**Universidad nacional autónoma de nicaragua**

**UNAN-Managua**

**Recinto universitario Rubén Darío**

**Facultad de educación e idiomas**

**Departamento de tecnología educativa**

**Carrera informática educativa**

**Tema**

Desarrollo del videojuego educativo Leo Game para el reforzamiento de las silabas trabadas en los estudiantes de segundo grado “A” del colegio Concepción de María

**Autores**

Daryeilin Dayana González Téllez

Danelia Patricia Silva Cerón

Jhon Michael García Vásquez

**Tutores**

Lic. Moisés López (integrador V)

Índice

[Objetivo 3](#_Toc166269139)

[Objetivos específicos 3](#_Toc166269140)

[Justificación 4](#_Toc166269141)

[Contexto del videojuego educativo 5](#_Toc166269142)

[Evaluación de los aprendizajes en el videojuego 6](#_Toc166269143)

[Diseño de mapas del videojuego educativo 8](#_Toc166269144)

[9](#_Toc166269145)

[Guion audiovisual 11](#_Toc166269146)

[Repositorio de recursos gráficos 13](#_Toc166269147)

[Aspectos educativos del videojuego 15](#_Toc166269148)

# Objetivo

* Desarrollar un videojuego educativo integrándolo como herramienta de gamificación para el reforzamiento de las silabas trabadas en el colegio concepción de María

# Objetivos específicos

* Analizar las habilidades lectoras que los estudiantes necesitan reforzar en el contenido silabas trabadas del colegio Concepción de María
* Desarrollar niveles del video juego para facilitar el aprendizaje del contenido silabas trabadas
* Analizar el impacto que tuvo el videojuego educativo en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado “A” del colegio Concepción de María

# Justificación

En el presente trabajo de investigación se pretende desarrollar un videojuego educativo para el reforzamiento de las silabas trabadas, debido a que este tipo de herramientas lúdicas proporcionan un ambiente interactivo para que los estudiantes pongan en práctica lo que han aprendido, como lo es la identificación o reconocimiento de las vocales y las consonantes, la formación de palabras, entre otras, dicho video juego tendrá una estructura básica donde se le presentara al estudiante las etapas que contendrá el videojuego y tendrá que elegir la etapa de su preferencia, donde cada etapa tendrá retos acorde al nivel que ha elegido, si el fácil, intermedio o difícil; además, que este tipo de herramienta se adapta al nivel y ritmo de estudio del estudiante.

El desarrollo de este videojuego va dirigido especialmente a los estudiantes, como un apoyo a la hora del aprendizaje de las silabas trabadas para que sea más armonioso y didáctico.

Este trabajo es de gran importancia debido a que la tecnología cumple un papel importante en la sociedad actual por lo que la integración de una app educativa brindaría a los estudiantes un entorno más dinámico y agradable, además estimularía el proceso de enseñanza aprendizaje de las silabas trabadas.

Además, la integración del Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) mejoraría la calidad de la educación y no solo esta, sino que también, cuestiones mas amplias como la equidad, la inclusión, y el desarrollo sostenible.

Estos dos enfoques podrían converger en la enseñanza de las silabas trabadas ya que el programa del Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano podría trabajar para asegurar que todos los niños, independientemente de su origen socioeconómico, tengan acceso a una educación que incluya la enseñanza de habilidades lingüísticas fundamentales, como las sílabas trabadas. Y al mismo tiempo los objetivos del desarrollo sostenible al garantizar que todos los niños tengan acceso a una educación de calidad que incluya la enseñanza de habilidades lingüísticas contribuiría a reducir la brecha educativa y promover la igualdad de oportunidades para todos los niños, independientemente de su situación socioeconómica.

# Contexto del videojuego educativo

El videojuego que se está desarrollando, será de apoyo en la asignatura de lengua y literatura específicamente el contenido curricular silabas trabadas el principal objetivo que persigue el videojuego educativo es reforzar en lo niños el aprendizaje de las silabas trabadas, así como la adquisición de las habilidades básicas de la lectoescritura, como lo es el reconocimiento de letras y la formación de palabras.

