



Facultad: Ecología Humana, Educación y Desarrollo

TÍTULO DEL PROYECTO FINAL

**EVALUACION DE LA PERTINENCIA DEL CONTENIDO DE ACUERDO
AL TARGET, DEL PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL “APP
PARA CONCIENCIAR A NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS SOBRE LA
CONVIVENCIA RESPOSABLE CON ANIMALES DE FAMILIA:
GÜEYITAS”**

Para optar al grado de:

Licenciada en Educación Inicial con Mención en Educación Especial

Presentado por:

María Natalí Flores Sánchez

Equipo de Asesores:

Guía: Anyelina Veloz

Asesor: Andrés Nader

Guayaquil, Ecuador

Noviembre, 2016

Abstract

En el presente estudio se evalúa la pertinencia del contenido del Proyecto de Aplicación Profesional "Videojuego para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la convivencia responsable con animales de familia: Güeyitas", de acuerdo a su público objetivo. Para ello se planteó estudiar las reacciones y nivel de identificación y pregnancia de los niños target, frente al contenido, historia, personajes y escenarios del juego digital, a través del acierto y recordación de los quizzes al final de cada nivel. La evaluación de está aplicación tiene como objetivo que el uso de la misma sea el adecuado y apropiado, tanto para la edad de los niños como para el mensaje que se trata de transmitir. Entre los diversos aspectos que se evaluarán se encuentran, los colores, el tema, la dinámica de la aplicación y su atractivo ante los ojos de un niño.

Para alcanzar los objetivos antes mencionados se realizó una investigación cualitativa a una gama diversa de profesionales que trabajan en áreas relacionadas con el tema central; entre ellos estuvieron psicopedagogos y psicólogos, quienes principalmente, aportaron con su perspectiva respecto a la aplicación y como un bono, se adhirió a la unidad de análisis a tres profesionales en tecnología; los antes mencionados en conjunto con grupo focales a niños quienes testearon la aplicación permiten que la misma sea evaluada y valorada, por su propósito.

Al finalizar el estudio se concluyó que tanto el grupo objetivo principal, como los profesionales consultados mantuvieron excelentes reacciones y críticas hacia la aplicación y su propósito, lo cual sugiere que la aplicación puede ser utilizada, no solo como un medio de entretenimiento sino como parte de una estrategia educativa incluido en un currículo que aproveche las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación).

Índice

Abstract.....	2
1. Resumen del Proyecto Final	6
1.1 Introducción.....	6
1.1.1 Beneficio de las mascotas en niños	10
1. 2 Detalles del Proyecto	12
1.3 Objetivo General de Investigación.....	14
1.3.1 Objetivos Específicos de Investigación.....	14
1.4 Objetivo General del Proyecto	14
1.4.1 Objetivos Específicos del Proyecto	15
2. Cronograma de Trabajo.....	16
3. Presupuesto	17
4. Auspicios	17
5. Evaluación Personal	18
6. Motivación Personal.....	18
7. Evaluación Personal: Evaluación del videojuego y su aporte en el ámbito educativo y personal.....	20
7.1 Naturaleza del Proyecto	20
7.2 Objetivo General de investigación.....	20

7.3	Objetivos Específicos de Investigación.....	20
7.4	Diseño Metodológico.....	21
7.4.1	Unidad de Análisis	21
7.4.2	Justificación de la Unidad de Análisis.....	22
7.5	Tipo de Estudio.....	22
7.6	Herramientas de Investigación.....	23
7.6.1	Enfoque	24
7.7	Resultados de la Evaluación	24
7.8	Conclusiones Generales	29
7.9	Recomendaciones	31
8.	Reflexión Personal.....	33
9.	Bibliografía	35
10.	Anexos	38
	Anexo 1.- Unidad de análisis, resultados y fichas técnicas.	38
	Anexo 2.- Entrevistas a Profesionales expertos en el tema.....	42
	Anexo 3. Evidencia e imágenes del testeo	55

1. Resumen del Proyecto Final

1.1 Introducción

El proyecto videojuego Güeyitas consistió en desarrollar un videojuego que le dé acceso al usuario vivir la experiencia de cuidar, y proteger una mascota o animales de familia. El grupo objetivo del proyecto es niños entre 4 y 7 años. Conscientes del cambio en la generación infantil y su enlace con la tecnología se considera que el Videojuego captará el interés y la interacción del target de forma fácil, entretenida y efectiva.

Se desarrolló un videojuego en una Plataforma Standard 2D para sistema Android. Esta plataforma fue la escogida debido a sus costos y sus características que permiten crear distintas actividades que se enlazan con el videojuego Güeyitas.

El videojuego Güeyitas tiene como objetivo enseñarle al niño sobre la convivencia con una mascota. Incentivar el amor y responsabilidad por los animales de compañía, así como la preferencia de la adopción sobre la compra. El mismo se maneja por distintos niveles, en cada nivel se enfrentará a un “villano” diferente. Al final de cada nivel el jugador deberá someterse a una sencilla evaluación antes de poder pasar al siguiente. Si responde correctamente se activará una animación para el niño interiorice lo aprendido hasta el momento. Si el jugador no aprueba este quiz, volverá al principio de ese nivel.

En el presente documento, se busca evaluar la pertinencia del contenido del Proyecto de Aplicación Profesional "Videojuego para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la

convivencia responsable con animales de familia: Güeyitas" con el propósito de generar recomendaciones constructivas y que puedan hacerse efectivas, para que sean aplicadas al Videojuego en un futuro, mejoras del sistema que deben ser revisadas por otro grupo de investigadores, de tal manera que más adelante el Videojuego pueda usarse y cumplir su propósito.

Para evaluar el videojuego Güeyitas, se realizaron tres pruebas de testeó a grupos de niños de 5 a 7 años escogidos aleatoriamente con el fin de sacar conclusiones sobre el uso del Videojuego. Asimismo, se entrevistaron a dos psicólogos y dos psicopedagogos, para que ellos pudieran evaluar la pertinencia del contenido del Videojuego acorde a la edad del grupo objetivo antes mencionado. Y por último, para no tener una visión aislada del videojuego al momento de evaluarlo se entrevistó a tres profesionales experto en plataformas de videojuegos y videojuegos, con el fin de que revise la videojuego Güeyitas, este profesional ayudará a que la evaluación pueda tener un soporte en conjunto con la opinión de los demás profesionales que se relacionan a mi área de experiencia.

Al concluir con el proceso de evaluación, se evidenció distintas recomendaciones respecto al contenido y tema del videojuego, como de su proyección a futuro. La evaluación de su pertinencia y contenido obtuvo comentarios muy buenos y que servirán para modificar, a futuro, ciertos contenidos del videojuego para que la mismo pueda ser utilizado por su grupo objetivo y alcance de manera óptima su objetivo de educar a los niños en cuanto a la convivencia responsable con los ya mencionados animales de familia.

Al momento de empezar este proyecto el grupo de investigadores poseía escasa, casi nula información respecto al tema de niños y tecnología, por ello se adentró en dichos conceptos tomando en cuenta dos que estaban estrechamente relacionados, estos eran la tecnología en niños y el beneficio que los animales de familia tienen en el crecimiento de los niños.

“Las tecnologías digitales llegaron para quedarse. Han cambiado radicalmente nuestra sociedad y también el concepto de infancia. Nuestros niños han nacido en la era digital, pero eso no significa que sepan hacer un buen uso de lo digital. Es responsabilidad de padres y educadores facilitar que hagan una incorporación positiva de la tecnología y un buen uso de la misma. Las potencialidades son infinitas, los riesgos evitables. Es responsabilidad de todos nosotros favorecer el crecimiento saludable y pleno de los niños, ya que ellos serán los padres y educadores del futuro.” (Roca, G., 2015). A partir de lo mencionado por Roca (2015) en el documento “Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes” el mismo que es una Guía para educar saludablemente en una sociedad digital, se puede adentrar en la relación que existe entre la tecnología y los niños, la misma que es base para este documento de evaluación.

Primero que nada, es necesario tomar en cuenta como la tecnología influye en niños en la actualidad, de distintas formas pues la tecnología se encuentra presente no solo en casa, sino que en todas partes; casa de la abuela, del tío, escuela, casa del amigo, entre otros. Debido a lo anterior existen, hoy en día distintas sugerencias a padres para que el efecto negativo que la tecnología pueda traer en niños no sea trascendental; por ejemplo aplicar reglas de uso en

casa; al indagar sobre la reglamentación hogareña en el uso de Internet, la gran mayoría de los padres en países latinoamericanos coincidían en pautar con los niños las mismas, y hablan normalmente sobre el contenido permitido, información que suben y uso de contraseñas (Asociación de Chicos.net, 2015). Otra de las tantas reglas incluye la cantidad de tiempo de conexión que en el caso de niños entre 5 a 7 años sería de dos horas diarias como máximo (Labrador, Et. Al. 2015). Los datos antes mencionados fueron recolectados al principio del proyecto, pues para poder construir un recurso digital era necesario empaparse en el uso del mismo, sus beneficios y perjuicios.

Por otra parte, existe un estudio sobre hábitos seguros en el uso de las Tecnologías de Información y de Comunicación (TIC) por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, realizado en el 2009 por Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO), indica que lo que más preocupa a los padres es el “riesgo de dependencia o uso abusivo”, muy por delante del resto de situaciones: virus, acoso sexual, la interacción con desconocidos, los timos y fraudes (Labrador, Et. Al. 2015). Es con el anterior temor que los padres suelen prohibir a sus hijos el uso de tecnología; lo que no consideran es que con el adecuado manejo de dicha tecnología las ventajas pueden ser extraordinarias. Por lo cual, investigar y centrar la evaluación en el tiempo, hábitos y rutinas de uso de tecnología para la evaluación del videojuego, es crucial; desde la perspectiva de profesionales se podrá desmentir y clarificar lo que sucede con el manejo de un videojuego como la que se ha construido.

