es mediadamente importante que se apliquen estos medios para el progreso de habilidades cognitivas.

**Pregunta 7:** ¿Considera usted que los medios digitales, así como los videojuegos o aplicaciones pueden ser una herramienta de ayuda para el desarrollo del conocimiento dentro de los estudiantes?

**Tabla 16:** Encuesta padres pregunta 7

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	15	71,4%
<b>No</b>	6	28,6%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 16:** Encuesta padres pregunta 7. Elaborado por el autor

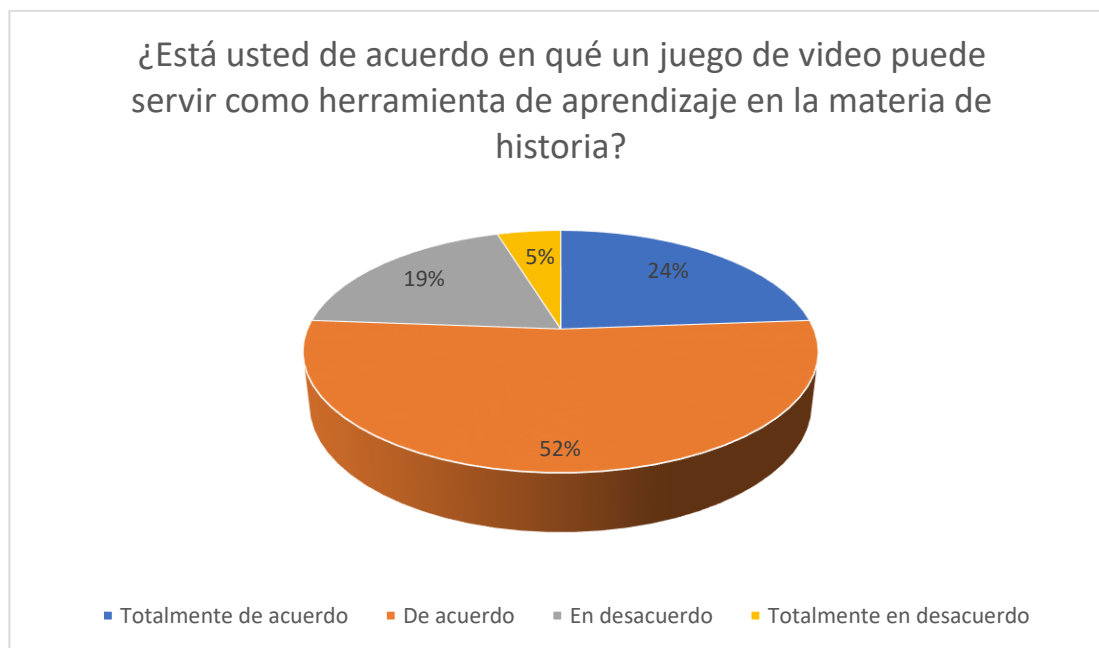
**Análisis:** El 71% de los encuestados nos dicen que los medios digitales como los videojuegos sirven y ayudan al desarrollo del conocimiento de los estudiantes, y el 29% dice que esto no ayudaría a la mejora del conocimiento.

**Pregunta 8:** ¿Está usted de acuerdo en que un juego de video puede servir como herramienta de aprendizaje en la materia de historia?

**Tabla 17:**Encuesta padres pregunta 8

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Totalmente de acuerdo</b>	5	23,8%
<b>De acuerdo</b>	11	52,4%
<b>En desacuerdo</b>	4	19%
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	1	4,8%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 17:**Encuesta padres pregunta 8.Elaborado por el autor

**Análisis:** El 24% de los encuestados dicen que los juegos de video puede ser una herramienta útil para la enseñanza de la historia en estudiantes, el 52% dice que un videojuego puede ser factible, pero no cumple con las expectativas para ser

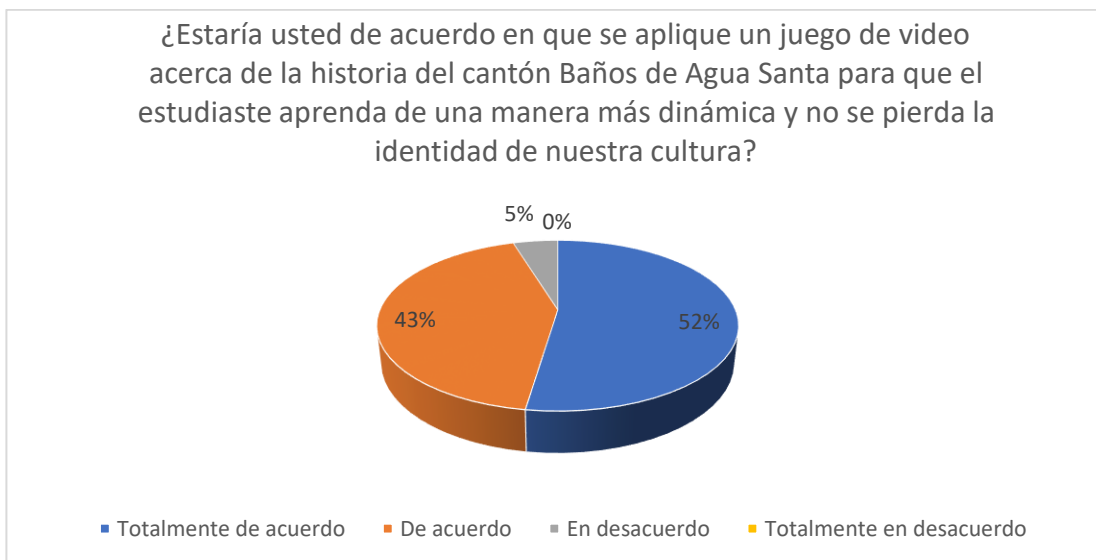
completamente ventajoso para la enseñanza, el 19% dice que no sería un instrumento de provecho para la enseñanza y el 5% no refleja que un videojuego sería una distracción y no una herramienta para la enseñanza.

**Pregunta 9:** ¿Estaría usted de acuerdo en que se aplique un juego de video acerca de la historia del cantón Baños de Agua Santa para que el estudiante aprenda de una manera más dinámica y no se pierda la identidad de nuestra cultura?

**Tabla 18:** Encuesta padres pregunta 9

	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Totalmente de acuerdo</b>	11	52,4%
<b>De acuerdo</b>	9	42,9%
<b>En desacuerdo</b>	1	4,8%
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	4,8%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 18:** Encuesta padres pregunta 9.Elaborado por el autor

**Análisis:** El 52% de los encuestados nos dicen que están totalmente de acuerdo de que el videojuego es un medio útil para transmitir la historia del cantón y para el fortalecimiento de la identidad del cantón como un método dinámico, el 43% nos refleja que sería un buen método para que la historia de Baños de Agua Santa, pero no el mejor y el 5% nos dice que este no es el mejor método para la enseñanza de la historia.

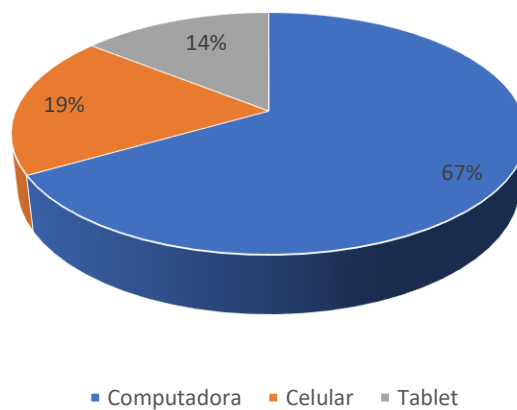
**Pregunta 10:** ¿Qué medio tecnológico considera usted que se sería el más apropiado para que él estúdiate tenga mayor concentración al momento del aprendizaje?

**Tabla 19:**Encuesta padres pregunta 10

	ENCUESTADOS	PORCENTAJE
<b>Computadora</b>	14	66,7%
<b>Celular</b>	4	19%
<b>Tablet</b>	3	14,3%
<b>TOTAL</b>	21	100%

Elaborado por el autor

¿Qué medio tecnológico considera usted que se sería el más apropiado para que él estúdiate tenga mayor concentración al momento del aprendizaje?



**Gráfico 19:** Encuesta padres pregunta 10. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 67% de los encuestados considera que la computadora es el medio tecnológico más eficiente al momento del aprendizaje, el 19% considera que el celular sería el medio más efectivo y el 14% nos dice que el juego sería más útil si este fuera aplicado en una Tablet.

## Conclusiones

- El análisis se desarrollo por medio del programa multimedia UNITY a través del libro Baños del Tungurahua desde sus orígenes al cabildo, donde se identifica la historia del cantón, que es importante para poder diseñar los personajes y los niveles del video juego a profundidad, es por ello que la información utilizada debe ir de la mano con la contextualización de las montañas y la trama del aspectos de los mitos y leyendas. Además, que es un instrumento que ayuda a mejorar la cultura de los estudiantes, ya que por lo regular la historia del cantón no es un tema que se considere dentro de la malla curricular.
- Los medios por los cuales se trasmite la historia del Cantón Baños de Agua Santa a los estudiantes, se dan por medio del teatro, comunicación familiar y departamento de turismo, es así que dentro de la investigación del desarrollo del video juego es importante llegar a los estudiantes, para que se cree un sentido de pertenencia y conocimiento por parte de la sociedad, ya que por lo regular los niños y jóvenes no toman mucho en cuenta la historia de su territorio.
- El desarrollo del video juego es factible ya que se ha tenido la apertura de las autoridades de la Unidad Educativa Pablo Arturo Suarez, en conjunto con los padres de familia, profesores y estudiantes, que son todos los actores que se encuentran dentro de la investigación y han expresado su interés en conocer la historia del cantón, que ayuda a fortalecer la identidad cultural para las futuras generaciones, además de que miran atractivo que este tipo de información se difunda mediante un juego de video y principalmente que se aplique en aparatos electrónicos.

## **CAPITULO IV**

Una vez obtenido los resultados que nos proporcionó la investigación a partir de sus debidos métodos investigativos, podemos decir que un videojuego es la mejor opción como método multimedia para la difusión de la historia del cantón de Baños de Agua Santa en la en la institución educativa Pablo Arturo Suarez para los estudiantes del 6-to grado paralelo "B" el cual podrá ser observado su método de realización en el siguiente capítulo.

Para este capítulo se observa las diferentes fases para la producción de un videojuego, el tiempo en el cual este se realizará, la factibilidad para lograr ponerlo en práctica y los inconvenientes al ejecutarlo. En la producción de dicho juego se necesita de un número de pasos los cuales son los siguientes:

### **Preproducción**

- **Concepto de juego**

Para hablar de la fase de preproducción es importante crear un concepto del juego, es por ello que se identifica la historia del Cantón Baños de Agua Santa, a través de parámetros definidos como el tipo de locación y la forma en la que se van a interpretar la forma en la que se seguirá al siguiente nivel.

## **Producción**

- **Diseño del juego**

Es la fase en la que se especifica los elementos que serán parte del juego, brindando ideas claras a todo el equipo de desarrollo como son: guionista, ilustrador-diseñador, programador y técnico de sonido.

- **Diseño técnico**

Antes de poder formar a un videojuego como una manera de ocio tenemos que identificar el soporte para el que fue creado, fijamos de la aplicación informática que refuerce el relato que existe detrás de videojuego. Esa aplicación tiene una relación muy fuerte con la plataforma para la que fue creada como: móviles, computadores, etc.

- **Implementación**

La implementación tiene el objetivo de organizar de una manera a fin donde todos los elementos que se han elaborado y planificados hasta ese momento, se entrelacen de una manera perfecta con el motor de juego para prevenir que todo funcione, en base a las peticiones del usuario.

- **Pruebas Alpha**

O conocido como code complete las pruebas Alpha del juego ya contamos con una obra terminada, en esta etapa el juego tiene que pasar una ardua prueba de jugabilidad para corregir todos los errores que se puedan presentar, para estar corrección se hace media una pequeña selección del grupo de producción. (2014)

En esta fase del juego al ser probado por un pequeño grupo de personas se vio errores como que al tocas ciertos enemigos estos no hacían daño al personaje y el contador de vidas no reducía, a su vez al recolectar algunas vasijas no salía ningún mensaje y las vasijas se quedaban en el nivel, y no desaparecían como un item recolectado, y al tocar la flecha el nivel no finalizaba.

- **Pruebas Beta**

O también llamadas Content Complete se dan por completadas todas las variantes en el contenido dentro del juego como: las decoraciones, los gráficos, las texturas, los doblajes en varios idiomas, entre otros. En esta etapa las pruebas al juego lo realizan testadores externos al proyecto, con la intención de que el juego salga al mercado con la menor cantidad de errores y defectos posibles, a su vez esta etapa es usada para confirmar que las normativas de los países donde el producto será distribuido y además de valorar si se podría adicionar nuevas versiones para el juego. (2014)

- **Gold Master**

En esta fase estaría en trámite ya que la aplicación tiene el rasgo de un juego de video comercial, y es considerado como un experimento en el área de la educación.