**Objetivo de aprendizaje:**

* Reforzar el aprendizaje de las sílabas trabadas de forma lúdica e interactiva.
* Desarrollar la capacidad de identificar, leer y escribir palabras con sílabas trabadas.

**Temática o ambientación:**

El videojuego se desarrolla en un mundo mágico donde las letras viven en diferentes islas. Las vocales viven en las Islas Vocálicas, que son coloridas y llenas de música. Las consonantes viven en las Islas Consonánticas, que son más rocosas y desafiantes. El jugador debe ayudar a las letras a reunirse en las Islas de las Sílabas Trabadas, donde podrán formar palabras mágicas.

**Personaje principal:**

El personaje principal del videojuego es un niño o niña llamado Syllaba. Syllaba es un estudiante entusiasta que está aprendiendo sobre las sílabas trabadas. Es valiente, inteligente y siempre está dispuesto a ayudar a los demás.

**Personajes secundarios:**

* Las vocales: A, E, I, O, U. Cada vocal tiene su propia personalidad y habilidades únicas.

**Elementos adicionales:**

* El videojuego tendrá diferentes niveles de dificultad para adaptarse al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
* Se incluirán diferentes tipos de actividades, ejercicios de lectura y escritura, entre otros.
* El videojuego tendrá un sistema de recompensas para motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo.

# Evaluación de los aprendizajes en el videojuego

El tipo de evaluación que abordará el videojuego educativo es la evaluación sumativa debido a que está se lleva a cabo al final de una unidad o nivel para evaluar el rendimiento académico del estudiante; el videojuego incluirá puntajes acumulativos donde se evidencie el desempeño del estudiante en los diferentes niveles, esto permitiría que los estudiantes y docentes monitoreen el progreso académico de los estudiantes. La integración de esta estrategia podría crear una experiencia del aprendizaje más efectiva y significativa para cada estudiante.

La evaluación sumativa es un enfoque de evaluación que se utiliza para medir el aprendizaje de los estudiantes al final de un periodo de tiempo específico, como al término de un curso, unidad o proyecto. En el contexto de un videojuego educativo, la evaluación sumativa podría implicar pruebas o desafíos diseñados para medir el conocimiento y las habilidades adquiridas por los jugadores a lo largo del juego. Esto podría incluir cuestionarios al final de cada nivel o sección del juego, evaluaciones de rendimiento en tareas específicas dentro del juego, o incluso exámenes finales al completar el juego en su totalidad.

Para implementar la evaluación sumativa en un videojuego educativo, es importante considerar algunos aspectos clave:

**Objetivos de aprendizaje claros**: es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad evaluación de manera coherente.

**Integración con el juego:** Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. Deben sentirse como parte del juego mismo, en lugar de ser percibidas como tareas separadas o aburridas.

**Variedad de formatos:** Ofrece diferentes tipos de evaluaciones, como cuestionarios, desafíos prácticos, preguntas de opción múltiple, entre otros. Esto permite evaluar una variedad de habilidades y conocimientos.

**Retroalimentación inmediata:** Proporciona retroalimentación inmediata después de cada actividad de evaluación. Esto ayuda a los jugadores a comprender dónde están acertando y dónde necesitan mejorar, lo que puede aumentar su motivación y compromiso.

**Seguimiento del progreso:** Implementa un sistema que permita a los jugadores realizar un seguimiento de su progreso a lo largo del video juego. Esto puede incluir logros desbloqueados, niveles completados, entre otros.

**Evaluación equitativa:** Garantiza que la evaluación sea justa y equitativa para todos los jugadores. Esto puede implicar ajustar la dificultad de las actividades de evaluación según el nivel de habilidad del jugador o proporcionar apoyo adicional para aquellos que lo necesiten.

