



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

## El videojuego como una alternativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje del Impresionismo en clases de Artes Visuales para el nivel de 5° Básico.

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
PROFESOR DE ARTES VISUALES

Alumnos  
Gustavo Andrés Morales Parada  
Luis Alberto Ponce Marín

Profesora Guía  
Karina Andrea Guerra Pinto

Santiago, 2022

Autorizado para



Sibumce Digital





*“El juego es el más alto nivel del desarrollo de un niño. Entrega alegría, libertad, satisfacción, descanso interno, externo y paz con el mundo. Los juegos de la infancia son las hojas germinadas de una vida posterior”.*

Friedrich Fröbel



## Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico específicamente a mi familia y amigos que estuvieron apoyándome en este proceso, pero especialmente le dedico esta memoria de título a mi padre el cual me motivó a seguir a pesar de no estar de manera presencial.

Luis Ponce

Le dedico este trabajo a mis estudiantes del futuro, esperando que este sea solo el primer paso para una buena implementación de los videojuegos en la enseñanza. A aquellos docentes que creyeron en mí, en que puedo ser un buen profesional y a aquellos que, consciente o inconscientemente, me motivaron a seguir este camino.

Gustavo Morales



## Agradecimientos

Agradezco a todas las personas que me apoyaron y aconsejaron en este proceso tan laborioso, pero especialmente este agradecimiento va a mi familia más cercana, mis hermanos y a mi queridísima madre que le agradezco todo el sacrificio que ha tenido que soportar para yo poder llegar a donde estoy hoy en día.

Luis Ponce

Agradezco a nuestro colaborador Marcos Fierro, a nuestra profesora guía Karina Guerra. Agradezco a aquellos amigos que me brindaron su apoyo cuando los necesité y a mis padres, por su paciencia y disposición.

Gustavo Morales



## Contenido

Resumen	11
Abstract	13
Introducción	15
1.1. Pandemia de salud física	19
1.2. Pandemia de salud mental	21
2. Marco Teórico	25
2.1 Definición de videojuego	25
2.2 Clasificación de videojuegos	29
2.1.1 Aventura	29
2.1.2 Carreras	30
2.1.3 Deportivos	31
2.1.4 Disparos	32
2.1.5 Educativos	33
2.1.6 Estrategia	34
2.1.7 Lucha	35
2.1.8 Musicales	36
2.1.9 No Lineal	37
2.1.10 Party Games	38
2.1.11 Plataformas	39
2.1.12 Rompecabezas	40
2.1.13 Simuladores	41
2.1.14 Survival Horror	42
2.1.14 RPG - Role Playing Game	43
2.2. Psicología, Videojuegos y Educación	45
2.2.1 Agilidad lectora	45
2.2.2 Mejora el procesamiento visoespacial	46
2.2.3 Resolución de conflictos	47
2.2.4 Integración social	48
2.2.5 Impulsa la creatividad	49
2.2.6 Inspira a encontrar una carrera profesional en el área	50
2.2.7 Aumenta la capacidad de concentración	51
2.2.8 Promueven el trabajo en equipo	52

2.2.9 Enseñan a superar rápidamente las derrotas	53
2.2.10 Permiten estrechar lazos cuando se juegan en familia	54
2.3. Gamificación: técnica, método y estrategia de enseñanza aprendizaje	55
2.4 Videojuegos en la educación de las Artes Visuales	59
2.4.1.El misterio de las miradas del Thyssen” ®	59
2.4.3. Conviértete en Jackson Pollock ®	62
2.4.4 El Caso de Polonia	63
3. Diseño de videojuego con contenido de Artes Visuales en el contexto Chileno	69
3.1. El contenido en el currículum nacional	70
3.2. Impresionismo	71
3.3. Público objetivo	75
4. Marco metodológico	79
4.1. Proceso de creación de Videojuegos	79
4.1.1. Concepción o Preproducción	79
4.1.2. Diseño	86
4.1.3. Planificación	90
4.1.4. Producción	90
4.1.4.1 Apartado Instruccional	90
4.1.4.2 Apartado Gráfico	93
4.1.4.3 Apartado Narrativo	97
4.1.5. Pruebas o Testeo	98
4.1.6. Distribución y Marketing	98
4.1.7. Mantenimiento	99
Conclusiones	102
Anexos	105
Glosario	107
Linkografía y Bibliografía	108

# Resumen

En el presente trabajo de investigación se presenta el diseño de una herramienta didáctica para la complementación metodológica de la enseñanza de las Artes Visuales, orientada a la incorporación de un videojuego que aborda el contenido del “impresionismo”.