### **Postproducción**

El proceso del juego aún no está completo ya que con su salida al mercado es preciso tener un seguimiento del comportamientamiento del juego dentro de este ambiente, para explotar todas sus posibilidades y brindar una respuesta rápida dentro de la relación juego – mercado (Manrubia, 2014).

Esta es el producto definitivo, este artículo que se denomina como el juego definitivo ya que es el que se publicará y producirá en masa al enviarlo a la fábrica con todo el contenido artístico como (la portada, caja, etc.) y manuales de usuario (2010, pág. 80).

- Parches
- Expansiones
- Explotación

### **Fase de preproducción**

Según Pereira (2014), en la fase de preproducción se determinará a detalle los puntos más importantes que se realizaran su respectiva materialización los cuales son los siguientes:

### **Aspectos que conforman el videojuego**

- Género: El plan es desarrollar un videojuego de computador en 2D con el género de acción añadido de tipo plataformero y educativo
- Historia: Los estudiantes aprenden mientras se divierten, el profesor usa el videojuego como herramienta para las siguientes generaciones
- Arquitectura: Historia se desarrolla de manera lineal en base al personaje principal, los niveles se mueven de manera consecutiva
- Estética: Idealista 2D
- Tipo de videojuego: Acción- subgénero plataformero, Educativo-demostrativo

**Tabla 20:** Planificación del video juego

**Planificación del Videojuego "Descubriendo la historia de la ciudad Baños de Agua Santa"**

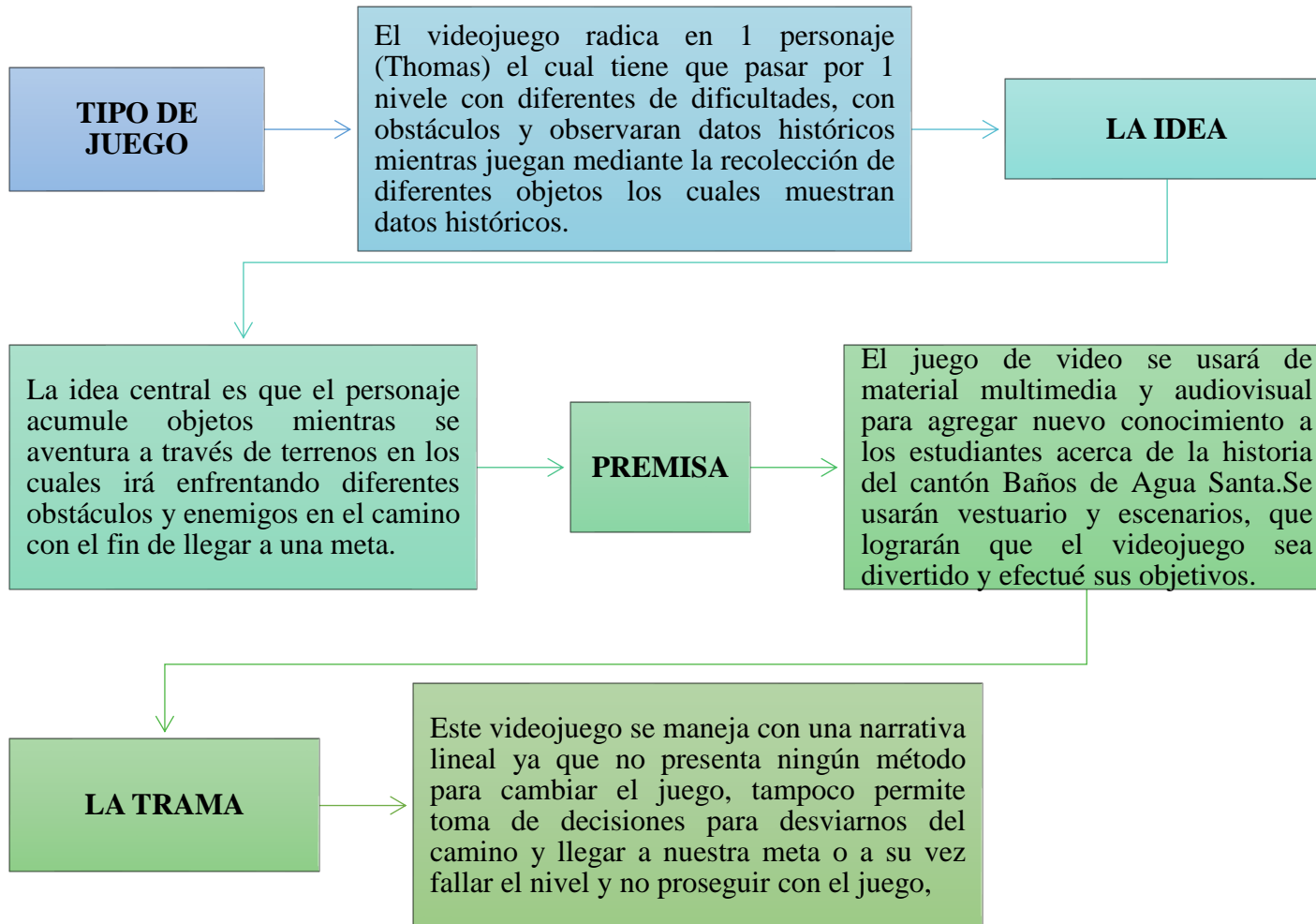
<b>Etapa de Producción</b>	<b>Responsable</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recurso</b>
<b>Preproducción</b>	Jairo Chavez	Búsqueda de Métodos Para la creación del juego	Computador
	Jairo Chavez	Planeación del concepto del Juego	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Creación de Guion	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Creación de la idea	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Elaboración de la Premisa y Trama	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Establecer los sucesos	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Profundización en el desenlace	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Creación de la jugabilidad	Hojas de papel, Lápiz, Computador
	Jairo Chavez	Bocetaje de personajes y escenarios	Hojas de papel y lápiz
	Jairo Chavez	Redacción del Gameplay	Computador

	Jairo Chavez	Sistematización de la Información acerca del juego en el documento GDD (Game Design Document)	Computador
<b>Producción</b>	Jairo Chavez	Establecimiento del diseño del videojuego y del personal de trabajo	computador
	Jairo Chavez	Redacción de la Historia	computador
	Jairo Chavez	Creación de la ficha del personaje	computador
	Jairo Chavez	Digitalización del personajes y escenario	computador
	Jairo Chavez	Digitalización de objetos dentro del juego	computador
	Jairo Chavez	Selección de la sonorización que estará dentro del videojuego	computador
	Jairo Chavez	Redacción de mecánicas dentro del videojuego	computador
	Jairo Chavez	Especificación de las pantallas en el juego	computador
	Jairo Chavez	Creación y digitalización de animaciones de los personajes	computador
	Jairo Chavez	Transferencias de recursos al programa Unity	computador

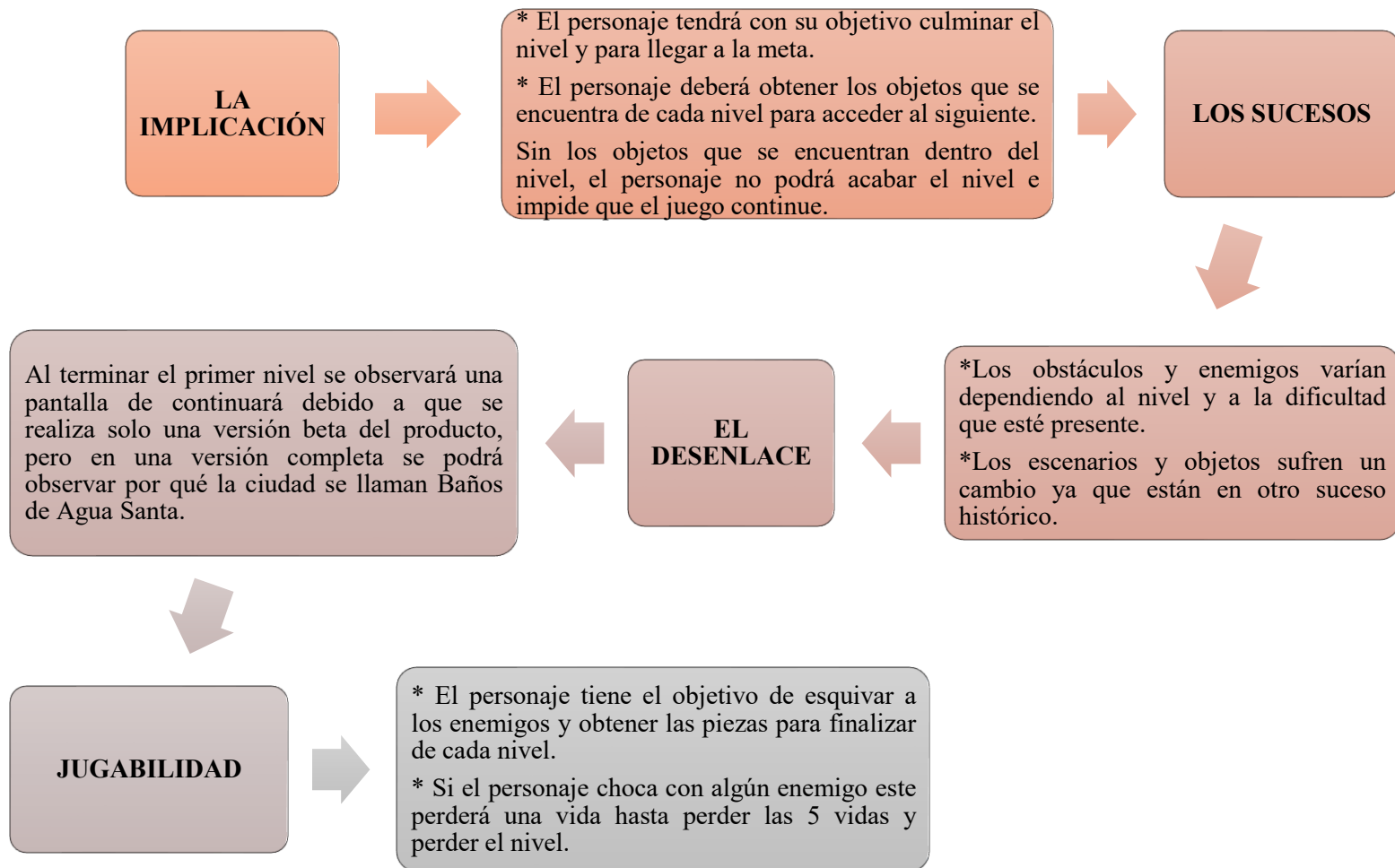
	Jairo Chavez	Acoplar escenarios y pantallas en Unity	computador
	Jairo Chavez	Generar animaciones en Unity	computador
	Jairo Chavez	Programación de las mecánicas en Unity mediante el lenguaje C#	computador
	Jairo Chavez	Sonorización del nivel	computador
	Jairo Chavez	Programación de Menús y Transición de las pantallas	computador
	Jairo Chavez	Exportación y prueba del Primer prototipo	computador
	Jairo Chavez	Pruebas Alpha del Videojuego	computador
	Jairo Chavez	Corrección de Problemas y Bugs posteriores a la prueba Alpha	computador
	Jairo Chavez	Pruebas Beta del videojuego	computador
<b>Post Producción</b>	Jairo Chavez	Establecer plan de marketing para el videojuego	computador