Entre los beneficios se reconoce la colaboración que la tecnología aporta a la inclusión social de los grupos sociales desfavorecidos o minoritarios, pues permite el acceso sencillo y rápido por medio de herramientas digitales que hoy en día están al alcance de todos, económicamente hablando (Asociación de Chicos.net, 2015).

Otro de sus beneficios es que las TIC promueven el cuidado de los recursos e iniciativas solidarias, por ejemplo, en el caso del Videojuego “Güeyitas” que promueve concientización a niños sobre el cuidado y protección de animales de familia. La socialización de estas prácticas solidarias en redes sociales permite a otros usuarios compartir opiniones, comunicar inquietudes y denunciar distintas acciones que puedan malograr o herir algún animal (Asociación de Chicos.net, 2015).

1.1.1 Beneficio de las mascotas en niños

Numerosos son los estudios que han demostrado como las mascotas influyen de manera positiva en la salud y en el bienestar humano, las investigaciones científicas han clasificado estos efectos en cuatro áreas específicas: terapéuticos, fisiológicos, psicológicos y sicosociales (Gómez L., Atehortua C., Et. Al., 2007).

Los efectos antes mencionados serán explicados brevemente, primero terapéuticos, que se refiere a tratamientos como terapia asistida motivacional o como terapia física; de tal manera que se pueda introducir en la vida del sujeto con regularidad a un animal hasta que se logre acoplar a un estado permanente, este tipo de terapia se utilizan en distintos pacientes, con Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA), Alzheimer o diversos trastornos psicológicos asimismo no solo es el perro que es considerado como ayudante sino, una

mascota, quien puede ser uncaballo, pájaros, entre otros (Gómez L., Atehortua C., Et. Al., 2007).

El siguiente es el fisiológico, pues las mascotas poseen un factor protector para enfermedades cardiovasculares; una mascota te genera ejercicio físico diario, cuidados alimenticios, entre otras actividades que aportan a la salud física, la misma que va de la mano con la salud emocional y psicológica (Gómez L., Atehortua C., Et. Al., 2007).

El tercero es el psicológico, en esta área las mascotas ayudan a disminuir las alteraciones psicológicas, reducen la sensación de soledad y conducen a la búsqueda de la conservación de la vida en personas enfermas, personas en estados depresión, estrés, duelo y aislamiento social. Son las mascotas mascotas quienes se convierten en un acompañamiento incondicional, aumentan la autoestima y el sentido de responsabilidad, que necesariamente genera una mejor integración con la sociedad (Gómez L., Atehortua C., Et. Al., 2007).

Por último, el factor sicosocial que refleja la influencia que tienen las mascotas en la vida comunitaria; según un estudio por Wood Et Al, los propietarios de animales tienden a ser más propensos a socializar mejor, establecer el vínculo de la confianza en las relaciones interpersonales y de tener una mayor participación en eventos comunitarios gracias a su mascota (2015). A partir de ello nace un sentido de reciprocidad, que forma parte de uno de los pilares fundamentales de una comunidad donde las mascotas son quienes aportan principalmente a esa armonía en el ambiente (Gómez L., Atehortua C., Et. Al., 2007).

Los beneficios antes mencionados no son los únicos, existen muchos más que se relacionan con los sujetos, entre ellos; favorecer la comunicación y expresión emocional, debido a que es frecuente que los dueños “conversen” con sus mascotas. Otro beneficio es que te ayuda a tener consciencia de tus responsabilidades, los cuidados que le brindas y la atención. Por su parte, las mascotas suelen permitir a su dueño divertirse, y darle amor. Los animales de familia, te ayudan desde un ámbito más saludable, favorecen a las personas que viven con un estrés elevado o en depresión, ayudando a los demás a sentir depresión alivian el estrés y favorece a la recuperación de la seguridad de las personas (Hidalgo R., 2016).

1. 2 Detalles del Proyecto

Nombre del Videojuego: *Güeyitas*

Idioma: Español

Edad recomendada de uso: 5 a 7 años

Creadores: PAP Guayaquil Ama a sus Animales – Universidad Casa Grande

- Estefanía Salmón: Recursos Humanos
- Natalí Flores: Educación Inicial con especialización en Educación Especial
- Paola Peralta: Recursos Humanos
- Valentina Donoso: Diseño Gráfico y comunicación Visual
- Adriana González: Licenciatura en comunicación social con mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional.
- Anyelina Veloz: Guía del proyecto
- Andrés Nader: Asesor de tesis

Tipo de juego: plataforma

Plataforma: Juego móvil

Sistema operativo: Android

Niveles: 3

Personajes: Max, Skippy, Maximiliano, Adonis, Rogelio, Papá y Mamá

Descripción del videojuego: Max es un niño guayaquileño. Su mejor amigo es Skippy, un perro que adoptó en un albergue. Skippy tiene sobre su lomo una mancha con forma de huella, característica que lo hace único. Max y Skippy son inseparables, juntos comparten muchas aventuras. Ellos tiene una misión: defender a los todos los animales indefensos, o que son maltratados, de la ciudad.

Color: Azul, rojo, amarillo y verde

Tipografía: Cheeseburger; MRF Lemonberry Sans; BigNoodleTitling.

Motor de desarrollo: Unity, Illustrator, Photoshop, GDevelop y Intel XDK.

Escenografía:

La escenografía del juego consiste en un solo plano largo situado en la ciudad.

Dependiendo del nivel varían los elementos incluidos.

Los edificios tienen tonos rojos, azules y lila, con el fin de no utilizar colores muy opacos y fríos como grises y se vea llamativo.

Los elementos de fondo (el cielo y los edificios de plano secundario) son los únicos elementos que contienen degradado para dar más sentido de profundidad.

A continuación, se muestran los objetivos de investigación y de proyecto, tomados de la carpeta grupal del pregrado Videojuego para Concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la Convivencia responsable con animales de familia “*Güeyitas*”

1.3 Objetivo General de Investigación

Determinar el contenido idóneo para una aplicación/ videojuego dirigida a niños de 5 a 7 años de la ciudad de Guayaquil, que cree conciencia sobre la convivencia y cuidado responsable con animales de familia.

1.3.1 Objetivos Específicos de Investigación

- ✓ Explorar las preferencias y actitudes del grupo objetivo frente al cuidado y convivencia con perros y gatos.
- ✓ Conocer los usos y motivaciones que tienen los niños de 5 a 7 años, frente a los dispositivos móviles.
- ✓ Identificar a la competencia directa e indirecta de aplicación/videojuego.
- ✓ Identificar la plataforma más usada por el grupo objetivo.
- ✓ Conocer la postura de los padres, docentes y especialistas respecto al uso de dispositivos electrónicos como recurso educativo en los niños.
- ✓ Determinar escenarios propicios para la interacción e integración de actividades que impliquen trabajo de aprendizaje conjunto, entre padres e hijos.
- ✓ Conocer la opinión de expertos alrededor de la problemática del maltrato animal y principales sugerencias para el bienestar de los animales de compañía.

1.4 Objetivo General del Proyecto

Educar mediante un videojuego a niños guayaquileños de 5 a 7 años, sobre la convivencia responsable con los animales de familia.

1.4.1 Objetivos Específicos del Proyecto

- Contribuir al cambio cultural sobre la convivencia con animales de familia.
- Generar, a través de juego, una actitud de respeto y trato adecuado hacia los animales de compañía.
- Que los niños comprendan que el maltrato afecta a los animales física y emocionalmente.
- Que los niños identifiquen los principales cuidados y atenciones que requieren los animales de compañía.
- Que los niños demuestren a través de interacción en el juego, con padres o cuidadores, que en ellos se ha generado interés por tratar adecuadamente a los animales de compañía.

2. Cronograma de Trabajo

Responsable	Paola Peralta
Tema de Tesis: Análisis de la viabilidad, integración y aceptación, para empresas con interés en Responsabilidad Social.	
Actividades	
<p>Tabulación de resultados de encuesta. Búsqueda del programador para el videojuego Entrevista con representante de URRA Entrega de cartas y gestión para auspicios empresariales Obtención de muestra por medio de formula estadística Elaboración del presupuesto para evento de lanzamiento Planteamiento de idea de obstáculos para nivel 2 Entrevista con veterinario Alonso Veloz Corrección y organización del documento de tesis de Pre-Grado</p>	

Tabla 1.- Cronograma de Trabajo

Responsable	Estefanía Salmon
Tema de Tesis: Análisis de la participación de los integrantes del grupo: Roles, interacciones y aprendizaje de nuevas áreas de conocimiento.	
Actividades	
<p>Diseño de formulario de preguntas para entrevistas Elaboración de historias e idea principal del videojuego Entrevista con Mónica Chonillo representante de TEA</p> <p>Registro de control de actividades del pasante André Coloma Elaboración del presupuesto para evento de lanzamiento Planteamiento de idea de obstáculos para nivel 1 Corrección y organización del documento de tesis de Pre-Grado</p>	

Tabla 2.- Cronograma de Trabajo

Responsable	Natalí Flores
Tema de Tesis: Análisis de contenido de la aplicación y su pregnancia frente al target principal: niños de 5 a 7 años de edad de Guayaquil.	
Actividades	
<p>Delimitación del grupo objetivo en base a Características del desarrollo infantil Entrevistas a Psicopedagogas Observación a niños en grupo objetivo Entrega de invitaciones a fundaciones, colegio ANAI para el lanzamiento del videojuego Güeyitas en la UCG Entrega de carta de invitación al colegio ANAI</p>	

Testeo del nombre y logo de la aplicación con niños de la edad establecida
--

Tabla 3.- Cronograma de Trabajo

Responsable	Valentina Donoso
Tema de Tesis: Sistematización del desarrollo de la aplicación/videojuego Güeyitas y desarrollo de manual de marca (interfaz, colores, logotipo, personajes)	
Actividades	
Diseño de gráficas para los niveles del juego: Personajes, fondo y efecto Diseño del logo e icono de la aplicación	
Diseño de la línea grafica para cartas entregadas a auspiciantes Elaboración del brochure con paquetes de auspicios	
Elaboración de lista de sonidos para los niveles del juego Diseño de Infografías Entrevista con tutor de tesis “Titirivon”	

Tabla 4. - Cronograma de Trabajo

Responsable	Adriana González
Tema de Tesis: Análisis de la gestión de Relaciones Públicas frente a públicos de interés medios de comunicación y stakeholders.	
Actividades	
Entrevista a representante de Rescate Animal Elaboración de lista de representantes de empresa para posibles auspiciantes. Elaboración de cartas auspiciantes Desarrollo del contrato para el programador	
Planificación del evento para presentación de la aplicación diseño de campaña de publicidad para promoción de aplicación	

Tabla 5.- Cronograma de Trabajo

3. Presupuesto

Para poder realizar el videojuego “Gueyitas” el presupuesto fue de \$4,000 USD con esto pudimos contratar programador, decoración del evento de lanzamiento de la aplicación, desarrollo del videojuego, uso de redes sociales e impresiones de volantes.