Al considerar estos aspectos al diseñar e implementar la evaluación sumativa en un videojuego educativo, puedes crear una experiencia de aprendizaje divertida y efectiva que motive a los jugadores a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

# Diseño de mapas del videojuego educativo

1. Tenemos la presentación donde se muestra el logotipo y el nombre del juego llamado Leo Game, con un fondo lleno de colores que capten la atención del estudiante, un juego con ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber algunos conocimientos o mejorar habilidades de aprendizaje.

# 

1. Aquí se muestra en la pantalla un menú de opciones donde indican el primer boton los niveles de juego, el segundo boton nos muestra la descripcion del juego donde una breve explicacion y el objetivo del videojuego. En la tercera opción tenemos el botón salir.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

1. En la imagen se muestra el nivel fácil, intermedio y avanzado, el jugador o la jugadora debe de aplicar todo lo aprendido hasta el momento para seguir avanzando en el juego. El personaje principal y los secundarios serán un apoyo en cumplir los retos.

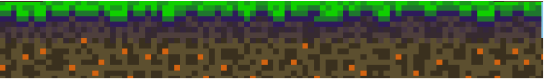
# Interfaz de usuario gráfica Descripción generada automáticamenteGuion audiovisual

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Título: Leo Game  Objetivo: apoyar a docentes y a alumnos con la enseñanza-aprendizaje de las silbas trabadas | | | | | |
| # escenas | Tiempo aprox. |  | Imagen | Dialogo / voz off / voz in | Audio |
| 1 | 20 seg |  | Se muestra el logotipo y el nombre del videojuego | Presentador: Bienvenidos al juego Leo Game  Este juego te ayudara a aprender e identificar las silabas trabadas de una manera interactiva y divertida  Resuelve los retos para avanzar en el juego | Música alegre para mantener activo al niño |
| 2 | 15 seg |  | En la imagen se muestra los niveles del videojuego | Presentador: el videojuego contiene 3 etapas las cuales se divide en fácil, intermedio y difícil; el usuario podrá elegir el nivel de su preferencia | Música suave de fondo |
| 3 | 20 seg |  | En la imagen se muestra al Personaje principal y al personaje secundario en un ambiente agradable | presentador: el videojuego contiene un personaje principal y dos personajes secundarios los cuales te ayudaran a cumplir con los retos que se te presentaran | Música suave de fondo |
| 4 | 40 seg |  | Mecánica del juego | Presentador: la mecánica del juego es el siguiente:   * el jugador controla al protagonista dicho protagonista se encontrará con retos que debe realizar para avanzar a los siguientes niveles. * si el jugador resuelve los retos correctamente ganará puntos y si lo resuelve incorrectamente perderá puntos y no podrá avanzar en el juego | cuando se responda se correctamente se escuchará una música alegre y cuando se responda incorrectamente se escuchará una música triste |
| 5 | 7 seg |  | Para finalizar se muestra el logotipo y personajes del videojuego | Presentador: este juego te ayudara a aprender a leer y escribir correctamente  **¡Leo App!** | Música suave de fondo |

# Repositorio de recursos gráficos

 Fondo de la pantalla

Arboles Nubes

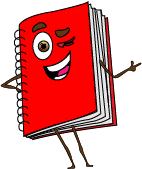
Superficie

Logo del videojuego

 Botones del videojuego

Personajes no jugables

# Aspectos educativos del videojuego

El desarrollo del videojuego educativo Leo Game es para el reforzamiento de las silabas trabadas, esto representa una oportunidad para la integración de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En el desarrollo del videojuego aborda aspectos educativos del videojuego.

Elementos motivacionales: en este aspecto se puede incluir recompensa para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.

Retroalimentación: el proporcionar comentarios claros y específicos del desempeño del jugador para la corrección de errores y la mejora es vital para el aprendizaje de los estudiantes

Retos: el videojuego esta diseñado para que los niveles vayan aumentando gradualmente de dificultad haciendo que se vaya adaptando al ritmo del nivel de aprendizaje del estudiante.

Aspectos educativos: además de trabajar con las silabas trabadas el videojuego incluye otros aspectos educativos como la identificación de letras y la formación de palabras, que a la vez ayuda a la lectoescritura.

# 