Elaborado por el autor

## Guion

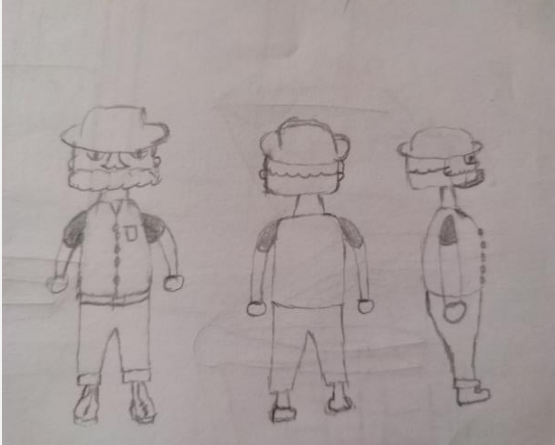
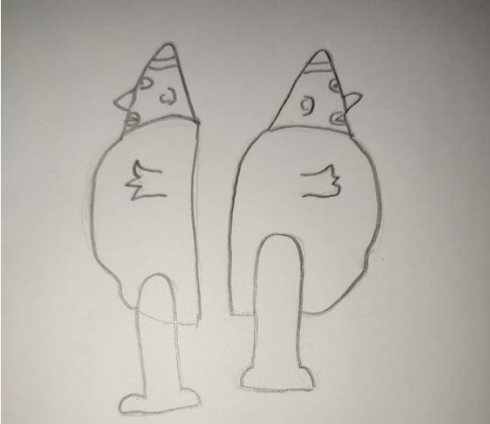
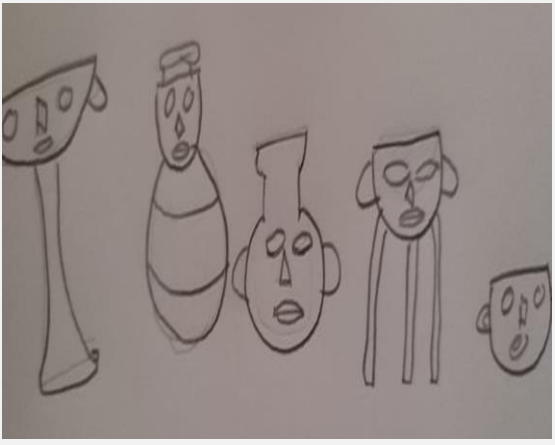
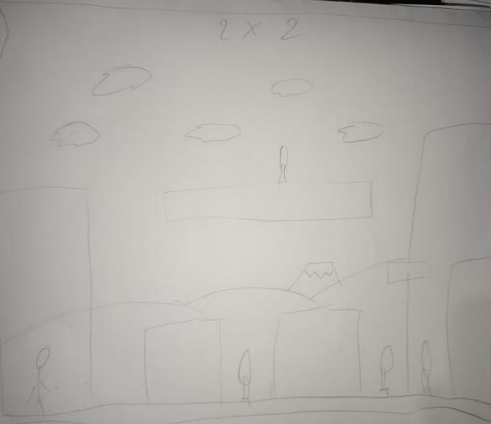


**Gráfico 20:** Guión de juego 1.Elaborado por el autor



**Gráfico 21:** Guión de juego 2. Elaborado por el autor

**Tabla 21:** Desarrollo de boceto de personajes

<b>BOCETO DE PERSONAJES</b>	<b>BOCETO DE ENEMIGOS</b>
<b>THOMAS</b>	<b>ESTATUAS CAMINANTES</b>
	
<b>VASIJAS</b>	<b>BOCETO DE ESCENARIO</b>
	

Elaboración propia

### **Game Play**

El juego se desarrollará en una forma espectacular cuando el personaje el cual es el que tiene que tener interacción con el entorno y los objetos, a través de acciones que va

realizando este debe recolectar los objetos para informarse dándonos así un objetivo preciso y sencillo, entonces el juego consiste en seguir al jugador que va por ese objetivo y todos los tropiezos que tenga presenten en el camino.



Los escenarios sufren cambios al igual que los obstáculos y aumentan al pasar el nivel, este sistema tiene la finalidad de que la dificultad se incremente al momento de cursar dicha atmósfera, con la finalidad de exigir reto e interés al jugador.

Esta fase acaba con el Game Desing Document, el cual al traducirlo es el documento de diseño del juego el cual nos deja resumir todo lo que el juego va a ser.

<b>Elementos que incluyen un GDD (Game Desing Document)</b>	
Género	Clasificación según su naturaleza
Jugadores	Modalidad de juego (Individual o colectivo), si es multijugador, si estos son humanos o entra la máquina.
Historia	Resumen de la historia del juego, de que trata y como lo trata.
Look and Fee	A partir de los bocetos de define el aspecto gráfico y artístico del juego, colores, temas dominantes, musicalidad, técnica de diseño 3D o 2D, posiciones de cámaras, etc.
Interfaz de Usuario	Se define como la manera en la que interactúa el jugador con el juego y con qué mecanismos contará para ello.
Objetivos	Cuales con las metas del juego, de acuerdo a la historia de éste.
Reglas	Qué cosas podemos hacer y cómo vamos a dejar que se hagan.
Características	Especificaremos las principales características de cada personaje del juego y de los elementos que intervienen en éste.
Diseño de Niveles	Describiremos que niveles, según la historia o dificultad, tenemos, cómo serán éstos, cuántos serán y que dificultad y retos se plantearan en cada uno de ellos.
Requerimientos técnicos	Estableceremos los requerimientos técnicos de equipo que necesitará nuestro juego para poder ejecutarse.
Marketing	Un mal estudio de marketing puede trar por tierra la inversión millonaria de un producto de este tipo, es fundamental el
Presupuesto	Fijamos el presupuesto aproximado que necesitaremos para llevar a buen fin nuestro juego

**Ilustración 13** GDD (Game Desing Document). Manrubia Pereira (2014)

**Tabla 22:** GDD (Game Design Document)

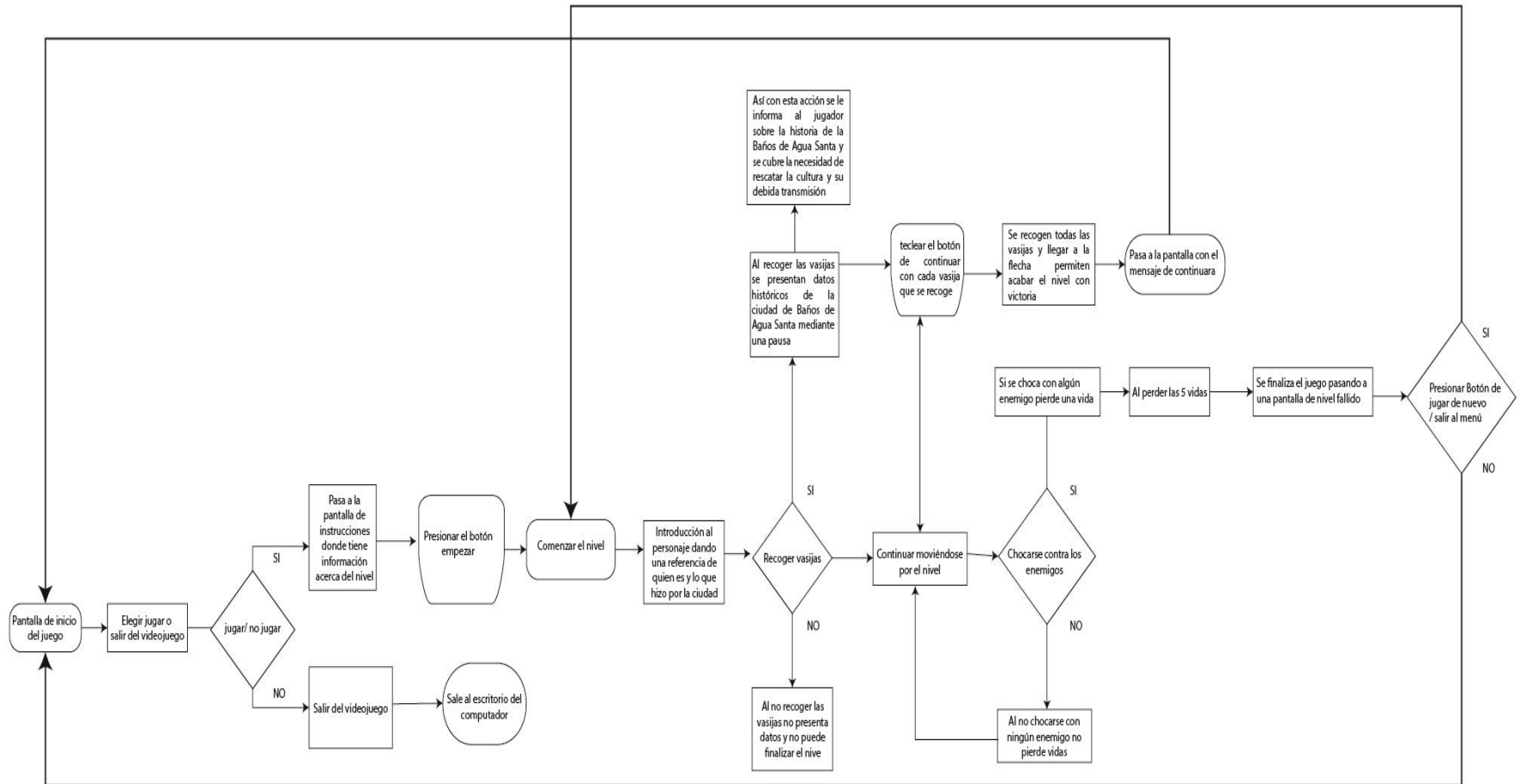
<b>GDD (game design document)</b>	
<b>Juego – Descubriendo la historia de Baños de Agua Santa</b>	
<b>Género</b>	Acción –Multiplataforma- Educativo
<b>Jugadores</b>	Individual
<b>Historia</b>	Thomas deberá recolectar los objetos que los mediante los cuales descubrirá datos históricos acerca de la ciudad de Baños de Agua Santa
<b>Look and Fee</b>	El personaje esta realizado en 2D para su ilustración se eligió el motion graphic, la cámara que se usara es frontal y seguirá al personaje.
<b>Interfaz de Usuario</b>	<p>El jugador usara las teclas:</p> <p>Tecla A para moverse a la izquierda </p> <p>Tecla D para moverse a la derecha </p> <p>La tecla espacio para saltar.</p> <p>El mouse para la comunicacion con los menus dentro del juego.</p>
<b>Objetivos</b>	<p>Nivel 1:</p> <p>Al acabar este nivel el personaje tendra que esquivar a los enemigos que se mueven en las plataformas recolectar los objetos y llegar hata la flecha de piedra para pasar al siguiente nivel.</p>
<b>Reglas</b>	Recolectar los objetos y leer la informacion.
<b>Características</b>	<p>Thomas: salta, corre y recoge objetos.</p> <p>Estatuas inspiradas en la cultura panzaleo: mueven por el nivel y en las plataformas.</p> <p>Vasijas: objetos que al cogerlos nos revelan datos acerca de la historia.</p>

<b>Diseño de Niveles</b>	Nivel 1  En este nivel nos encontraremos en un Baños antioguo donde encontraremos varias plataformas basadas en la tematica dentro del nivel, el personaje no tiene que rozar a ninguna estatua(ya que estas protejen las vasijas las cuales son sus tesoros y no quieren que nadie las toquen).
<b>Requerimientos técnicos</b>	Laptop o computadora, teclado y mouse.  Capacidad de más de 500 kb.
<b>Marketing</b>	Elaboracion de publicidad digital e impresa.
<b>Presupuesto</b>	\$800

---

Elaborado por el autor

## Sistematización y arquitectura de la información



**Gráfico 22:** Sistematización y arquitectura de video juego. Elaborado por el autor

## **Fase de Producción**

Después de tener lista la planificación inicial del videojuego se le aumenta lo que los pasos siguientes a la plantilla relacionados a la producción del juego. Esta es considerada la fase más difícil debido a las actividades distintas que esta aplica, ya que en ellas existen una multitud de personas encargadas de labores específicos.

### **Diseño del juego**

- **Guionista:** Es la persona encargada del guion del juego.
- **Ilustrador-Diseñador:** Se encarga el desarrollo de los elementos que componen el juego dentro de cada escena, en conclusión, es el encargado de la parte grafica.
- **Programador:** Se encarga de las líneas de código que dan vida a las cosas dentro del juego.
- **Técnico de sonido:** Persona que se encarga de la ambientación musical dentro del juego.

### **Diseño Artístico**

Según Pereira (2014) en este apartado se realizan los elementos que tiene que ver con la imagen del juego en sí:

**Historia:** Se crea la biblia, un compilatorio de todos los relatos de los personajes, del ambiente donde se acontece el juego, de su pasado y los personajes secundarios preestablecidos, así elaborando una continuidad argumental completa, con todos los componentes.

### **Descubriendo la Historia de Baños:**

En la ciudad de Baños de Ambato en medio de sucesos trágicos, nuestro protagonista Thomas un aventuro muy entusiasta el cual, pero tiene que buscar varios artefactos los

cuales nos otorgaran hechos acerca de la historia de la ciudad y su historia, pero él tiene miedo a los peligros que pueda encontrar mientras busca estos tesoros ancestrales

### Ficha del Personaje

La ficha de personaje tiende a ser una parte importante dentro del desarrollo del protagonista dice Gonzales (2014) esta es una herramienta directa para el guionista, este documento especifica las características físicas de los personajes jugables dentro del videojuego como son: nombre, sexo, altura, edad, fecha de nacimiento, lugar de nacimiento, forma de vestir, habilidades, entre otros.