4. Auspicios

Auspicio: M.I Municipalidad de Guayaquil

Avales: Fundación Rescate Animal, Fundación TEA

5. Evaluación Personal

Evaluación de la pertinencia del contenido de acuerdo al Target, del PAP “Videojuego para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la convivencia responsable con animales de familia” “Gueyitas”.

6. Motivación Personal

Anatole France, Premio Nobel de Literatura, dijo “hasta que uno no haya amado a un animal, una parte de nuestra alma aún sigue adormitada”² (s.f.); es partir de esta frase, que en algún momento leí en una red social, que mi motivación por reconocer el valor de las mascotas es significativa. El tema escogido llamó mi atención desde un comienzo debido a que los animales y principalmente animales de familia, mascotas, forman parte de uno de mis temas favoritos. Yo tengo varias mascotas en casa, sin contar las que he tenido anteriormente, es ese factor que me ha ayudado a entender la importancia de dar amor, cuidarlos y mantener una relación estrecha con ellos.

Mi carrera es Educación Inicial y creo firmemente en que la misma se encuentra estrechamente conectada con el tema de animales de familia, siempre lo he creído, y fusionar dichas pasiones es un anhelo que mantengo; lograr que las mascotas con su vínculo logren mejorar la calidad de vida no solo de niños con discapacidad sino de niños regulares, es uno de mis objetivos profesionales.

La educación, el enseñar y el mostrar a niños la importancia que tiene el cuidar y proteger mascotas es mi mayor motivación, tanto personal como profesional; pues considero necesario que tantos niños como adultos se enteren de los beneficios que trae consigo mantener mascotas en casa y proteger a los animales, quienes son seres vivos, como nosotros. Es por ello que opino que, gracias a este videojuego, los niños no solo reconocerán la importancia de mantener cuidado constante de sus mascotas, sino que encontrarán formas divertidas de hallar en ellos su propio Superhéroe, que salve vidas animales a diario.

El proceso de investigación del videojuego Güeyitas requirió investigación en animales de familia, tecnología como recurso educativo en niños, plataformas digitales, audiovisuales o desarrollo de videojuegos, ello no solo fue una novedad, sino que un reto a cumplir que con ayuda en equipo se logró esclarecer todas dudas. Simultáneamente se investigó sobre las dinámicas de los videojuegos para niños, y las agencias de animales que trabajan por la protección de los mismo con el fin de que puedan guiar la temática del videojuego. Al final, se empezó a construir la idea de que el videojuego les enseñe a los niños a cuidar y proteger a los animales, ya que la realidad de muchos de los animales era la que coincidía en las entrevistas realizadas a las asociaciones.

7. Evaluación Personal: Evaluación del videojuego y su aporte en el ámbito educativo y personal

7.1 Naturaleza del Proyecto

A lo largo del siguiente estudio se realizó una evaluación con el propósito de identificar la pertinencia que tiene el contenido del videojuego Güeyitas de acuerdo a su público objetivo. Es por ello que se espera aplicar instrumentos de orden cualitativo que permitan determinar si para niños en edades de 5 a 7 años el tema de rescatar y proteger mascotas por medio del videojuego es sencillo y entienden el propósito y las consignas.

Este proyecto está vinculado al programa de responsabilidad social, comunicación, sociedad y desarrollo de la Universidad Casa Grande.

7.2 Objetivo General de investigación

Evaluar la pertinencia del contenido del Proyecto de Aplicación Profesional "Videojuego para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la convivencia responsable con animales de familia: *Güeyitas*", de acuerdo a su público objetivo.

7.3 Objetivos Específicos de Investigación

- Identificar las reacciones de niños de 5 a 7 años, frente a contenido, historia, personajes y escenarios del videojuego Güeyitas.
- Determinar el nivel de identificación de niños de 5 a 7 años, con la historia y personajes del videojuego Güeyitas.

- Determinar el nivel de pregnancia de los contenidos del videojuego Güeyitas a través del acierto y recordación de los “quizzes” al final de cada nivel.

7.4 Diseño Metodológico

7.4.1 Unidad de Análisis

Unidad de Análisis	Entorno específicos	Tamaño de muestras	Características sociodemográficas
Niños entre 5 a 7 años	A.- Centro de desarrollo Infantil (CDI) Jardineritos B.- Parque del Mono, Cdla. Puerto Azul C.- Día lanzamiento videojuego “Gueyitas”	Muestra A 4 Grupos de 5 total 20 niños. 7 niñas y 13 niños. Muestra B 3 Grupos de 5 total de 15 niños. 6 niñas y 9 niños Muestra C 3 Grupos de 3 total de 9 niños. 4 niñas y 5 niños.	Edades: Grupo A: de 4 a 5 años Grupo B: 5 años Grupo C: 6 a 7 años Se escogió esta unidad de análisis porque era la más próxima e inmediata al investigador.
Psicopedagogo 1	Academia Naval Almirante Illingworth (ANAI)	1 entrevista	Edad: 38 años de edad Experiencia: 10 años atendiendo en la ANAI. Mostró interés por el proyecto.
Psicopedagogo 2	Educadora en CDI Abrakadabra	1 entrevista	Edad: 25 años de edad Experiencia: 5 años trabajando como educadora inicial en distintas instituciones privadas de Guayaquil.
Psicólogo 1	Consulta externa	1 entrevista	Edad: 25 años de edad Experiencia: Atiende consulta externa, pacientes en casa. Muestra interés por el videojuego.
Psicólogo 2	Academia Naval Almirante Illingworth (ANAI)	1 entrevista	Edad: 37 años de edad Experiencia: 7 años trabajando como psicóloga en primaria del ANAI.
Experta en videojuegos	Universidad Casa Grande	1 entrevista	Edad: 25 años Experiencia: 2 años enseñando y trabajando en UCG.
Experto en Videojuegos	Academia Almirante Illinworths	1 entrevista	Edad; 35 años. Experiencia: Docente ANAI (director del área de informática de la sección masculina de la institución)

Experto en Videojuegos	Academia Almirante Illinworths	1 entrevista	Edad: 37 años Experiencia: docente ANAI (director de la sala de informática sección femenina)
------------------------	--------------------------------	--------------	--

Tabla 6.- Unidad de Análisis

7.4.2 Justificación de la Unidad de Análisis

Las unidades de análisis comprendían expertos en el tema relacionados al videojuego, quienes revisarían y evaluarían el videojuego; entre los profesionales a entrevistar se consideró necesarios psicopedagogos que pudieran hablar desde su experiencia sobre qué tipo de dinámicas sirven en la pregnancy de los niños, lo siguiente eran psicólogos que ofrecieran una mirada respecto al uso de tecnología en casa día a día. Y, por último, se pensó importante que los expertos en videojuego y audiovisuales, revisarían y dieran su opinión respecto al videojuego de tal manera que se puedan receptor sugerencias a futuro.

El segundo grupo de unidad de análisis es el de niños quienes fueron escogidos aleatoriamente; primero se escogió un parque en puerto azul, luego un preescolar en vía la costa y por último estudiantes de la escuela ANAI, quienes se presentaron en el lanzamiento de la aplicación.

7.5 Tipo de Estudio

La investigación realizada para la evaluación del proyecto “Evaluación de la pertinencia del contenido de acuerdo al target, del PAP “videojuego para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la convivencia responsable con animales de familia” “Güeyitas” tendrá un enfoque cualitativo para así poder conocer percepciones, ideas, sugerencias y recomendaciones de profesionales en cuanto aciertos y desaciertos del desarrollo del videojuego Güeyitas,

7. 6 Herramientas de Investigación

Entrevistas a profundidad a:

- Niños en edades de 5 a 7 años.
- Profesionales del Área de Psicología y Psicopedagogía.
- Profesionales expertos en videojuegos y tecnología

Unidad de análisis	Objetivo	Tipo	Técnica	Instrumento
Niños 5 a 7 años	Identificar reacciones, pregnancia e identificación con el contenido, historia y recordación de Quizzes.	Cualitativa	Grupo Focal – Testeo Observaciones semi estructuradas	Cuestionario – Guía Ficha de observación
Psicopedagoga 1	Evaluar la pertinencia del contenido del App <i>Güeyitas</i> en niños entre 5 a 7 años	Cualitativa	Entrevista	Cuestionario de preguntas
Psicopedagoga 2	Evaluar la pertinencia del contenido del App <i>Güeyitas</i> en niños entre 5 a 7 años	Cualitativa	Entrevista	Cuestionario de preguntas
Psicólogo 1	Evaluar la pertinencia del contenido del App <i>Güeyitas</i> en niños entre 5 a 7 años	Cualitativa	Entrevista	Cuestionario de preguntas
Psicólogo 2	Evaluar la pertinencia del contenido del App <i>Güeyitas</i> en niños entre 5 a 7 años	Cualitativa	Entrevista	Cuestionario de preguntas
3 Expertos en videojuegos	Evaluar la pertinencia del contenido del App <i>Güeyitas</i> en niños entre 5 a 7 años	Cualitativa	Entrevista	Cuestionario de preguntas

Tabla 7.- Herramientas y técnicas de investigación

7.6. 1 Enfoque

El enfoque de esta investigación es cualitativo ya que las herramientas y técnicas de recolección de información tienen esas mismas características, el valor de las mismas forman parte del proceso de evaluación del proyecto videojuego Gueyitas.