Esta memoria de título estará dividida en cuatro partes. En la primera, se presentará el resultado de una indagación respecto a los problemas de salud física y mental que surgieron a partir de la pandemia COVID 19 en el año 2020 en Chile, posteriormente se analizará descriptivamente qué es y cómo se clasifica un videojuego para luego vincularlo con evidencia literaria y teórica que propone como un videojuego puede ser un aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje y otros aspectos en la vida de los estudiantes. En un tercer apartado se establecerán las características que debe considerar el videojuego en su desarrollo. Y, por último, se abordará el desarrollo del videojuego “Art’s Guardians” ®.



# Abstract

In the present research work, the design of a didactic tool for the methodological complementation of the teaching of Visual Arts is presented, oriented to the incorporation of a video game that addresses the content of "impressionism".

This title memory will be divided into four parts. In the first, the result of an investigation regarding the physical and mental health problems that arose from the COVID 19 pandemic in 2020 in Chile will be presented, later what a video game is and how a video game is classified will be analyzed descriptively. linking it with literary and theoretical evidence that it proposes as a video game can be a contribution to the teaching-learning process and other aspects in the lives of students. In a third section, the characteristics that the video game must consider in its development will be established. And, finally, the development of the video game "Art's Guardians" ® will be addressed.



# Introducción

Continuamente las herramientas didácticas para llegar a los estudiantes han tenido un cambio para actualizarse a los tiempos, las nuevas tecnologías han permitido un avance tal, que cosas que anteriormente solo eran parte de nuestra imaginación, ahora se han hecho realidad.

Es por eso que es importante que los docentes estén preparados para los cambios y la incorporación de nuevos medios en la enseñanza. Estar al tanto sobre qué les ofrece su entorno para la innovación en las estrategias de enseñanza aprendizaje en el aula y comprender el potencial educativo que les ofrecen las diferentes tecnologías. Tal es el caso de los videojuegos, que han mostrado una evolución constante tanto en el diseño audiovisual cómo en las posibilidades de interacción y contenido, el cual puede ser aprovechado por la educación en determinados casos.

En los últimos tres años, se presentó una problemática sanitaria (Pandemia COVID 19) que afectó los procesos educativos. pasando de una total presencialidad a un cien porciento de trabajo online debido al confinamiento que se impuso por parte del gobierno de Chile cómo norma para evitar mayores contagios en la población del país. Este nuevo escenario, para el que la mayoría de las personas -y profesionales de la educación- no estaba preparada, se abordó con las herramientas que cada profesor o profesora tenía en sus hogares y/o con

los materiales que proveyeron los establecimientos educacionales. Respecto de los estudiantes, las familias hicieron lo que mejor pudieron, viendo afectada su vida personal y laboral. Como equipo de trabajo consideramos que es importante como profesionales de la educación estar preparados para este u otros nuevos escenarios, por lo que planteamos que los procesos de enseñanza aprendizaje tienen que ser abordados interdisciplinariamente, desde la mirada del contenido, pedagógica y tecnológica (TPACK Mishra y Koehler 2009) teniendo en cuenta también el bienestar psicológico de nuestros estudiantes.

A partir de lo anterior se plantearon las siguientes preguntas, que esperan ser resueltas a través de esta investigación: ¿Cómo se relacionan los videojuegos con la educación artística?, ¿Cómo se puede utilizar un videojuego para afrontar las problemáticas educativas?.



# Contexto Nacional



LOADING...



## 1. Contexto Nacional

### 1.1. Pandemia de salud física

A fines del 2019 se extendió por el mundo una enfermedad llamada COVID19 la cual se originó en la ciudad de Wuhan, China y se terminó convirtiéndose en pandemia. Esta enfermedad viral es altamente contagiosa y se presenta en todas las edades, su factor de mortalidad varía entre países y regiones. En los casos más severos es posible desarrollar neumonía, insuficiencia respiratoria, falla multiorgánica y, con esto, incluso la muerte.

De acuerdo con el Ministerio de Salud de Chile, en adelante MINSAL: el primer caso registrado en Chile (un día 3 de Marzo del 2020) fue el de una persona de 33 años en la comuna de San Javier. A partir de ahí sucedieron de manera cronológica los siguientes eventos: suspensión de clases (15 de Marzo), cierre de fronteras (16 de Marzo), estado nacional de catástrofe por 90 días (18 de Marzo), primer fallecido (21 de Marzo), toque de queda (22 de Marzo).