**Tabla 23:** Ficha personaje Hombre - Thomas

<b>Hombre-Thomas</b>	
<b>Nombre:</b> Thomas	<b>Características especiales:</b> feliz y sutil
<b>Edad:</b> 60 años	<b>Estilo de Vestir:</b> usa una camisa de manga corta azul un pantalón café, sombrero café y botas negras
<b>Fecha de nacimiento:</b> 09/07/1843	<b>Rasgos:</b> ojos negros, abundante barba blanca
<b>Lugar de nacimiento:</b> Ambato-Ecuador	<b>Entorno Familiar:</b> Vive solo, ya que sus hijos viven en otra ciudad
<b>Descripción Física:</b> Piel mestiza, cabello corto y blanco	<b>Carácter/Personalidad:</b> tiene una personalidad un poco quisquillosa, activa, se mueve con rapidez y habla español
<b>Altura:</b> Estatura mediana	<b>Aficiones:</b> Trabajar y aventurarse

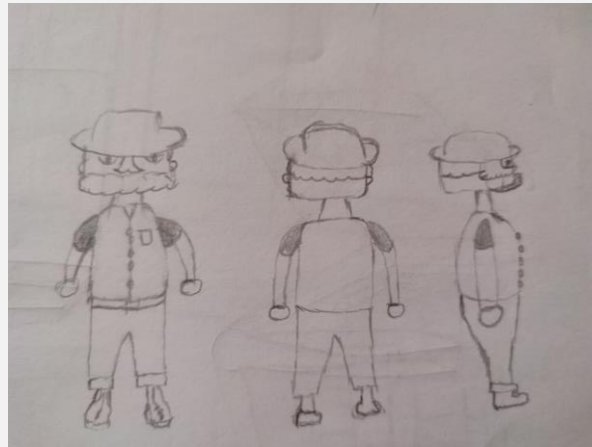
**Compleción:** Contextura mediana, **Habilidades especiales:** corre y salta  
rostro redondo

Elaboración propia

**Tabla 24:** Bocetos y diseño digital de Thomas

---

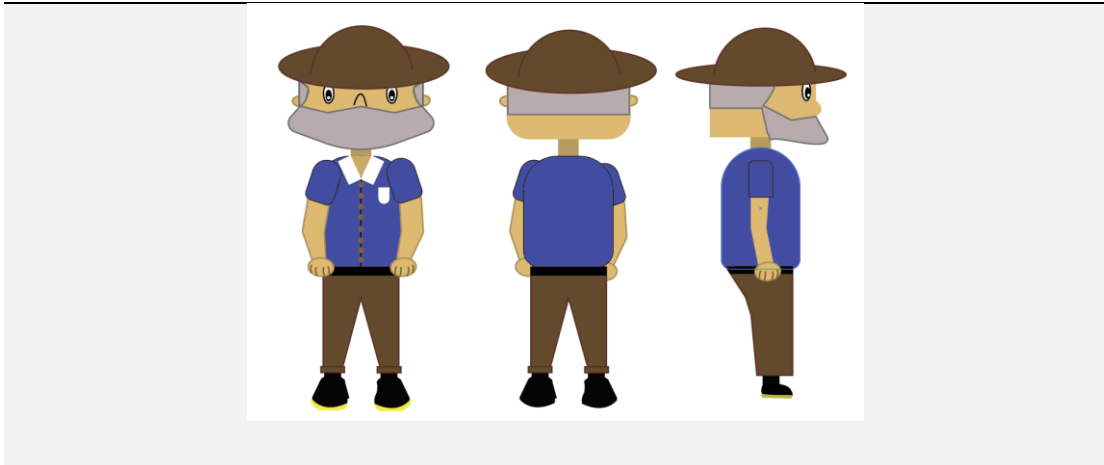
**Boceto de Thomas**



---

**Diseño digital de Thomas Digitalizado**

---



Elaborado por el autor

## Desarrollo de Enemigos

### **Estatuas Panzaleos:**

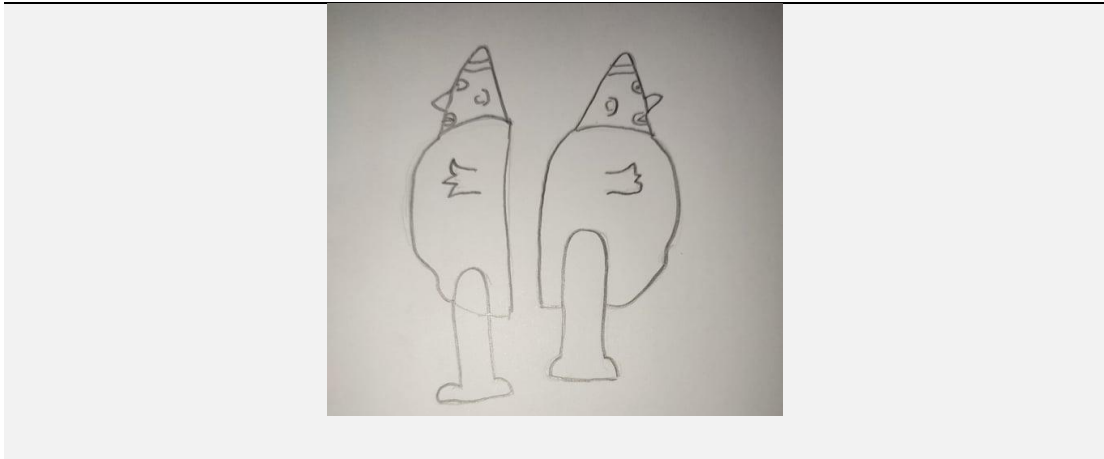
Estos enemigos están basados en la arquitectura de vasijas que corresponden a la cultura, los cuales se puede evidenciar por su gran barriga el cual es un rasgo muy visible y representativo de la cultura.

**Tabla 25:** Bocetos y diseño digital de estatuas

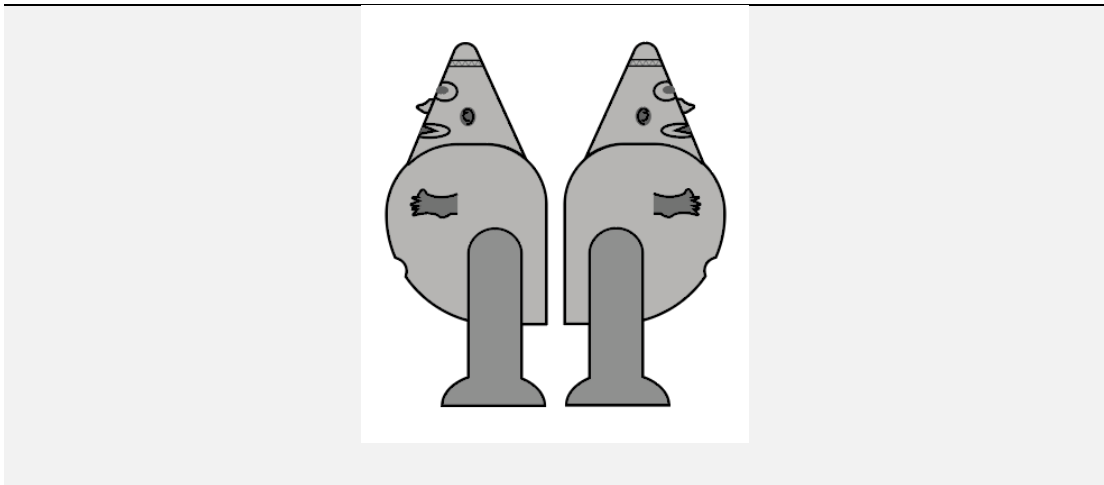
---

### **Boceto de Estatuas**

---



**Diseño digital de Estatuas**



Elaborado por el autor

- **Sonido:** Se crean todos los componentes sonoros del juego como: voces de los personajes, ambiente, efectos dentro del juego, música ambiental.

### **Sonido**

**Tabla 26:** Sonido del juego

<b>Música:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menú inicio</li></ul>	Hip hop drum backing track 86bpm
--	----------------------------------

<b>Música:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nivel 1</li> </ul>	Free Beat - LO FI 86BPM
<b>Música:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escena nivel fallido</li> </ul>	Efecto de Sonidos de trompeta triste

Elaborado por el autor

- Interfaz: Se observa la forma del GUI (Graphical User Interface) y del HUD (Head-Up Display), por los cuales los jugadores interactuar con el juego.



En esta sección es la que está a cargo de llevar la información que se necesita dentro del juego como la cantidad de vidas que tiene al igual que las vasijas que ya ha recolectado.

### Mecánicas principales y secundarias

#### Nivel 1

El usuario tendrá que moverse a través de diversas plataformas, mientras esquiva las estatuas que se desplazan dentro del escenario del nivel, ya que si estas son tocadas el jugador recibirá daño hasta perder las 5 vidas y tendrá que repetir el nivel.

El personaje: Salta y corre.

Estatuas: Estos enemigos se encuentran en las distintas zonas del nivel moviéndose en las plataformas y terrenos.

Escenario: Se encuentra en el Baños de Agua Santa antiguo donde no existía nada más que la naturaleza y sus plataformas basadas en la temática de videojuegos clásicos y el volcán Tungurahua.

- Gráficos: Los gráficos se elaboran dependiendo si el juego será en 2D o 3D, así se decide en los elementos como los sprites(diseño de movimientos, diseño de personajes y mapa de bits), tiles(plataformas y escenarios), entre otras, estos son elaborados en el programa de Adobe Illustrator.

### Introducción al juego

#### Escena de inicio

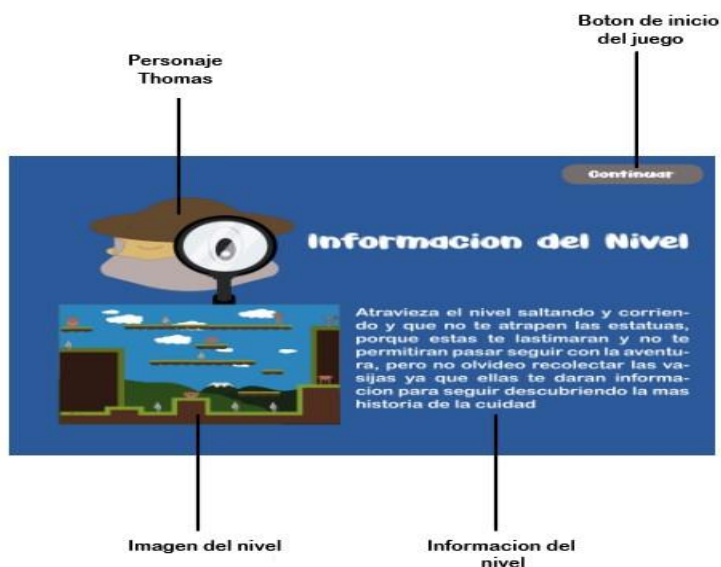
**Información:** Se observa elementos principalmente 2 botones en los cuales se puede llamar mediante un clic a la página de instrucciones del nivel, en cambio con el otro botón es para salir del juego.



**Ilustración 14:** Escena de inicio . Elaborado por el autor

## Escena de información del nivel

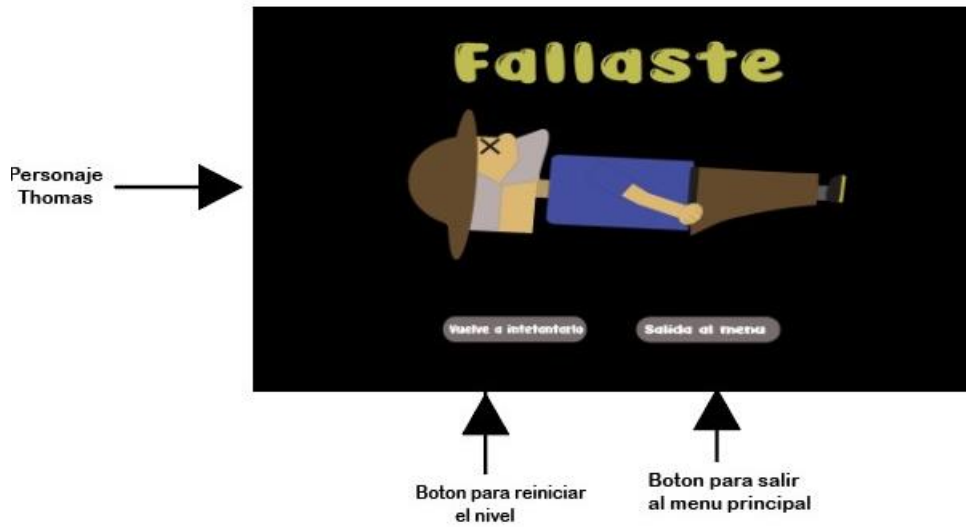
**Información:** En esta pantalla se describe el nivel y lo que ocurre dentro de él, además de un botón para comenzar el juego acompañado de una imagen del personaje, información de lo que ocurre dentro del nivel y una imagen del nivel.