7.7. Resultados de la Evaluación

El videojuego fue evaluado por 3 grupos de niños en distintos días, los mismos que están categorizados como Muestra A, Muestra B y Muestra C. Según la información que se pudo recolectar por parte de los tres grupos se encontraron similitudes y diferencias de opiniones en todos, lo cual tiene que ver tanto con su entorno, como con su edad, que, aunque entra en el grupo objetivo, oscila con 1 o 2 años de diferencia.

Las tres Muestra (A- B - C), concordaron que el videojuego *Gueyitas* era de su agrado y que les emocionaba mucho el tema. Entre los tres grupos se pudo evidenciar que las imágenes, gráficos o cinemáticas llamaban su atención y más que nada generaban asociaciones fundamentales con su vida cotidiana, pensaban en su perrito, o en perritos de familiares que conocían, lo cual ayudaba a que el niño se enganche con el videojuego.

Otro de las similitudes que existían entre los tres grupos era, que reconocían en cada secuencia o historia, al protagonista y antagonista, y lo manifestaban a sus pares de tal manera que ellos a partir de sus conocimientos profundizaban en los aprendizajes que el videojuego les proporcionaba.

Por separado cada grupo, debido a su diferencia en edad, tuvo distintas opiniones que permitieron al evaluador generar conclusiones importantes, por ejemplo la Muestra A, quienes lo conformaban estudiantes de 4 a 5 años de edad, no podían leer por lo que tanto las instrucciones como los *Quizzes* merecían ayuda por parte de un adulto, al mismo tiempo al ser más pequeños reconocían al “malo” pero no creían las maldades que hacían lo cual distraía el foco de rescatar a los animales o cuidarlos.

Otra de las opiniones que tuvieron los niños del grupo A, fue que el video de introducción era “un poco aburrido” y que querían continuar e ir al juego. La Muestra A aparte de sus opiniones constructivas tuvo muchas que fueron muy buenas, como el agrado que sintieron por Skippy, al ser un superhéroe les gustaría a ellos tener un perrito igual a él, los comentarios positivos, tanto la música y la dinámica del juego fueron divertidos.

Por último respecto a los *Quizzes*, les resultaron, fáciles de resolver pero les hubiera agradado que tengan más imágenes.

Respecto a la Muestra B, eran niños de 5 años; les llamó mucho los colores que el videojuego *Güeyitas* utiliza, no a todos les agrado la parte del inicio, pero comentaron que la música era entretenida para ellos así que mientras pasaban el video de introducción del videojuego meneaban sus cabezas.

Hubo inconveniente con la Muestra B, pues a veces no entendían ciertos comandos o instrucciones del videojuego, como saltar o moverse, pues decían que no era como otros juegos que habían jugado antes pero rápidamente lograron dominarlos.

Los niños se mostraron ágiles y rápidos en responder todas las preguntas del Quiz; incluso uno de los niños sugirió que: “El juego es muy corto, puedo volver a jugarlo?”.

Por último, la Muestra C, niños de edades entre los 6 a 7 años. Para ellos el juego resulto entretenido desde el video introductorio hasta el final, incluso querían saber si los personajes estaban basados en alguna mascota real.

Todos comentaron y concordaron en que les encantaba salvar animales y que les parecía increíble el videojuego, querían jugar más y tener nuevas situaciones. Esta muestra, pertenecía a la Academia Naval Almirante Illingworth.

Respecto a las entrevistas realizadas, se entrevistó a profesionales que trabajan con niños para que revisarán desde su experiencia el contenido y propósito del videojuego; se entrevistó a dos psicopedagogas quienes coincidieron que tanto el tema como los gráficos del

videojuego eran “Espectaculares”, les gustaba que se relacionaba con una problemática de la cual se puede tratar en un salón de clases de preescolar o de escuela primaria.

Ellas consideran que el hoy en día “los niños nacen con el celular a la mano” (Joutteaux, 2016), lo cual va de la mano con la investigación realizada pues, en la actualidad las actividades digitales se insertan en el día a día, obligando a todos ajustarnos a la realidad, es por ello que hay que creer firmemente que está en los docentes utilizarla a ventaja del aprendizaje escolar. Ambas psicopedagogas consideraron que tanto el videojuego como recurso educativo serviría mucho para sus salones de clases y que esperan poder utilizarlo como tal para un futuro.

Por otra parte, se realizó entrevista a psicólogos con el objetivo de que evaluara el videojuego y el contenido del mismo, para ellos el videojuego es una gran idea, consideran que es una iniciativa que para la edad en cuestión va a lograr cumplir su objetivo. Respecto a los gráficos tienen en cuenta que los mismo son adecuados, llaman la atención utilizan colores sencillos y limpios que ayudan a concentrar al niño en la historia y no en otra cosa.

Pero existió una recomendación respecto al contenido del juego, pues uno de los psicólogos evidenció el uso de dos palabras “fuertes” para niños a esa edad, las cuales eran “botar” la cual se utiliza en el Nivel 1 y “golpear con un látigo” en el nivel 2, las cuales deben ser tomadas a revisión para evitar el uso de las mismas por parte de los más pequeños. Estos

psicólogos, coincidieron en que el videojuego más allá de tener los antes mencionados confusiones de palabras, mantiene un enfoque lúdico y divertido ante los ojos de los niños. El que los psicólogos lo puedan considerar como un recurso educativo a implementar en la escuela permite tener proyecciones a futuro.

Para finalizar se realizaron tres entrevistas a profesionales familiarizados o expertos en videojuegos y tecnología de entretenimiento quienes por sus conocimientos evaluaron el sonido, uso de colores, estilos gráficos y dinámicas de juego. Los entrevistados encontraron el videojuego *Güeyitas*, fácil de usar, con un contenido aceptable y adecuado para niños; gran parte de sus críticas fueron buenas y resultaron constructivas para poder generar cambios o modificaciones mínimas que suman calidad al videojuego, estas críticas incluyen sugerencias sobre la modificación de gráficas a una mejor calidad o la mejoría del sonido para permitirle al niño realmente profundizar su relación con el videojuego.

Uno de los principales que consideró necesario acotar, es que los expertos tienen una brecha generacional respecto a lo que se trata de tecnología, lo que quiere decir que los pensamientos y sugerencias dadas pueden ser provechosas debido a que las mismas contienen época, tiempo y espacio generacional; ello se evidenció en uno de los comentarios que uno de los expertos trajo a colación, "...antes era un "tamagotchi" que era una mascota virtual.

Unas de sus sugerencias principales fue la escenografía, la misma que considera puede ser mejor adaptada a Guayaquil, para que el jugador se sienta más identificado con la

ciudad; de la mano con la anterior observación comentó que el audio e imágenes del último nivel estaban en baja calidad por lo que se espera se modifique y puedan evitar ese tipo de “estorbos visuales”, lo que significa que dichas distracciones pueden desviar la atención del niño con el juego.

Una última sugerencia efectiva que tuvo, fue que se incluyan nuevas actividades que permitan al niño aprender más sobre el cuidado de mascotas, pueden ser mini juegos cortos o preguntas fáciles que no se esperan en medio del nivel.

7.8 Conclusiones Generales

Como conclusión general se puede determinar que los videojuegos son un gran método que permite mostrar y enseñar un tema conflictivo a un niño de forma lúdica y divertida, de tal manera que el videojuego *Güeyitas* permite tanto a niños como adultos tomar conciencia respecto a los cuidados básicos que necesitan los animales de familia y al maltrato a los que se encuentran expuestos algunos de ellos.

Según la investigación, es necesario que el videojuego se siga desarrollando y agregando más niveles de tal manera que el aprendizaje de los niños no sea de dos o tres situaciones, sino que su formación llegue a su vida cotidiana. Es necesario que exista un momento en que el Max con su mascota Skippy puedan ayudar al mundo a ser un lugar mejor, esa es una de las sugerencias de varios niños a los que se testeó con el videojuego, niños que se “quedaron con las ganas” de seguir jugando y aprendiendo sobre el cuidado de mascotas.

Por su parte las psicopedagogas coincidieron que la versión escolar o educativa de *Güeyitas* sería un éxito y un aporte positivo para la sociedad, que puede usarse en clases o después de recreo para que los niños puedan emplear sus lecciones o situaciones en casa, forjando estudiantes que no solo aprenden los animales domésticos, sino que también aprenden a cuidarlos y protegerlos como seres vivos que son.

Gracias a las sugerencias que el profesional en multimedia tuvo respecto al videojuego *Güeyitas*, se puede agregar mini juegos o actividades rápidas que entretengan y diviertan a los niños, lo cual ayudó mucho a que la evaluación de este videojuego sea completa, como lo indico Milton Orellana (2016) “Hoy en día es muy viable que el aprendizaje en los niños sea con ayuda de la tecnología, ya que estamos tratando con nativos digitales, es decir niños que están muy al tanto de esta y que gracias a la tecnología pueden tener un aprendizaje más positivo y con mejor aceptación”. Lo dicho anteriormente se adhiere a la lista de beneficios que está aplicación tiene como cualidad.