**Ilustración 15:** Escena de información del nivel. Elaborado por el autor

## Escena de juego fallido

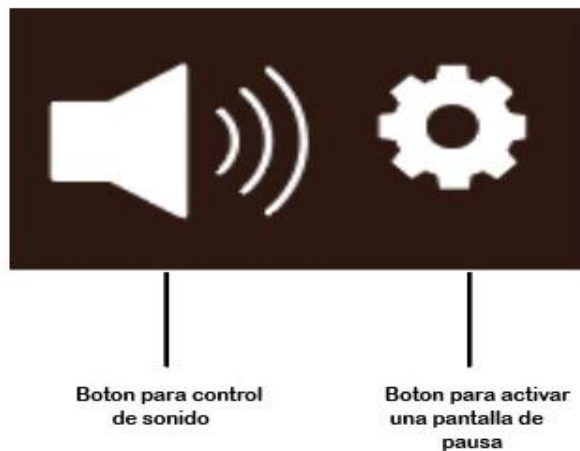
**Información:** En esta pantalla se observa 2 botones, el primero se para reiniciar el nivel y el segundo es para salir al menú principal.



**Ilustración 16:** Escena de juego fallido.Elaborado por el autor

### Menú de ajustes

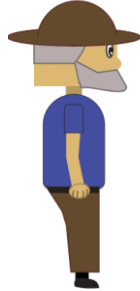
**Información:** Este pequeño menú se localiza dentro del nivel del juego en la esquina superior derecha, es fácil accesibilidad ya que se encuentra en una esquina de la pantalla, en este se puede controlar la música si se desactiva o no, y un botón para hacer una pausa y salir al menú principal.



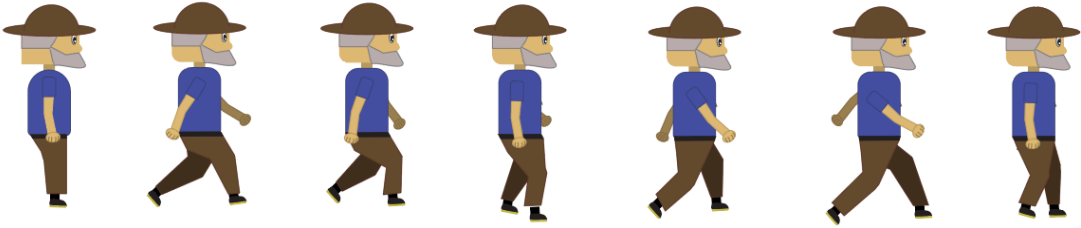
**Ilustración 17:** Menú de ajustes.Elaborado por el autor

## Animación de personajes (sprites)

Thomas - Quieto



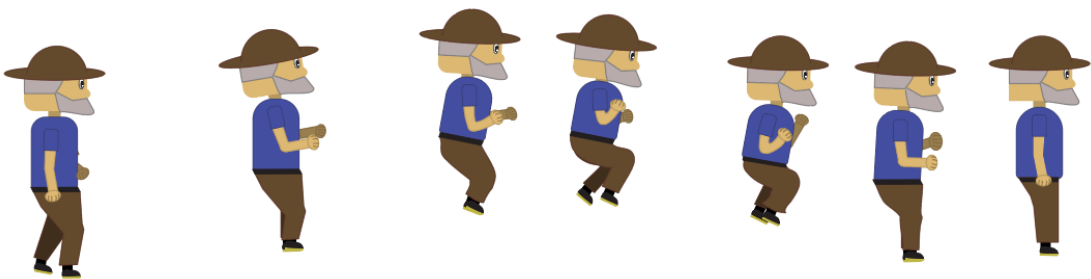
Thomas - Caminar



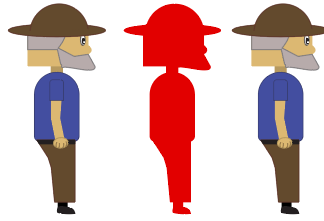
Thomas - Pierde



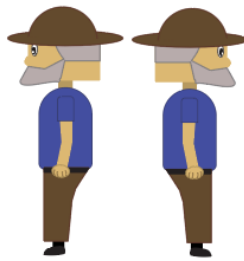
Thomas - Salta



Thomas – recibe daño



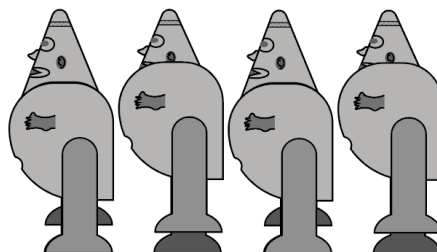
Thomas-Giro



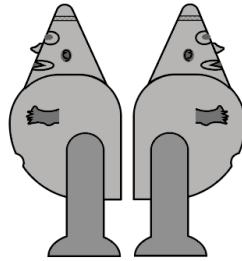
Enemigo (Estatua) Quieto



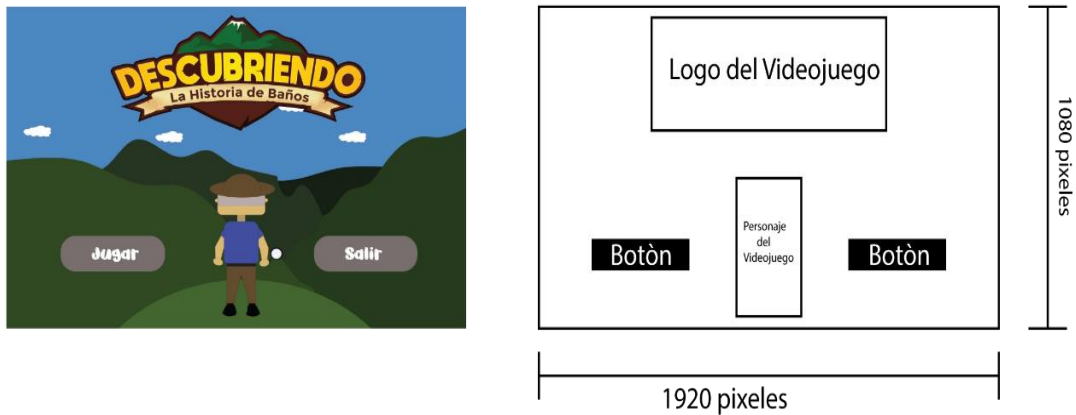
Enemigo (Estatua) Caminar



Enemigo (Estatua) Giro

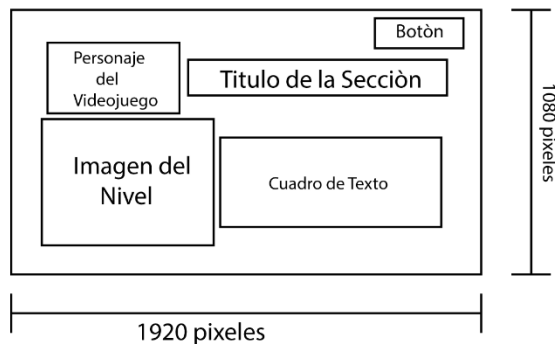


### Estructura, diagramación y programación



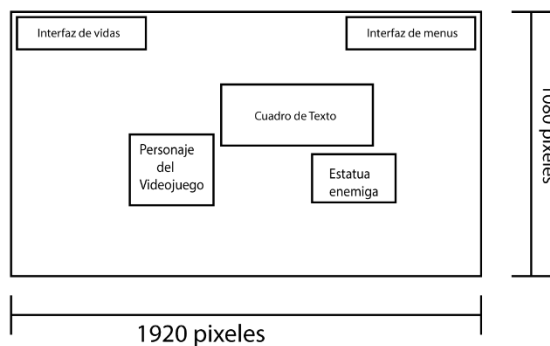
**Ilustración 18:** Medidas Pantalla con medidas del logo. Elaborado por el autor

En esta pantalla se usó tanto el logo como como el personaje para la pantalla de inicio ubicados en el centro de la composición para otorgarle protagonismo a los dos objetos su vez y se ubico botones a cada lado de la pantalla para darle equilibrio a ya mencionada composición.



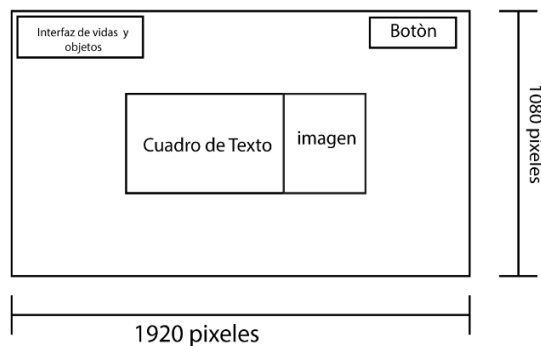
**Ilustración 19:** Medidas de la información del nivel

En esta pantalla se uso varios elementos como una ilustración del personaje principal al igual que el manejo de títulos para esta sección acompañado de una imagen del nivel que se jugara, pero separando ilustraciones y texto, aunque este apartado está cargado de elementos se hace uso de un color plano en el fonde de la misma para que la información tenga importancia y relevancia.



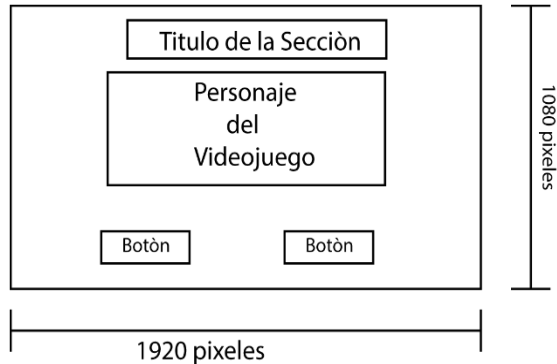
**Ilustración 20:** Medidas del cuadro del primer nivel. Elaborado por el autor

En esta pantalla ya tenemos una visualización del nivel al igual que una pequeña introducción tanto de quien es el personaje, como de los controles que se usan para desplazarse en el videojuego presentando esta información en el centro de la pantalla en un recuadro de texto flotante con una duración de cada mensaje de al menos de 8 segundos.



**Ilustración 21:** Medidas de la pantalla contacto con las basijas. Elaborado por el autor

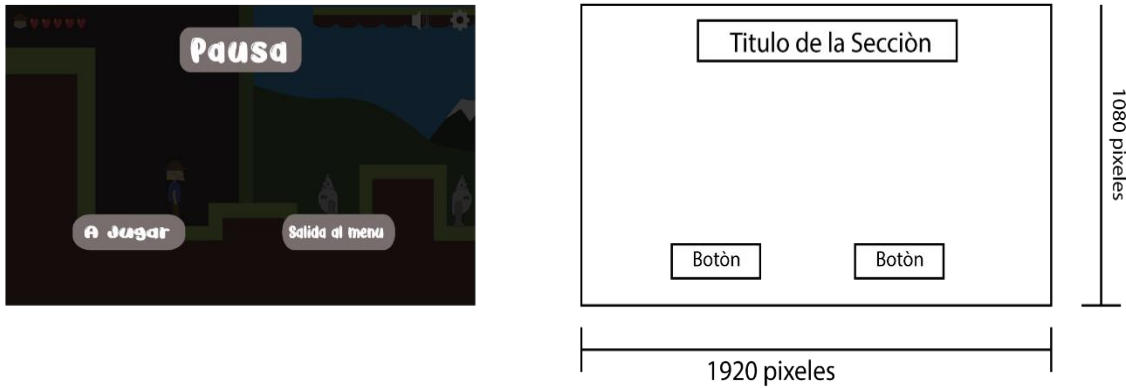
Aquí se observa la pantalla que se genera cuando el jugador tiene contacto con alguno de las vasijas dentro del nivel, en esta nos presenta la información en el centro de la misma en conjunto con una imagen que apoye para reforzar dichos datos, así produciendo una pausa al juego para el que el usuario tenga tiempo para leer y continuar jugando cuando a este se le plazca.



**Ilustración 22:** Medidas de pantalla perdida de juego. Elaborado por el autor

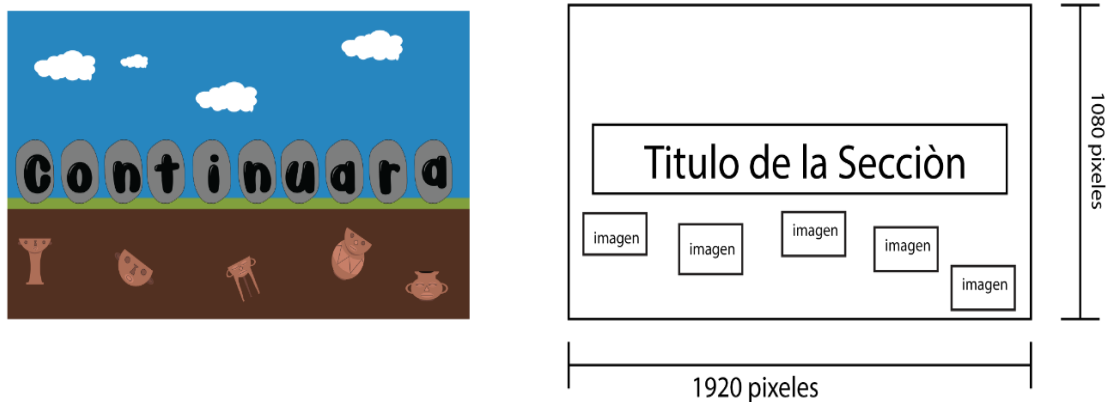
En esta sección observamos cuando el jugador pierde las cinco vidas que se otorgan al chocarse la misma cantidad de veces con cualquiera de los enemigos dentro del nivel, en esta se visualiza al personaje en el centro de la pantalla pero en una fase de muerte, así con la intención de impresionar al usuario acompañado de un fondo negro para fortalecer la ilustración con la adicción de un titulo en la parte superior que brinda la

información que fallo el nivel, con la oportunidad de volver a intentarlo o salir al menú principal mediante botones.



**Ilustración 23:** Medidas de pantalla en pausa. Elaborado por el autor

Esta pantalla se genera cuando el jugador desea pausar el juego a propósito y está compuesta por el título y dos botones los cuales nos permiten seguir con el nivel o salir al menú principal.



**Ilustración 24:** Medidas de la pantalla finalizar nivel. Elaborado por el autor

Esta es la pantalla que se usa al finalizar el nivel obteniendo todas las vasijas previamente, esta compuesta por una ilustración en el centro con la palabra continuara siendo esta el título de la sección acompañado de elementos que hagan relucir a dicha palabra.

### **Tipo de programación responsive**

En el presente trabajo no corresponde a que este funcione como diseño responsive, en efecto que el videojuego fue determinado en base a las preferencias que el grupo de investigación estableció mediante las encuestas previamente aplicadas a los padres de familia donde estos fijaron que este debe ser exclusivo para computador, sin la necesidad que este sea adaptable a otras plataformas como celulares o tabletas inteligentes.

### **Diseño Mecánico**

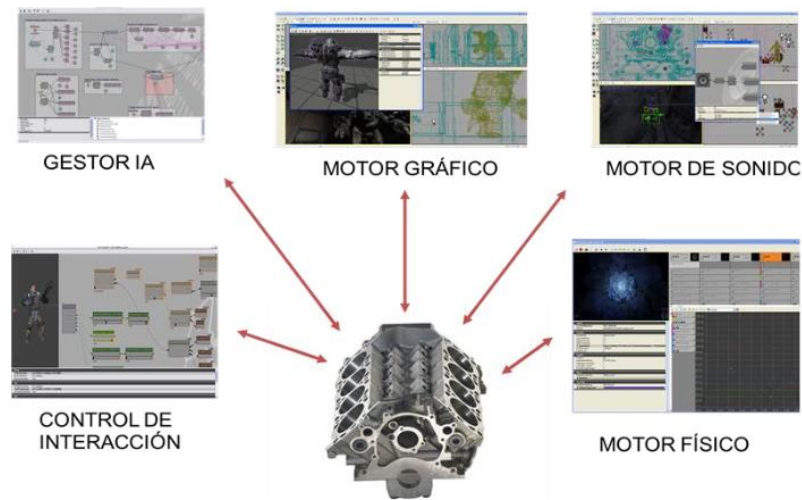
Esta es la fase donde se ponen los cánones de interacción en el juego, las reglas internas además del tipo de comunicación que se debe brindar en caso de que el juego sea en un desarrollo online.

El jugador tiene que interactuar con este juego mediante un ordenador, en el cual se puede hacer uso de las teclas A y D para moverse de derecha a izquierda, al igual que se puede hacer uso de las teclas de flechas para realizar esa acción, además deberán hacer uso del mouse para continuar después de cada mensaje que se obtendrá al coleccionar cada una de las vasijas ya que esto acciona una pausa para poder leer el mensaje, no se debe tocar a los enemigos ya que estos harán perder una vida hasta llegar a 0 y fallar el nivel al mismo tiempo que los enemigos no pueden ser eliminados, para cruzar el nivel el jugador tiene que recoger las 5 vasijas para poder finalizar el nivel.

El videojuego será comercializado por medio de un Cd que tendrá adentro una carpeta la cual solo requiere que el juego se inicie, sin instalación previa.

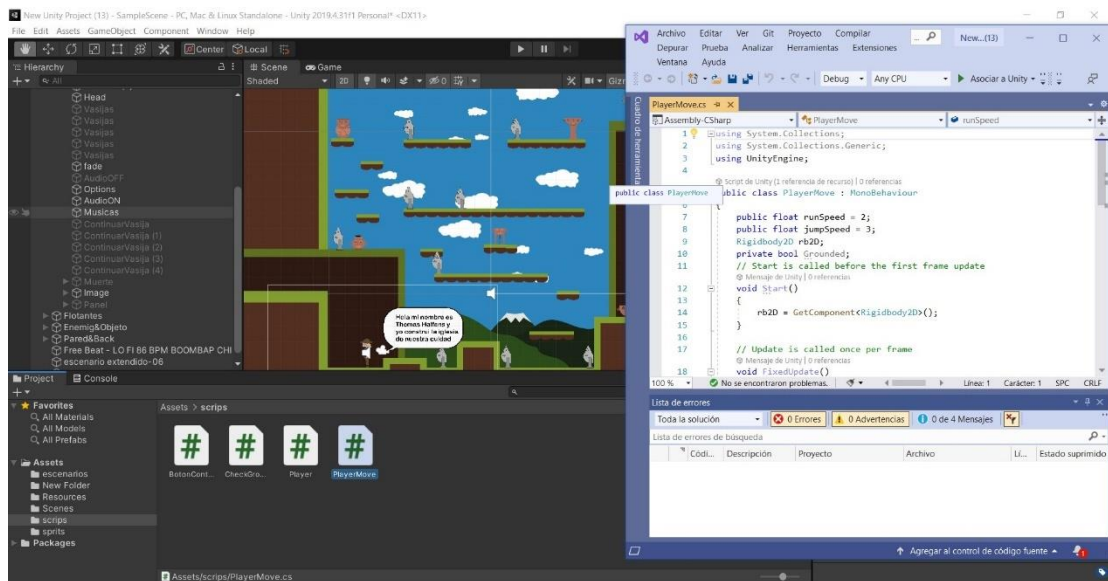
- **Motor de Juego**

Es el componente con más importancia dentro del desarrollo de un juego, ya que este proceso es el más costoso y duradero, el motor de juego se relaciona con una serie de instrucciones que conforman la representación de los elementos de los juegos, sin un motor de juego el arte y guiones quedan inservibles.



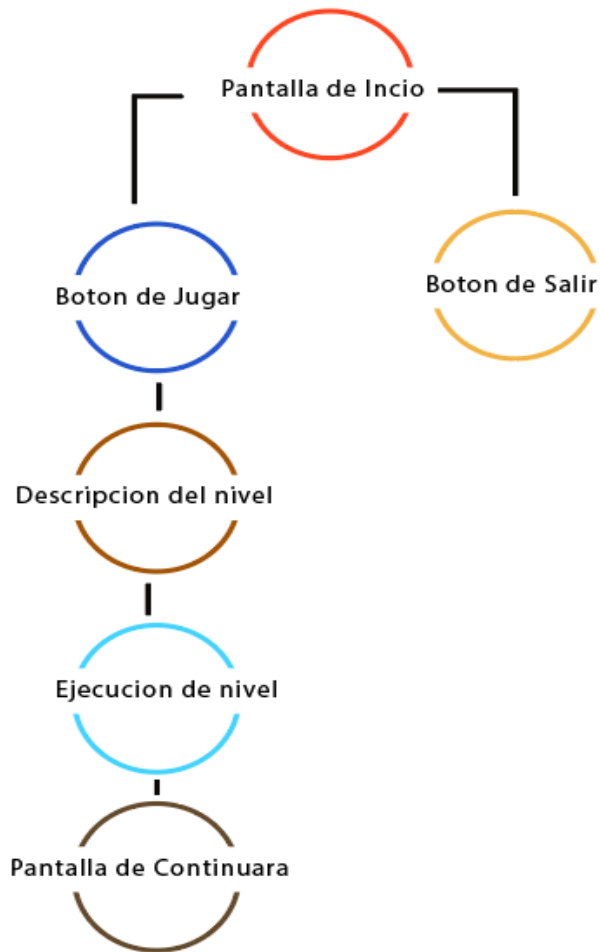
**Ilustración 25:** Motor del juego. González Sánchez (2010)

El motor de juego utilizado en esta ocasión es el Unity este software es que nos deja desarrollar el videojuego mediante el manejo de editor y líneas de código que se usan mediante el lenguaje de C#, ya que este es el que está habilitado para su uso con editor de código visual Basic como programa tiene soporte con Unity a la hora de programar mecánicas.



**Ilustración 26:** Analisis del motor del juego.Elaborado por el autor

## Diseño Técnico



**Gráfico 23:**Diseño Técnico.Elaborado por el autor

En esta etapa se mueve a través de una metodología

### Implementación

Para mantener un orden al avanzar con el juego se ha visto la necesidad de crear un cronograma de actividades a cumplir, en la primera parte de este proceso se recolecta la información que tendrá relevancia para ser mostrada en el juego, a continuación, se plantea el diseño de personajes y escenarios que quizás vayan dentro del videojuego, el sistema de comercio dentro del juego no se ocupó ya que no se vio útil para exponer la información, para el juego será requerido el uso de solo 1 nivel para exponer el tema

con mayor importancia el cual fue previamente seleccionado por los docentes, se debe tener en cuenta que la ilustración del personaje y escenarios se realizaron mediante el programa de Adobe Illustrator, para la interacción mediante codificación se usó el programa de unity con el uso del lenguaje C# en Visual Estudio, para culminar se efectúan pruebas con un grupo de estudiantes para brindarles esta nueva información histórica y cultural mediante el videojuego en el área de Ciencias Sociales.

### **Grado de Novedad del Producto**

En este proyecto se observa un alto grado de novedad debido a que es primer método multimedia por el cual se expone y se transmite la historia de cantón Baños de Agua Santa adecuado para las escuelas de la ciudad y sus estudiantes en el nivel básico, además de que en la interacción del mismo este presenta objetos y graficas originales, basadas en las culturas en las cuales se nombran y se muestran en este videojuego añadiendo un personaje histórico de ciudad el cual es Thomas Halfans como protagonista de la historia.