Respecto al aporte extra los expertos en videojuegos coincidieron en sus comentarios positivos sobre el videojuego, tomando en cuenta que no solo los profesionales expertos en audiovisuales convenían en opiniones y comentarios, sino que eran todos los profesionales investigados coincidían en que “es de fácil uso, tiene gráficas sencillas y entretenidas y la temática es muy buena”, habla mucho de la buena evaluación y reseña que ha obtenido (González, 2016).

Para finalizar, es justo y necesario recordar lo que decía Roca, las tecnologías digitales llegaron para quedarse y es responsabilidad de padres y educadores facilitar que hagan una incorporación positiva de la tecnología y un buen uso de la misma (Roca, 2015). Es responsabilidad de todos que videojuegos como *Güeyitas* cambien realidades.

7.9 Recomendaciones

Tomando en cuenta las sugerencias tanto de profesionales como de niños se ha logrado recopilar los siguientes ítems, que van ayudar a mejorar el funcionamiento y acogida del Videojuego *Güeyitas*.

- Se sugiere crear una versión escolar, que permita conocer y asociar a los animales domésticos y de familia, de tal manera que al mismo tiempo que aprenden ello en la escuela puedan meterse al videojuego y aprender sobre cuidados de los mismo.
- Agregar nuevas actividades, “Tareas” o mini juegos dentro de la plataforma que no sean tan complejos, pero permitan dinamizar más el Videojuego.
- Adaptar la escenografía y distintos modismos un poco más a Guayaquil, mostrando que es un poco más guayaco el Videojuego.
- Que se creen nuevos niveles, que complementen nuevas situaciones, un tanto más graves y fuertes, pero con el ímpetu de entender la problemática.
- Que la Videojuego se relacione más con redes sociales, de tal manera que los niños y padres se involucren en la misma.
- Que los quizzes puedan ser leídos en voz alta para que los más pequeños no sean excluidos del Videojuego *Güeyitas*.

- Se recomienda que el Videojuego permita crear a tu propio usuario, con tu propia mascota superhéroe, de tal manera que el niño se identifique más con la temática.

8. Reflexión Personal

Como indiqué anteriormente, mi motivación personal respecto a este proyecto profesional fue lo que llamó mi atención, pues el mismo se mantiene instalado en la línea del cuidado y protección de animales de familia, tema que desde pequeña ha llamado mi atención. Al principio pensé que sería una tarea fácil pues es un tema que conozco y manejo, pero en realidad no fue así, se presentaron distintos retos y dificultades que, no con poco esfuerzo, logré atravesar, por lo que a continuación mencionaré tres conclusiones a las cuales he logrado llegar gracias a estos últimos meses de arduo trabajo en equipo.

Primero que nada es necesario que diga que nunca me considere una compañera de grupo complicada, por el contrario no me gusta competir o discutir respecto a lo que opinan los demás, considero que siempre se llega a un consenso acorde para las opiniones de todos, lo que no tomé en cuenta al empezar este período es que esto no solo era un trabajo en grupo de dos semanas o un mes, como lo era un caso y peor aún, tomando en cuenta que eran personas de todas las carreras que ofrece la Universidad, esos dos factores en realidad ni cruzaron mi cabeza, al finalizar este Proyecto de aplicación profesional, por el contrario me doy cuenta que eran dos de los factores más importantes que debía tomar en cuenta.

Considero que las peleas que se tuvo, los conflictos que se mantuvo y los deslices que cada uno vivió; fue lo que ayudó a apreciar la carrera que estudia cada uno pues al final de cuentas es su profesión, tener en cuenta que los mitos de las mismas solo quedan en ellos, mitos, y que esas mismas peleas y conflictos son las que ayudaron a llegar al resultado que

hoy se tiene de Gueyitas, un Videojuego que nos enorgullece a todos y que quizás, si no hubiéramos tenido una de esas peleas ni el nombre Gueyitas hubiera salido igual.

Por otra parte considero importante recalcar el valor que este proyecto me ha ayudado a otorgarle a mi profesión, debo aclarar que al principio dudé que mi carrera no serviría de nada al trabajar en una aplicación para Android pero fue notorio para todos que gracias a mis conocimientos académicos durante los 4 años de universidad que muchas de las cuestiones de la Videojuego pudieron ser deducidas, y eso ayudó a entender mi profesión tiene una amplia gama de especializaciones las cuales una es más importante que la otra.

Por último considero que uno de los mayores aprendizajes que este proyecto dejó en mi persona fue lo que quiero hacer para mi futuro, puesto que siempre supe que quería trabajar con animales, pero este proyecto ha encontrado en mi una vocación más profunda, donde los aprendizajes que ha dejado han creado un nido de ideas que se está gestando y espero pueda convertirlas en metas, pues trabajar con niños y animales para la funcionalidad de una realidad social es un aporte que quisiera cumplir en un futuro no tan lejano.

9. Bibliografía

¹Objetivos obtenidos del Pregrado del Proyecto de Aplicación Profesional "App para concienciar a niños de 5 a 7 años sobre la convivencia responsable con animales de familia: Güeyitas".

²Anatole France Thibault (1844- 1924), escritor francés ganador de un Premio Nobel de Literatura en 1921. "Until one has loved an animal, a part of one's soul remains unawakened"

³ Es una mascota virtual creada en 1996 por Aki Maita y comercializada por Bandai. El Tamagotchi es un aparato electrónico con la forma y el tamaño de un huevo, que tiene una pantalla en blanco y negro pixelada, donde se puede ver a la mascota virtual. Debajo de la pantalla hay 3 botones (A -seleccionar-, B -aceptar- y C -cancelar-) que permiten moverse por el menú.

Belloch C. (2015). Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje.

Recuperado de: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).

Recuperado de: <http://faros.hsjdbcn.org>

Asociación chicos.net. (2015). Impacto de la Tecnología en niños y niñas de América Latina.

Recuperado de: <http://www.tecnologiasi.org/chicosytecnologia.pdf>

Crescenzi- Lanna L., Grané-Oró M. (2007). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de 0 a 8 años. File. Recuperado de:

:///C:/Users/USUARIO/Downloads/10.3916-C46-2016-08.pdf

Hidalgo R. (2016). Beneficios de tener mascota. Recuperado de:

<http://www.psicologosmadridcapital.com/blog/beneficios-de-tener-mascota/>

Tamagotchi en Europa. (s.f.). Recuperado de: <http://www.tamagotchieurope.com>

Fundación Affinity.(2016). ¿Cómo ayudan las terapias con animales a las personas?

Recuperado de: <http://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/como-ayudan-las-terapias-con-animales-las-personas>

González, E. (2016). Boletín Semanal 6 de octubre: Beneficios psicológicos de tener una mascota. Recuperado de:

http://www.centroliber.com/Boletines%20Liber/Psicologia/10mo_Boletin_Semanal_Liber_6_octubre_Beneficios_psicologicos_de_tener_una_mascota.pdf

Gómez L., Atehortua C., Et. Al. (2007). La influencia de las mascotas en la vida humana.

Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rccp/v20n3/v20n3a16.pdf>

Stephane C. (2016). Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años. Recuperado de:

http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/03/2016_0220-Informe_TIC_ninos_8years-INTEF.pdf

Labrador F., Requesens A., Helguera M. (2015). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuego. Recuperado de:

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>

Roca, G. (Coord.) (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Recuperado de:

<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20en%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>

Rodríguez I., Gualda E., Et. Al. (2011). La población infantil ante las nuevas tecnologías de la información. Recuperado de:

http://www.uhu.es/63015_64038/images/descargas/pdf/actualidad_infancia20.pdf

Navarro, M. (2016). Los 7 beneficios de tener una mascota en casa. Psicología y Mente.

Recuperado de: <https://psicologiaymente.net/psicologia/beneficios-tener-mascota->

10. Anexos

Anexo 1.- Unidad de análisis, resultados y fichas técnicas.

Unidades de análisis		
MUESTRA A	MUESTRA B	MUESTRA C
Niños de 4 a 5 años: 25 niños. Preguntas: Respuestas ante el test al final del app, se aburre, le llama la atención, comentarios sobre la App, entienden los personajes, 5 preguntas de si o no. Te gustaría usarla en la escuela o en tu casa.	Niños de 5 años: 15 Preguntas: Respuestas ante el test al final del app, se aburre, le llama la atención, comentarios sobre la App, entienden los personajes, 5 preguntas de si o no. Te gustaría usarla en la escuela o en tu casa. ¿Qué fue lo más difícil?	Niños de 6 a 7 años: 9 Preguntas: Respuestas ante el test al final del app, se aburre, le llama la atención, comentarios sobre la App, entienden los personajes, 5 preguntas de si o no. Te gustaría usarla en la escuela o en tu casa. ¿Qué fue lo más difícil?

Tabla 8.- Unidad de análisis de niños entre 5 a 7 años por grupos; A - B – C.

FICHA TÉCNICA MUESTRA A	
Grupos:	5 DE 4 ESTUDIANTES
Lugar:	Jardineritos
Tiempo por niño:	Aproximadamente 15 minutos
Fecha:	25 octubre 2016
Preguntas a realizar:	¿Te gusto el juego? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Quién fue tu personaje favorito? ¿Entendiste las preguntas? ¿De qué se trata el videojuego? ¿Cómo tratarás a tus mascotas ahora?
Nombres:	Danna Gonzalez, Patricia Castillo, José Carlos Morán, Mike Ricaurte, Amy Ricaurte, Alejandro Dñavila, Natalia Rivadeneira, Maria José Flores, Arturo Fernando Medina, Fabricio Chacón, David Arbelaez, Carlos García, Andrés Flores, Matias Castillo, Pedro Domenech, Andres Ramos, Jorge Estrada, Fiorella Naula, Antonella Mosquera, María Del Mar Colmont.

Tabla 9.- Ficha técnica MUESTRA A.

FICHA TÉCNICA MUESTRA B	
Grupo:	3 grupos de 5 niños
Lugar:	Parque del Mono, Cdla. Puerto Azul
Tiempo por niño:	10 minutos
Fecha:	28 octubre 2016
Preguntas:	¿Te gusto el juego? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Quién fue tu personaje favorito? ¿Entendiste las preguntas? ¿De qué se trata el videojuego? ¿Cómo tratarás a tus mascotas ahora? ¿Te pareció difícil de entender?

Tabla 10.- Ficha técnica MUESTRA B

FICHA TÉCNICA MUESTRA C	
Grupo:	3 grupos de 3 niños
Lugar:	Universidad Casa Grande
Tiempo Por niño:	10 minutos
Fecha:	27 de octubre 2016
Preguntas:	¿Te gusto el juego? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Quién fue tu personaje favorito? ¿Entendiste las preguntas? ¿De qué se trata el videojuego? ¿Cómo tratarás a tus mascotas ahora? ¿Te pareció difícil o fácil?

Tabla 11.- Ficha técnica MUESTRA C

MUESTRA	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
Nivel 1	Necesitaron ayuda en instrucciones. No les gustó el video del principio. Les gustó las imágenes. Recordaban a sus mascotas. Comentarios “Le diré a mi mamá para que lo compre para mi Ipad” Les gustaba el perrito superhéroe.	Preguntas: “Cómo saltó?” ¿Dónde está el botón de empezar? Este grupo fue el que más preguntas tuvo. Recuerdan el nombre del perro. Les da miedo el ladrón de gatos	Cuando vieron el video lo que más llamaba su atención era la mancha de skippy. Compiten por hacerlo mejor y ganar mas huesitos de oro.	Respondían rápido el quiz. Dicen “Este nivel es muy corto y muy fácil” Recuerdan mucho el nombre del perro. Dicen que el señor es malo por robar gatos.	Les gustaba la música pero no escuchaban mucho el vídeo de introducción. Recuerdan mucho el nombre del perro. Dicen que el lugar se parece a su casa.
Nivel 2	Nivel favorito de los niños. Querían repetir el nivel. Responden rápido al quiz. Quieren recibir clases con la Ipad.	Se equivocaron en una pregunta y eso no les gusto. Competían por quien era el personaje.	Nivel favorito de los niños. Responden rápido al quiz. No les gusta bañar a skippy.	Nivel favorito de los niños. Responden rápido al quiz.	Se equivocaron en una pregunta y decidieron que lo volverían a jugar
Nivel 3	“Quiero a un perrito superhéroe” Les gustaban que las preguntas eran fáciles de contestar Respondieron rápido al quiz	Todos quieren el muñeco de skippy el superhéroe. Las preguntas tenían que leérselas con ayuda.	Preguntaban que como se lo bajaban en su Ipad. Les gustó todos los niveles, querían seguir jugando	Querían volver a jugar todo. Dicen que quieren disfrazarse de el niño y disfrazar a su perro	Todos quieren el muñeco de skippy el superhéroe. Dicen que tienen un perro igualito a skippy en su casa

Tabla 12.- Comentarios y recopilación de datos MUESTRA A.

Muestras	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Nivel 1	Todos querían jugar en su Tablet o Ipad el juego. Decían que les encantaba el color rojo.	Se aburrían con la parte del inicio. Querían música más movida. Preguntan cómo se salta.	Decían que el color azul era su favorito. No les gusta escuchar lo que habla niña.
Nivel 2	Se acordaban de sus mascotas y	Preguntaban: “Quién es el dueño de Skippy”	Decían querer la misma capa de Skippy.

	mencionaban su nombre. Responden rápido al quiz. Dicen que se acaba muy rápido el juego.	Les daba pena el vídeo. Querían salvar más gatitos.	Preguntan si se pueden disfrazar de Skippy.
Nivel 3	Pedían que se las descargue. Quieren contarles a los papás rapidísimos.	Les encanto, y preguntaban por qué no era más largo el juego. Decían el nombre de sus mascotas.	Preguntaron si podían volver a jugar todo. Responde rápido al quiz. Una niña trajo a colación a su caballo y como le daba azúcar y todos los niños comentaban de lo bueno que es.

Tabla 13.- Comentarios y recopilación de datos MUESTRA B.

MUESTRA	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Nivel 1	Les gustó el nivel 1 dijeron que era sencillo y que les ayudaba a entender la situación. Comentarios “El color y el perrito esta bien bonito, es el perrito de alguno de ustedes.”	Entendieron y prestaron atención al video del principio. Prueban los botones antes de empezar el juego y de ahí juegan.	Les llamo la atención los personajes desde el principio pero estaban ansiosos por jugar. El nivel 1 fue su favorito.
Nivel 2	Les encantó. No preguntaban, sino que leían la Videojuego. Les llama la atención las situaciones y dicen que por su escuela también hay gatos y perritos heridos, y que ellos no saben como salvarlos.	Mucho tiempo bañando a skippy. Recuerdan que los padres les han dicho no coger animales de la calle.	Quería recoger los gatitos abandonados. Cuentan que tienen animales recogidos y abandonados en casa.
Nivel 3	Les gustaba que eran fáciles de leer las instrucciones. Responden a todas las preguntas del quiz. Quieren descargárselo en su Tablet. Les gusta que el Videojuego les enseñe como rescatar animales, porque dicen que hay otras Videojuegos que no te enseñan nada.	Les recordaba sus mascotas. No entienden porque hay tan pocos botones en la pantalla. Responden a todas las preguntas del quiz.	Dicen que les falta el botón de pausa. Responden a todas las preguntas del quiz. Quieren que los malos desaparezcan porque les recuerda a los malos de su barrio.

Tabla 14.- Comentarios y recopilación de datos MUESTRA C.

Anexo 2.- Entrevistas a Profesionales expertos en el tema.

Unidad de análisis	Técnica	Cuestionario de preguntas	Fecha																																										
Psicólogo 1	Entrevista	<p>1.- Después de haber revisado el videojuego Gueyitas conteste; ¿Le parece que el Videojuego va acorde a la edad de niños de 5 a 7 años?</p> <p>2.- ¿Considera que la problemática tratada en el videojuego es de interés de los niños de 5 a 7 años?</p> <p>3.- ¿Cuál es su opinión respecto a los colores usados dentro del videojuego Gueyitas?</p> <p>4.- ¿Cuánto tiempo recomendaría usted que el niño utilice el videojuego Gueyitas a la semana?</p> <p>1- 2 veces a la semana por un periodo menor a 1 hora 3- 5 veces a la semana por un período menor a 1 hora 7 veces a la semana por un período menor a 1 hora.</p> <p>5.- ¿En su opinión, el niño puede aprender a cuidar a seres vivos por medio de un videojuego?</p> <p>6.- ¿Recomendaría el Videojuego Gueyitas como recurso educativo a instituciones escolares?</p>	25/10/2016																																										
Psicólogo 2	Entrevista	<p>1.- Después de haber revisado el videojuego Gueyitas conteste; ¿Le parece que el Videojuego va acorde a la edad de niños de 5 a 7 años?</p> <p>2.- ¿Considera que la problemática tratada en el videojuego es de interés de los niños de 5 a 7 años?</p> <p>3.- ¿Cuál es su opinión respecto a los colores usados dentro del videojuego Gueyitas?</p> <p>4.- ¿Cuánto tiempo recomendaría usted que el niño utilice el videojuego Gueyitas a la semana?</p> <p>1- 2 veces a la semana por un periodo menor a 1 hora 3- 5 veces a la semana por un período menor a 1 hora 7 veces a la semana por un período menor a 1 hora.</p> <p>5.- ¿En su opinión, el niño puede aprender a cuidar a seres vivos por medio de un videojuego?</p> <p>6.- ¿Recomendaría el Videojuego Gueyitas como recurso educativo a instituciones escolares?</p>	24/10/2016																																										
Psicopedagogo 1	Entrevista	<p>1.- Acorde a sus años experiencia trabajando con niños, ¿Cuál es su opinión respecto al uso de videojuego educativas en niños de 5 a 7 años?</p> <p>2.- Después de evaluar el videojuego Gueyitas, Califique del 1 al 5, siendo el 5 el mayor puntaje y 1 el menor ¿Considera que su contenido es apropiado para niños de 5 a 7 años?</p> <table border="1" data-bbox="486 1462 1270 1720"> <thead> <tr> <th>Criterios</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Colores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los personajes e historia del juego, cinematics*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Si algún ítem obtuvo una calificación menor a 2 por favor sugerir cambios que se puedan realizar</p> <p>3.- Según su experiencia trabajando con niños, considera que la videojuego Gueyitas permitirá a los niños entender sobre la convivencia responsable con los animales de familia. ¿Por qué?</p> <p>4.- ¿Cuál es el tiempo de uso que usted recomendaría usar esta videojuego en niños de 5 a 7 años?</p> <p>5.- Recomendaría usted el videojuego Gueyitas como recurso educativo de instituciones escolares</p>	Criterios	1	2	3	4	5	Colores						Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender						Los personajes e historia del juego, cinematics*						Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia						Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.						Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender						26/10/2016
Criterios	1	2	3	4	5																																								
Colores																																													
Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender																																													
Los personajes e historia del juego, cinematics*																																													
Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia																																													
Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.																																													
Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender																																													