### **Cronograma**

**Tabla 27:** Cronograma

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA TAREA</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>COMIENZO</b>	<b>FIN</b>
1	Investigación	2 Días	11 de octubre del 2021	13 de Octubre del 2021
2	Ideas de los escenarios y personajes	2 Días	14 de octubre del 2021	16 de octubre del 2021
3	Bocetos	2 Días	17 de octubre del 2021	19 de octubre del 2021
4	Guión	1 Día	20 de octubre del 2021	20 de octubre del 2021
5	Redibujado virtual de los escenarios	2 Dias	20 de octubre del 2021	22 de octubre del 2021

6	Redibujado de personajes	2 Días	22 de octubre del 2021	24 de octubre del 2021
7	Edición de audio	1 Día	25 de octubre del 2021	25 de octubre del 2021
8	Diseño sprites de personajes	2 Días	26 de octubre del 2021	28 de octubre del 2021
9	Diseño sprites de escenarios	2 Días	29 de octubre del 2021	31 de octubre del 2021
10	Diseño items del juego	1 Día	1 de noviembre del 2021	1 de noviembre del 2021
11	Diseño de nivel	1 Días	2 de noviembre del 2021	2 de noviembre del 2021
12	Formación del juego en unity	2 Días	3 de noviembre del 2021	5 de noviembre del 2021
13	Codificación de escenario inicio, niveles y controles	2 Días	7 de noviembre del 2021	9 de noviembre del 2021
14	Codificación de escenario primer nivel	3 Días	9 de noviembre del 2021	12 de noviembre del 2021
15	Pruebas de juego	1 Días	13 de noviembre del 2021	13 de noviembre del 2021
16	Creación de plan de marketing	2 Días	14 de noviembre del 2021	16 de noviembre del 2021

Elaborado por el autor

Continuando con las pruebas del juego en la fase beta se ocupó un grupo de 15 estudiantes de la unidad educativa Pablo Arturo Suarez, además se añadió la aplicación de una encuesta para comprobar los atributos del videojuego como los escenarios, los controles, la jugabilidad y la atención que el juego de video crea en el jugador, para esta prueba se mostró información la cual los estudiantes desconocían sobre la historia del cantón mediante el juego Descubriendo dando como resultado lo siguiente:

## Encuesta

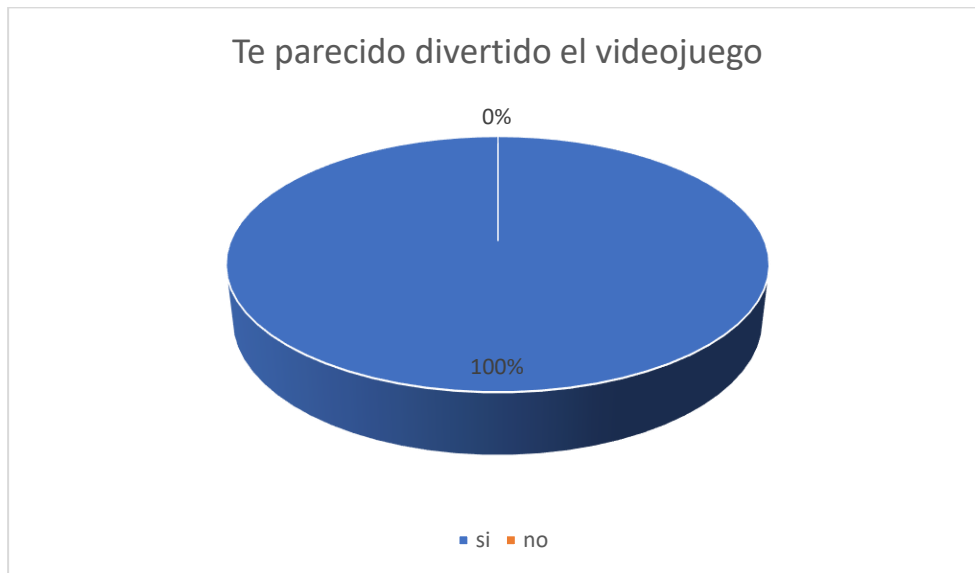
La encuesta se realiza a 15 estudiantes de la Unidad Educativa Pablo Arturo Suarez, con preguntas abiertas y cerradas donde se busca determinar algunos aspectos importantes de la aplicación del juego como la interacción entre los niños y la interfaz de la historia del Cantón Baños de Agua Santa.

**Pregunta 1:** ¿Te pareció divertido el videojuego?

**Tabla 28:** Encuesta pregunta 1

	Encuestados	Porcentaje
<b>SI</b>	15	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 24:** Encuesta pregunta 1. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados dicen que el juego les pareció divertido y entretenido.

**Pregunta 2:** ¿Te gusto el personaje y escenario del juego?

**Tabla 29:** Encuesta pregunta 2

	<b>Encuestados</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>SI</b>	15	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 25:** Encuesta pregunta 2. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados dicen que el gustaron los personajes y escenarios dentro del juego

**Pregunta 3:** ¿Fue difícil jugar el juego?

**Tabla 30:** Encuesta pregunta 3

	<b>Encuestados</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>SI</b>	3	20%
<b>NO</b>	12	80%
<b>TOTAL</b>	15	100%



**Gráfico 26:** Encuesta pregunta 3. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 80% de los encuestados dicen que el juego no les fue difícil jugarlo y el 20% dice que les fue complicado jugarlo.

**Pregunta 4:** ¿Aprendiste algo nuevo sobre la historia de Baños?

**Tabla 31:** Encuesta pregunta 4

	<b>Encuestados</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>SI</b>	14	93%
<b>NO</b>	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 27:** Encuesta pregunta 4. Elaborado por el autor

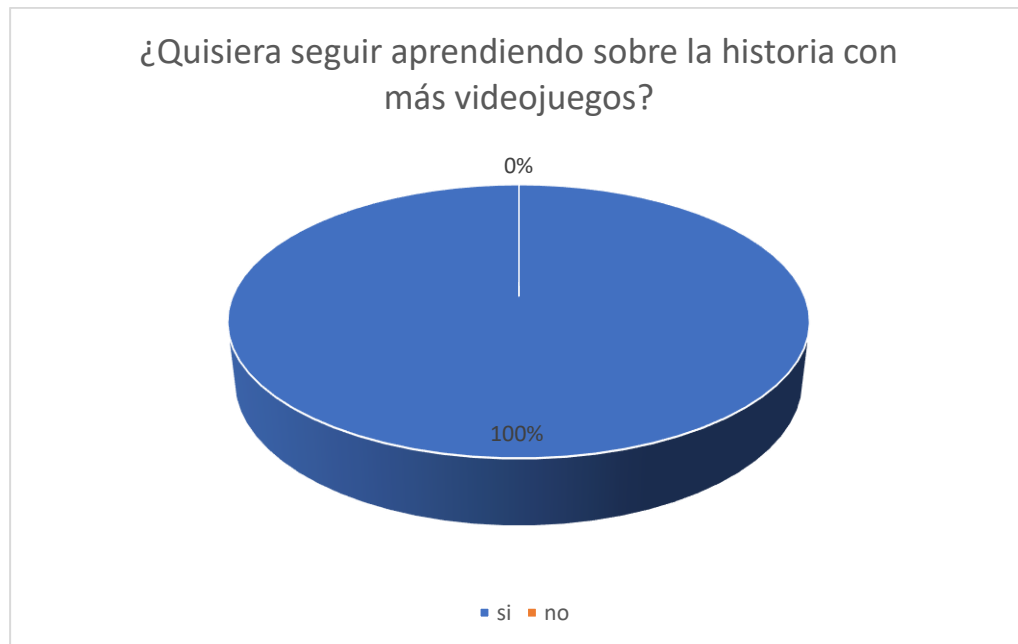
**Análisis:** El 93% de los encuestados dicen que el juego les enseñó datos que antes no conocían acerca de la historia del cantón Baños y el 7% dice que no comprendieron la información que se les mostro.

**Pregunta 5:** ¿Quisiera seguir aprendiendo sobre la historia con más videojuegos?

**Tabla 32:** Encuesta pregunta 5

	<b>Encuestados</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>SI</b>	15	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 28:** Encuesta pregunta 5. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados nos afirma que desearían seguir aprendiendo de la historia mediante los videojuegos.

**Pregunta 6:** ¿Quisieras aprender otras asignaturas con videojuegos?

**Tabla 33:** Encuesta pregunta 6

	<b>Encuestados</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por el autor



**Gráfico 29:** Encuesta pregunta 6. Elaborado por el autor

**Análisis:** El 100% de los encuestados nos afirman que quisieran que los videojuegos se apliquen en otras materias como método de aprendizaje.

**Tabla 34:** Aplicación de la interfaz del juego a los estudiantes

Explicación de los niveles del juego aplicados a la historia del Cantón Baños de Agua Santa, donde se lo realiza en grupos de 3 en 3 por cuestiones de la pandemia.



Elaborado por el autor

## Validación

Se realizó una evaluación anterior a la aplicación del videojuego, la cual fue previamente revisada y aprobada por la profesora a cargo del grupo de estudiantes, la misma esta realizada bajo los contenidos manejados dentro del juego de video, esto se usó como prueba de validación del producto, los resultados son los siguientes:

### Anteriormente al Videojuego

**Tabla 35:** Validación anterior del juego

Preguntas	Correctas	Incorrectas
¿Los antiguos pobladores llamaron a la ciudad de Baños de Agua Santa con el nombre de Ipo?	1	14
¿Cuáles fueron las primeras culturas en habitar la ciudad?	0	15
¿Los lugares en Baños de Agua Santa como Ilignay, Illuchi, Bascún y Runtún son nombres de la cultura?	2	13
¿Los lugares en Baños de Agua Santa como Juive, Lligua, Pititig, Ulba y Agoyán son nombres de la cultura?	0	15
¿Qué volcanes eran dioses para las culturas que habitaban en Baños de Agua Santa?	0	15
<b>Total</b>	<b>4%</b>	<b>96%</b>

Elaborado por el autor

## Posteriormente al Videojuego

Tabla 36: Validación posterior del juego

Preguntas	Correctas	Incorrectas
¿Los antiguos pobladores llamaron a la ciudad de Baños de Agua Santa con el nombre de Ipo?	15	0
¿Cuáles fueron las primeras culturas en habitar la ciudad?	13	2
¿Los lugares en Baños de Agua Santa como Illignay, Illuchi, Bascun y Runtun son nombres de la cultura?	12	3
¿Los lugares en Baños de Agua Santa como Juive, Lligua, Pitigitig, Ulba y Agoyan son nombres de la cultura?	14	1
¿Qué volcanes eran dioses para las culturas que habitaban en Baños de Agua Santa?	15	0
<b>Total</b>	<b>92%</b>	<b>8%</b>

Elaborado por el autor

**Análisis:** La validación que se realizó antes de la aplicación del videojuego nos refleja que tenemos un 96% de los evaluado respondió de manera incorrecta a las preguntas y que solo un 4% respondió de manera correcta, después del usar el videojuego El 92% de la población respondió de manera correcta viendo una gran mejora notable a la evaluación de selección múltiple y el 8% tuvo ciertas confusiones y respondió de manera errónea al cuestionario aplicado.

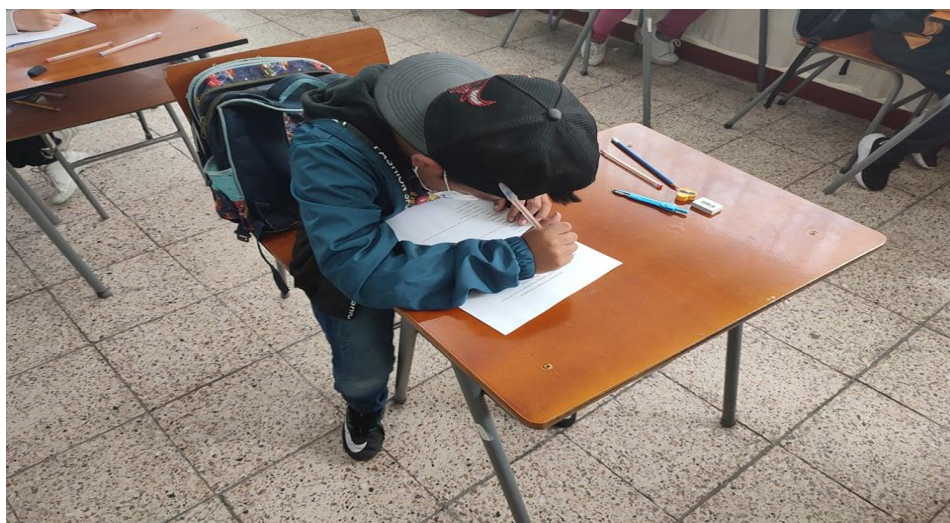
En la tabla 10, se indica el proceso de la encuesta realizada a los estudiantes de la UE Pablo Arturo Suarez con el fin de poder apreciar datos significativos de la investigación.

**Tabla 37:** Encuesta a los estudiantes de la UE Pablo Arturo Suarez

---

**Aplicación de la encuesta a los estudiantes de la UE Pablo Arturo Suarez**

---



---

Elaborado por el autor

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

- Con la aplicación de encuestas y entrevistas al personal docente después de la investigación nos supieron contar que el videojuego es un recurso muy interesante, así como el mismo fuera una gran ayuda al ser aplicado en otras áreas y siempre manejados con contenidos actualizados.
- Al observar cómo los niños reaccionaron al videojuego se puede concluir que este es un recurso valioso al querer impartir nuevos conocimientos que se encuentran por fuera del pensum curricular y que mediante este su atención fue captada de inmediato además de un incremento de interés por la información que este les brindo.
- Por medios de las encuestas a los padres se pudo evidenciar que la idea que sus hijos aprendan con el uso de videojuegos tuvo una gran acogida además de que observaron que un dispositivo electrónico se puede ser una gran herramienta para el aprendizaje y no solo como un medio para el ocio.

#### **Recomendaciones**

- Se recomienda que los tics sean más usados como medio de aprendizaje ya que estas atraen más la atención de los estudiantes, pero siempre y cuando estas vayan de la mano con el pensum que estén manejando.
- Una recomendación muy necesaria es que los medios tecnológicos estén actualizados ya que sin estos los aplicativos no tendrán un buen desempeño.
- Una recomendación en la que se insiste es que los padres se involucren más en la educación de los hijos ya que ellos mediante los medios aplicativos multimedia actuales pueden ser un gran complemento no solo educativo sino también en su formación cultural.