		6.- ¿Desde su ámbito profesional, puede usted sugerir recomendaciones para mejorar ya sea el funcionamiento, dinámica o formato del videojuego Gueyitas?																																											
Psicopedagogo 2	Entrevista	<p>1.- Acorde a sus años experiencia trabajando con niños, ¿Cuál es su opinión respecto al uso de videojuego educativas en niños de 5 a 7 años?</p> <p>2.- Después de evaluar el videojuego Gueyitas, Califique del 1 al 5, siendo el 5 el mayor puntaje y 1 el menor ¿Considera que su contenido es apropiado para niños de 5 a 7 años?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Criterios</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Colores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los personajes e historia del juego, cinematics*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Si algún ítem obtuvo una calificación menor a 2 por favor sugerir cambios que se puedan realizar</p> <p>3.- Según su experiencia trabajando con niños, considera que la videojuego Gueyitas permitirá a los niños entender sobre la convivencia responsable con los animales de familia. ¿Por qué?</p> <p>4.- ¿Cuál es el tiempo de uso que usted recomendaría usar esta videojuego en niños de 5 a 7 años?</p> <p>5.- Recomendaría usted el videojuego Gueyitas como recurso educativo de instituciones escolares</p> <p>6.- ¿Desde su ámbito profesional, puede usted sugerir recomendaciones para mejorar ya sea el funcionamiento, dinámica o formato del videojuego Gueyitas?</p>	Criterios	1	2	3	4	5	Colores						Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender						Los personajes e historia del juego, cinematics*						Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia						Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.						Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender						28/10/2016
Criterios	1	2	3	4	5																																								
Colores																																													
Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender																																													
Los personajes e historia del juego, cinematics*																																													
Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia																																													
Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.																																													
Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender																																													
Experto en videojuegos 1	Entrevista	<p>¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?</p> <p>¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?</p> <p>¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?</p> <p>¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuego educativos para los niños?</p> <p>¿Luego de ver y analizar el videojuego gueyitas, cuál es su opinión respecto a este?</p> <p>¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego gueyitas?</p>	1/11/2016																																										
Experto en videojuegos 2	Entrevista	<p>¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?</p> <p>¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?</p> <p>¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?</p> <p>¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuego educativos para los niños?</p> <p>¿Luego de ver y analizar el videojuego gueyitas, cuál es su opinión respecto a este?</p> <p>¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego gueyitas?</p>	13/11/2016																																										
Experto en videojuegos 3	Entrevista	<p>¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?</p> <p>¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?</p> <p>¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?</p>	14/11/2016																																										

		<p>¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuego educativos para los niños?</p> <p>¿Luego de ver y analizar el videojuego gueyitas, cuál es su opinión respecto a este?</p> <p>¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego gueyitas?</p>	
--	--	--	--

Tabla 15.- Contenidos de entrevistas.

Entrevista Psicólogo 1:

Nombre: Patricio Arturo Pérez Lucares

Edad: 25 años

Trabajo: Consulta externa

1.- Después de haber revisado el videojuego Gueyitas conteste; ¿Le parece que el Videojuego va acorde a la edad de niños de 5 a 7 años?

El videojuego está programados para realizar dos actos de destrezas, el primero sería maniobrar los botones derecha e izquierda para ir venciendo obstáculos y sumando puntos.

Además de ir recogiendo animales y comida por medio de la selección. Para un niño de edad entre 5 a 7 años, si puede ser capaz de ejecutar esas acciones. Pero el caso viene qué para superar un nivel, el niño debe leer una preguntar y responderla, un niño de 4 años no domina aun la lectura como para poder responder por sí mismo lo que dice.

Además, el videojuego usa dos connotaciones que significan agresión donde no debe ser ubicado en un juego infantil como botar (nivel 1) y golpear con un látigo (nivel 2), ambas son términos que indican violencia y pueden haber una identificación.

a. Nota: golpear con látigo significa azotar como término indicado.

2.- ¿Considera que la problemática tratada en el videojuego es de interés de los niños de 5 a 7 años?

Sí, es un juego donde involucra a un niño con su mascota. El jugador si puede identificarse con este personaje y las acciones que realiza porque a esa edad ya van asumiendo roles como darle de comer o limpiar a sus mascotas.

3.- ¿Cuál es su opinión respecto a los colores usados dentro del videojuego Gueyitas?

Los colores están dentro de una gama que proporcionan sencillez y calidad, apta para niños acorde a esa edad.

4.- ¿Cuánto tiempo recomendaría usted que el niño utilice el videojuego Gueyitas a la semana?

- 2 veces a la semana por un periodo menor a 1 hora
- 5 veces a la semana por un período menor a 1 hora
- 7 veces a la semana por un período menor a 1 hora.

Recomendaría que fuera entre tres a cinco veces por semana debido a que como es una videojuego que enseña a realizar una labor diaria como darle de comer a su mascota, así por medio del juego el niño va asumiendo el rol y control de ella.

5.- ¿En su opinión, el niño puede aprender a cuidar a seres vivos por medio de un videojuego?

Sí, como objetivo principal y misión del juego, el videojuego está diseñada para lograr ese resultado.

6.- ¿Recomendaría el Videojuego Gueyitas como recurso educativo a instituciones escolares?

Sí, me parece una muy buena iniciativa para que el niño vaya aprendiendo cuidados y tratos hacia los animales debido a que el videojuego va diferenciando lo que está bien y lo que está mal. En especial prepararlo para un futuro en cuanto que debe hacer cuando tenga alguna mascota o se encuentre con un animal en la calle.

Entrevista Psicólogo 2:
Nombre: Andrea Correa Altamirano

Edad: 37 años

Trabajo: Psicólogo ANAI

1.- Después de haber revisado el videojuego Gueyitas conteste; ¿Le parece que el Videojuego va acorde a la edad de niños de 5 a 7 años?

Si, debido a que enseña a los niños desde muy temprana edad el valor de los seres vivos (animales). Además alrededor de los 5 años los niños siempre tienen interés de tener una mascota.

2.- ¿Considera que la problemática tratada en el videojuego es de interés de los niños de 5 a 7 años?

Si, como ya dije antes, los niños siempre tienen el interés de tener una mascota y jugar con una debido a que para el niño el valor de la mascota es el de subir su autoestima, y poder relacionarse mejor con el grupo de pares.

3.- ¿Cuál es su opinión respecto a los colores usados dentro del videojuego Gueyitas?

Son colores que llaman bastante la atención y son los colores con los cuales los niños se van a enganchar.

4.- ¿Cuánto tiempo recomendaría usted que el niño utilice el videojuego Gueyitas a la semana?

- 2 veces a la semana por un periodo menor a 1 hora
- 5 veces a la semana por un período menor a 1 hora
- 7 veces a la semana por un período menor a 1 hora.

De 3 a 4 veces por semana debido a que todos los aparatos electrónicos causan dependencia de una u otra manera.

5.- ¿En su opinión, el niño puede aprender a cuidar a seres vivos por medio de un videojuego?

Si, debido a que es mediante el juego que el niño aprende e interioriza lo que los padres y sus profesores enseñan, por ejemplo cuando juegas a la familia.

6.- ¿Recomendaría el Videojuego Gueyitas como recurso educativo a instituciones escolares?

Sería bueno incluirlo como recurso para después de ingresar del recreo en la edad preescolar.

Entrevista Psicopedagoga 1
Nombre: Mireya Romo

Edad: 38 años

Trabajo: Psicopedagoga ANAI

1.- Acorde a sus años experiencia trabajando con niños, ¿Cuál es su opinión respecto al uso de Videojuego educativas en niños de 5 a 7 años?

A mi parecer, trabajar con recursos digitales y tecnológicos en educación trae buenos frutos. Los niños pueden utilizarse para mejorar muchas habilidades, pero asimismo es necesario que sea siempre con un control adulto o parental.

2.- Después de evaluar el Videojuego Gueyitas, Califique del 1 al 5, siendo el 5 el mayor puntaje y 1 el menor ¿Considera que su contenido es apropiado para niños de 5 a 7 años?

Criterios	1	2	3	4	5
Colores					X
Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender				X	
Los personajes e historia del juego, cinematics*					X
Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia					X
Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.					X
Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender					X

Si algún ítem obtuvo una calificación menor a 2 por favor sugerir cambios que se puedan realizar

3.- Según su experiencia trabajando con niños, considera que la Videojuego Gueyitas permitirá a los niños entender sobre la convivencia responsable con los animales de familia. ¿Por qué?

Si, he tenido niños que de videojuegos han traído a colación temas como el robo o matar es malo en la sociedad, así que no me cabe dudas que los niños mediante el Videojuego pueden aprender sobre el tema.

4.- ¿Cuál es el tiempo de uso que usted recomendaría usar esta Videojuego en niños de 5 a 7 años?

Una hora diaria, todos los días para niños de 6 a 7 años.

5.- Recomendaría usted el Videojuego Gueyitas como recurso educativo de instituciones escolares

Si, pero me gustaría que se amplíen las situaciones y que se puedan también incluir situaciones en la escuela o en casa.

6.- ¿Desde su ámbito profesional, puede usted sugerir recomendaciones para mejorar ya sea el funcionamiento, dinámica o formato del Videojuego Gueyitas?

El formato y funcionamiento están muy bien estructuradas, considero que puede haber una dinámica más de realizar actividades con padres o sugerir otro tipo de retos más complicados.

Entrevista Psicopedagoga 2
Nombre: Sara María Joutteaux

Edad: 25 años

Trabajo: Psicopedagoga jardín Abrakadabra

1.- Acorde a sus años experiencia trabajando con niños, ¿Cuál es su opinión respecto al uso de Videojuego educativas en niños de 5 a 7 años?

Pues, la verdad es que trabajar con pizarras 3D, o mezclar la tecnología en la clase sirve de mucho; ¡hoy en día los niños nacen con el celular a la mano! ¡En mis épocas no sucedía eso, pero ya que sucede y los padres se lo permiten, hay que aprovecharlos! Existe un mundo gigantesco de Videojuegos en el Internet que dejarlas caer en el olvido o no usarlas a nuestro beneficio sería una pérdida del tiempo del docente, del padre y del niño, así que en mi

experiencia, recomiendo, sugiero y afirmo que usar Videojuego educativas es la mejor decisión.

2.- Después de evaluar el videojuego Gueyitas, Califique del 1 al 5, siendo el 5 el mayor puntaje y 1 el menor ¿Considera que su contenido es apropiado para niños de 5 a 7 años?

Criterios	1	2	3	4	5
Colores					X
Instrucciones, son claras, precisas y fáciles de entender				X	
Los personajes e historia del juego, cinematics*					X
Tema a tratar: convivencia responsable con los animales de familia					X
Interés del niño, se relaciona y familiariza con los temas que se usan a diario.					X
Las preguntas finales son claras, coherentes y fáciles de comprender					X

Si algún ítem obtuvo una calificación menor a 2 por favor sugerir cambios que se puedan realizar

3.- Según su experiencia trabajando con niños, considera que la Videojuego Gueyitas permitirá a los niños entender sobre la convivencia responsable con los animales de familia. ¿Por qué?

Yo creo que sí, el tema está a la vista de todos; los obstáculos y las imágenes llevarán a los niños a relacionar esas mascotas con los animales que ve todos los días, las historias son tan comunes que pueden sentirse personalizadas para cada niño y los quizzes son una gran forma de probar si el niño entendió o no, ¿me explico?

4.- ¿Cuál es el tiempo de uso que usted recomendaría usar esta Videojuego en niños de 5 a 7 años?

Respecto al tiempo, yo una vez leí en uno de los artículos que nos mandó una de las profesoras de la Universidad que era recomendable que en niños mayores a 2 años que las Videojuegos se utilicen 2 horas diarias, pero siempre priorizando actividades recreativas o físicas.

5.- Recomendaría usted el Videojuego Gueyitas como recurso educativo de instituciones escolares

Osea, si hay una versión escolar, yo la quiero ya! osea en el currículo tienes que enseñarles a los niños sobre los animales domésticos y sus cuidados, que mejor manera de aprender que en un Videojuego.

6.- ¿Desde su ámbito profesional, puede usted sugerir recomendaciones para mejorar ya sea el funcionamiento, dinámica o formato del Videojuego Gueyitas?

Lo único que te recomendaría es que te pongas pilas y empieces a incluir redes sociales, no sé si me explico pero que el niño pueda tomarse fotos con animales y reciba puntos o que el niño encuentre casa para animales abandonados y suba de nivel, eso sería espectacular.

Entrevista a experto en videojuegos 1
Nombre: Cristina González

Edad: 25 años

Trabajo: Docente Universidad Casa Grande

- 1- **¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?**
- 2- **¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?**
- 3- **¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?**
- 4- **¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuegos educativos para los niños?**
- 5- **¿Luego de ver y analizar el videojuego gueyitas, cuál es su opinión respecto a este?**
- 6- **¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego gueyitas?**

A ver este... el videojuego o la aplicación, está muy bien realizada, aunque hay algunas cosas que se pueda corregir siento que talvez, nose mucho de educación no es mi ámbito, pero como para los niños sí es sencillo de manejar, de una entendí lo que había que hacer, y los botones son claros. Me gustó mucho el uso de sonidos, me gustó mucho el uso de diálogos que ayudan a complementar y entender que hay una historia que completa el juego, por ejemplo, aquí cada nivel tiene una historia distinta, eso a mi parecer es bastante llamativo y puede ayudar a crear más niveles con muchísimas distintas situaciones complementando como para que los niños puedan ir salvando a los animales de su ciudad, por así decirlo. Ahora, te pregunto, ¿Se supone que la escenografía está basada en Guayaquil? Porque es un Guayaquil muy ficticio, lo único que se reconocen son las iguanas, porque ni siquiera los circos son así por eso yo si te sugeriría que se replanteen ¿Si es Guayaquil?, porque inclusive hasta el nombre del personaje es bien gringo, incluso el de la mascota, parecen sacado de una caricatura gringa entonces, no se que tan guayaco es... A mi parecer es una de las primeras cosas que te llama la atención entonces, por ahí podrían incluir gráficos más icónicos, no me refiero a que cambien todo pero sí que parezcan más de la ciudad de Guayaquil, para que ayude más que nada en la parte visual del juego.

Los audios del primer nivel están muy bien, pero respecto a los otros dos existen subidas y bajadas del mismo, eso genera un error con la aplicación para evitar que la misma tenga menos profesionalismo, te recomendaría que los chequeen para evitarles inconvenientes o malas reseñas. Por otra parte, no se si es por el hecho de la programación pero la situación de tener que poner inicio, es un paso innecesario, existen formas de que la aplicación te pueda llevar al nivel correcto, no necesitas estar aplastando inicio. Por ultimo si quieren preguntar, pueden generar una instrucción con un cuadro de dialogo que diga “Seguro quieres volver al inicio” o una sugerencia parecida, no sé si me entiendas... para evitar ese *click* innecesario. Otra observación es que las imágenes se están pixeleando demasiado, eso es un estorbo visual

tanto para adultos como para niños, lo cual hace que la aplicación se vea “*cheap*”, cuando en realidad no lo es porque hay partes que si sales en excelente, eso suele ser por descuidos así que te sugiero lo corrijan lo más pronto posible... la verdad es que no sé qué más decirte pues en sí las animaciones están bien básicas pero hace que se vean chéveres y más si es un Videojuego para niños.... ¿Han hecho testeos con niños, cuéntame qué tal?

Entrevistador: Pues sí, el único problema es la escena del baño que tomaba mucho tiempo, pero ya eso se está cambiando...

Entrevistado: te sugeriría que le dijeras los de los audios para que te los cambie lo más pronto posible, date cuenta que son descuidos, no es nada que va a afectar la programación del juego. Asimismo considero que los niveles son bastante repetitivos, por ejemplo podrían meter más mini juegos, pues si estas subiendo de dificultad, más allá de escoger que tendría que hacer el niño en cada situación, podrían jugar con más dinámicas, gamificarlo un poco más con mini juegos, mini actividades, cortas pero que te generen el mismo aprendizaje o no se meterle preguntas capciosas en otros momentos para que genere más dificultad, claro dentro del alcance los de niños pero aparte de las antes mencionadas sugerencias me parece que está súper bien, osea son descuidos de pulir fácilmente más no que deban cambiar toda la plataforma o gráfica, así que súper bien la verdad... nada más.

Entrevista a experto en videojuegos 2

Nombre: Lcdo: Milton Orellana

Edad: 35 años

Trabajo: Docente ANAI (director del área de informática de la sección masculina de la institución)

1.- **¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?**

Hoy en día es muy viable que el aprendizaje en los niños sea con ayuda de la tecnología, ya que estamos tratando con nativos digitales, es decir niños que están muy al tanto de esta y que gracias a la tecnología pueden tener un aprendizaje más positivo y con mejor aceptación.

2.- ¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?

Luego de haber jugado los 3 niveles del videojuego, considero que los gráficos son adecuados, son coloridos, son llamativos y tienen voz esto hace que para el niño sea más real y entendible para jugar.

3.- ¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?

Como el videojuego es dirigido a niños pequeños deben ser sonidos alegres, cada nivel debe tener un sonido para que así el niño se mantenga más enganchado en el juego hasta terminarlo.

4.- ¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuego educativo para los niños?

Para los niños pequeños la animación debe ser básica, pero a la misma vez entretenida, para que así el niño no se aburra o sienta que está viendo o escuchando lo mismo (no repetir el mismo audio en todos los niveles)

5.- ¿Luego de ver y analizar el videojuego gueyitas, ¿cuál es su opinión respecto a este?

En lo personal considero que es un videojuego muy bueno, sus imágenes están bien diseñadas y el audio bien escogido, me hubiera encantado ver algo más representativo de la ciudad dentro del juego, pero este videojuego es una muy buena herramienta educativa que estoy seguro que en un futuro puede ayudarnos hasta a nosotros los docentes a educar a los niños.

6.- ¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego güeyitas?

El videojuego está muy bueno, lo creo que se puede mejorar o mejor dicho incluir sería más obstáculo y preguntas al finalizar cada nivel, un consejo sería agregar un mini cuento al término de cada nivel y luego realizar preguntas de ese mini cuento sobre cada nivel para así estar seguros de que el niño aprendió al termino de los niveles.

Entrevista a experto en videojuegos 3

Nombre: Lcdo: Israel Paez

Edad: 37 años

Trabajo: docente ANAI (director de la sala de informática sección femenina)

¿Cuán viable es el aprendizaje por medio de videojuegos en niños?

Es muy viable el aprendizaje mediante videojuegos siempre y cuando sea videojuegos educativos y estén controlados por un docente o por los padres de familia del niño.

¿Considera que los gráficos del videojuego “gueyitas” son adecuados para niños entre 5 y 7 años?

Los gráficos del videojuego son adecuados para niños pequeños, son fáciles de entender y captan la atención del niño por su diseño

¿Qué tipo de sonidos, tonalidad, desniveles debería llevar un videojuego para niños?

Al ser dirigido para niños pequeños los sonidos deben ser alegres con tonalidades claras, así el niño lo entenderá y jugará de una manera más fácil y entretenida.

¿Cuál es el tipo, genero, plataformas y animación que debe tener un videojuego educativo para los niños?

Una animación entretenida, fácil, el tipo de videojuego que es güeyitas es muy adecuado para niños pequeños porque estos les llama más la atención que lo antes era un “tamagochi” que era una mascota virtual.

¿Luego de ver y analizar el videojuego güeyitas, cuál es su opinión respecto a este?

Se nota que ha sido un videojuego muy bien estructurado, que han investigado gustos y preferencias de los niños de esta edad para realizarlo y por ello creo que tendrá muy buena acogida, es una manera entretenida de que el niño aprenda y así un futuro esperar que el maltrato animal disminuya o mejor dicho desaparezca dentro de nuestra ciudad sería muy bueno

¿Que considera usted que se puede mejorar en el videojuego güeyitas?

Lo que se puede mejorar y aconsejo es un poco más el sonido al termino del segundo y tercer nivel que parece que se baja al terminarlo. De ahí las imágenes están muy bien hechas y el diseño también, no queda más que felicitar por esta muy buena idea.

Anexo 3. Evidencia e imágenes del testeo



Testeo

Lugar: jardineritos preescolar