## ANEXOS

### Modelo de Encuesta-Entrevista

Universidad Tecnológica Indoamérica

Encuesta entrevista al personal docente

1. ¿conoce o a escuchado usted la historia del cantón Baños de agua santa?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

2. ¿dentro de la materia de historia se considera relevante enseñar la historia del cantón?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

3. ¿considera usted importante transmitir la historia del cantón para el fortalecimiento de la identidad de las nuevas generaciones?

Muy importante	<input type="checkbox"/>
Poco importante	<input type="checkbox"/>

4. ¿cree usted que es importante que las nuevas generaciones del canto conozcan la historia de Baños de agua santa?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

5. ¿considera usted que los estudiantes muestran interés por la materia usando medios tradicionales?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

6. ¿por qué medio es importante para usted el difundir la historia del cantón Baños de agua santa?

Métodos tradicionales	<input type="checkbox"/>
Métodos multimedia	<input type="checkbox"/>

7. ¿considera usted un videojuego de la historia del cantón seria adecuada para dar a conocer y transmitir la cultura e identidad a las nuevas generaciones?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

8. ¿considera usted que el uso de videojuego sería adecuado para un aumento de interés en el estudiante sobre temas culturales?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

9. ¿sabiendo la materia de historia contiene varias temáticas acerca de los sucesos pasados en el cantón, selecciones de la siguiente lista cuales serían los pertinentes para su difusión?

La cantonización de la ciudad

Porque la ciudad se llama Baños de Agua santa

Que culturas se asentaron en Baños

El milagro de la virgen de agua santa

La construcción de la basílica de Baños

Modelo de Entrevista

## **ENTREVISTA PARA PROFESORES**

**Introducción:** En la presente entrevista se buscar identificar parámetros que ayuden al investigador a tener un contexto de la situación actual de cómo se está impartiendo la historia a nivel general y de igual forma la cultura del Cantón Baños de Agua Santa.

**Instrucción:** Las preguntas de la entrevista deben ser claras y precisa con el fin de levantar información que ayude a profundidad al desarrollo de la investigación.

Nombre del Docente:

**1 ¿Cuánto sabe de las culturas del Cantón Baños de Agua Santa?**

**2 ¿Qué materiales utiliza para impartir clases de historia dentro del aula?**

**3 ¿Le gustaría que la historia del Cantón Baños de Agua Santa pueda llegar a los estudiantes a través de medios tecnológicos como en las computadoras?**

**4 ¿Cómo maestro como usted evalúa el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la cultura del Ecuador a nivel general?**

**5 ¿Cómo usted puede ayudar a repotenciar sus clases a partir de un juego de video que presente información sobre la historia del Cantón Baños de Agua Santa?**

**6 ¿Cómo cree usted que los padres pueden ayudar a fomentar la lectura sobre aspectos culturales luego de la jornada estudiantil?**

**Modelo de encuestas para padres**

### **ENCUESTA PARA PADRES**

**1. ¿Ha escuchado usted sobre la historia y cultura del Cantón Baños de Agua Santa?**

- Si
- no

**2. ¿porque tipos de medios ha conocido de la historia del cantón Baños?**

Mediante historias contadas por familiares

Medios tradicionales (Libros, revistas)

Medios Digitales (Aplicaciones o videojuegos)

Medios Audiovisuales (Documentales o videos)

**3. ¿Considera usted que los estudiantes muestran interés por la materia de historia usando medios tradicionales?**

- Casi siempre
- Usualmente
- Ocasionalmente
- Casi nunca

**4. ¿consideraría relevante que la historia del cantón se dicte dentro de la materia de Historia.?**

- Si
- no

**5. ¿Considera usted importante transmitir la historia del cantón para el fortalecimiento de la identidad de las nuevas generaciones?**

- Muy importante
- Importante
- Moderadamente importante
- Sin importancia

**6 ¿Cree usted que los medios tecnológicos son importantes para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes?**

- Muy importante
- Importante
- Moderadamente importante
- Sin importancia

**7. ¿Considera usted que los medios digitales, así como los videojuegos o aplicaciones pueden ser una herramienta de ayuda para el desarrollo del conocimiento dentro de los estudiantes?**

- Si
- No

**8. ¿Está usted de acuerdo en qué un juego de video puede servir como herramienta de aprendizaje en la materia de historia**

- Total, de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**9. ¿Estaría usted de acuerdo en que se aplique un juego de video acerca de la historia del cantón Baños de Agua Santa para que el estudiante aprenda de una manera más dinámica y no se pierda la identidad de nuestra cultura?**

- Total, de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**10. ¿Qué medio tecnológico considera usted que se sería el más apropiado para que el estudiante tenga mayor concentración al momento del aprendizaje?**

- Computadora
- Celular
- Tablet

## DISEÑO DE LA IMAGEN GLOBAL DEL VIDEOJUEGO

### Proceso de elaboración

#### CONSTRUCCION

El logotipo se construye sobre una superficie modular proporcional al valor x, se establece como unidad de medida asegurando el uso correcto y proporcional de la marca para aplicarlo en cualquier soporte.



1x  La Historia de Baños

#### COLOR

R:240 G:220 B:158	R:233 G:189 B:120	R:85 G:34 B:23	R:32 G:13 B:10	R:255 G:229 B:16	R:255 G:184 B:7	R:24 G:111 B:49	R:28 G:74 B:34	R:255 G:255 B:255
C: 8 M: 12 Y: 46 K: 0	C:9 M:28 Y:59 K:1	C:39 M:94 Y:80 K:63	C:63 M:81 Y:66 K:88	C:2 M:5 Y:90 K:0	C:0 M:32 Y:92 K:0	C:87 M:30 Y:100 K:21	C:87 M:43 Y:100 K:49	C:0 M:0 Y:0 K:0
#f0dc9e	#e9bd78	#552217	#200d0a	#ffe510	#ffb807	#186f31	#1c4a22	#ffffff

TIPOGRAFÍA

• **MOON GET HEAVY**

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

• **MONTERRAT BOLD**

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Promocionales



## PLAN DE MEDIOS

Publicidad

			TOTAL
Redes Sociales	Facebook, Tik tok e Instagram	\$30,00	\$168,50
Promocionales	Rollup	\$35,00	
	500 afiches	\$63,50	
	600 volantes	\$40,00	
Videojuego			\$300,00
	80 cds y cajas	\$30,00	
impresión de producto	50 manuales	\$40,00	\$184,99
	50 carpetas	\$60,00	
			\$675,97

### Videojuego precio por realización

COLUMNA1	DIA	SEMANA	MES
<b>Ilustador</b>	\$1,10	\$7,70	\$30,80
<b>Programador</b>	\$1,28	\$8,96	\$35,84
<b>TOTAL</b>	\$2,38	\$16,66	\$66,64

Estrategia de medios

Roll Up



Afiche



Volante



CD



## MANUAL TÉCNICO

### Requisitos del sistema:

- PC.
- Resolución de pantalla 1920x1080

- Mouse
- Capacidad de Ram 256
- Windows actualizado

**Instalación:**

- Capacidad mínima de 500 KB.
- Aplicación descargable.

**Lenguaje de programación:**

- Lenguaje C Sharp (Programa Visual Studio).



República  
del Ecuador

Ministerio de Educación

### ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ PABLO ARTURO SUÁREZ”

Baños de Agua Santa – Tungurahua  
Teléfono 032505086  
CÓDIGO AMIE: 18H00351


Baños de Agua Santa , 25 de enero del 2022

### *APROBACIÓN*

Yo, Janet Margoth Gordón Loza, portadora de la cédula de identidad N° 1802171379, en calidad de Directora de la Escuela de Educación Básica “Pablo Arturo Suárez”, con código AMIE 18H00351 de sostenimiento fiscal, SE AUTORIZA que el Sr. JAIROPATRICIO CHAVEZ JARA que realice la tesis de grado en nuestra Institución, con el tema “ Videojuegos como aporte cultural en la difusión de la historia del cantón Baños de Agua Santa”, aplicado al sexto grado paralelo “B”

Por la favorable atención que se sirva dar a la presente ,desde ya quedo muy agradecido.

Atentamente.

  
Dra. Janet Gordón

DIRECTORA



Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.  
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador  
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



## Bibliografía

- Ayala Mora, E. (16 de Septiembre de 2016). *El Comercio*. Obtenido de Opinion: <https://www.elcomercio.com/opinion/comida-nacional-gastronomia-opinion.html>
- La Hora. (24 de Marzo de 2019). *Los saberes ancestrales se difunden en la Internet*. Obtenido de El Comercio.
- El\_Comercio. (24 de Marzo de 2019). Los saberes ancestrales se difunden en la Internet. *El Comercio*.
- Verdu, R. M. (2007). *Videojuegos, cultura y jóvenes*. Alicante : Comunicación e juventude.
- Minguell, M. E. (2002). Interactividad e Interaccion . *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* , 24-26.
- Aedo Cuevas, I. (2004). *Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación*. Madrid: UNED.
- Manrubia, A. M. (2014). *El proceso productivo del videojuego: fases de producción. Historia y comunicación social*. Madrid .
- IPE- UNESCO. (2019). *Perfil del país*.
- Peñaherrera, M. (2011). EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*.
- Quintero Hernández, G. (2016). Tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En G. Quintero Hernández, *La mentoría en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Bogota: Universidad de Rosario .
- González, D. (2014). *Diseño de videojuegos: da formas a tus sueños (2a. ed.)*. RA.MA: Madrid.
- Cartuche, E. (2015). *Desarrollo de un Videojuego para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia de los Sitios Turísticos de la Ciudad de Loja*. Obtenido de Repositorio Universidad Nacional de Loja: [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10948/1/Cartuche%20Grand a%2C%20Eduardo%20Luis.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10948/1/Cartuche%20Grand%20Eduardo%20Luis.pdf)
- Roca, B. C. (2015). Herramientas, La importancia de la Historia en la educación patrimonial. *History and History teaching*, 1-5.
- Lacomba, J. A. (2008). La historia local y su importancia. *La historia local y su importancia* (págs. 455-458). Malaga: Universidad de Málaga.

- Pina Bartolome, A. R. (1994). *Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior*. Sevilla: Pixel-Bit.
- García, M. B. (2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 3.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 184.
- Peñaherrera Leon, M. (2012). USO DE TIC EN ESCUELAS PÚBLICAS DE ECUADOR: ANÁLISIS, REFLEXIONES Y VALORACIONES. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 3-11.
- Gutiérrez, D. (2018). *El Diseño y el Arte en los Videojuegos*. Obtenido de Repositorio Universidad Politécnica de Madrid:  
[https://oa.upm.es/50803/1/TFG\\_DARIO\\_BUENO\\_GUTIERREZ.pdf](https://oa.upm.es/50803/1/TFG_DARIO_BUENO_GUTIERREZ.pdf)
- Guevara, R., Botero, R., & Castro, C. (2015). *Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales*. Colombia: TISE.
- García, C., & Gallego, D. (1994). Sistemas Multimedia. *Revista de la asociación para el desarrollo de la informática educativa*, 16-17.
- Salinas, J. (1996). *MULTIMEDIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*. Islas Baleares: Universidad de las Islas Baleares.
- Lanza Vidal, D. (2021). *Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. Madrid: Universidad Complutense.
- Levis, D. S. (2005). Tecno-arte digital. *La Puerta*, 116-117.
- Gonzales Fernandez, A. (2019). *Ilustración digital y concep art. En el arte del siglo XXI*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Perales Martinez, A. J. (2020). *LA ESCULTURA DIGITAL EL NUEVO CINCEL DE LA ESCULTURA*. Sevilla: UNIVERSIDAD DE SEVILLA.
- Mireles Garza, D. (2014). Animación digital y realidad virtual. *Ciencia UANL*, 62.
- Prendes Espinosa, C. (2015). REALIDAD AUMENTADA Y EDUCACIÓN: ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS. *Píxel-Bit revista de medios y educación*, 187-188.
- Belli, S., & López, R. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 161- 165.

- Juarez Gil, A. (2007). Los Videojuegos. En A. Gil Juárez, *Los Videojuegos* (págs. 21-26). Barcelona: UOC.
- Manrubia Pereira, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19.
- González Sánchez, J. L. (2010). *JUGABILIDAD: CARACTERIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR EN VIDEOJUEGOS*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- García Gigante , B. (2009). *VIDEOJUEGOS: MEDIO DE OCIO, CULTURA POPULAR Y RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS ESCOLARES*. Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Formación de Profesorado y Educación. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737\\_garcia\\_gigante\\_b\\_enjamin.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_b_enjamin.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gallud, J., Lopez, P., & Garcia, J. (1995). Una introduccion a los sistemas multimedia. *revista de la facultad de educacion de albacete*, 188-191.
- Hernández, C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista científica del Instituto Nacional de Salud*.