El 19 de julio del mismo año se presenta el plan “paso a paso”. Este plan permite, de manera progresiva, retomar las actividades fuera de casa. A fecha Junio del 2022, las cifras oficiales son las siguientes, organizadas en la Tabla 1:

**Tabla 1**

*Cifras oficiales COVID-19 desde el inicio de la pandemia a Junio de 2022*

<b>Casos Activos</b>	36.959	<b>Casos Diarios</b>	7.575	<b>Hospitalización UCI</b>	154
<b>Casos Recuperados</b>	3.652.235	<b>Positividad de PCR día</b>	11.59%	<b>Hospitalización ventilación mecánica</b>	83
<b>Total de Casos</b>	3.748.619	<b>Fallecidos totales</b>	57.973	<b>Camas Críticas disponibles</b>	307

*Nota: Elaboración propia con datos obtenidos del Ministerio de Salud de Chile.*

En este escenario, donde los espacios presenciales dejaron de ser una opción viable para continuar nuestras actividades, los espacios virtuales fueron ganando mayor protagonismo en la vida diaria y en la educación. Esta modalidad de clases dejó al descubierto algunas problemáticas en nuestro sistema educativo; en palabras del académico de la USACH, Juan Silva (Marzo 30, 2020): “*Los docentes se formaron para dar clases en forma presencial, no online, además no se capacitaron*” a lo que agrega “*...nadie se está haciendo responsable de crear una escuela online y entornos virtuales de aprendizaje*”.

## 1.2. Pandemia de salud mental

Los desafíos asociados a tener que afrontar largos periodos de confinamiento y comunicación virtual a todos los niveles han tenido repercusiones en otras áreas de la vida, y, más específicamente, en la salud mental. Para la psiquiatra infanto-juvenil de la Red de Salud UC Christus, Catalina Castaño, quien trabaja con niños de 5 a 11 años y jóvenes de hasta 18 años, establece que hay un aumento en la cantidad y gravedad de las consultas, tanto en el sistema público como privado, y es que, en esta etapa del crecimiento *“uno necesita socializar con otro, el grupo de pares es súper importante”*. Investigadores como el Dr. Ziyad Al-Aly ya alertan acerca de “la otra pandemia”, la que hace referencia a afecciones como la depresión, ansiedad, trastornos del sueño y trastornos por uso de sustancia no opioides.

Los números arrojan que, en los grupos de personas con Covid19, hay un 35% más de riesgos de padecer ansiedad, 39% más de padecer depresión, 41% más de trastornos de sueño y un 2% más de padecer trastornos por uso de sustancias no opioides.

A la luz de la anterior información, es posible presumir que es necesario tener algunas estrategias para abordar problemas de salud mental propios o estar atentos a la salud mental de los y las estudiantes. Es por eso que voces como la del Dr. Pablo Espoz, psiquiatra infanto-juvenil y académico de la Escuela de Medicina de la U. Andrés Bello ganan total relevancia. Para el Dr. Espoz, quien menciona en la entrevista “Qué hacer para evitar problemas de salud mental durante las cuarentenas”, de la columna “VOZ DEL EXPERTO”, del portal de

noticias de la Universidad Andrés Bello (2020, Tamayo S.) que es aconsejable tomar las siguientes medidas:

- **Informarse bien y descansar de la información.** Es bueno estar al tanto y desde los canales oficiales y pertinentes, pero también es necesario darse un respiro de tanta información a veces. Desconectarse de las noticias es un buen comienzo.
- **Cuidar nuestro cuerpo.** No solo de la infección. Hacer ejercicio, alimentarse bien es muy valioso para mantener una mente ordenada y lúcida.
- **Hacer tiempo para el ocio.** La entretención y el ocio nos ayudan a disminuir el estrés y poder tener una escapatoria a momentos difíciles. Siempre y cuando esa escapatoria sea saludable y no con elementos nocivos como el alcohol o las drogas.
- **Conectarse con otros.** Si bien estamos en aislamiento físico, no debemos caer en el aislamiento social. Conectémonos con nuestros seres queridos y amigos con los medios tecnológicos disponibles, pero siempre en contacto. Nos hace bien
- **Definir metas y prioridades.** En esta pandemia no podemos abarcar todo y debemos focalizar nuestras energías en elementos realizables y posibles. No nos obliguemos a hacer algo que nunca hemos hecho, destinamos el tiempo a las cosas importantes y que estén a nuestra mano.



# Marco Teórico



LOADING...



## 2. Marco Teórico

### 2.1 Definición de videojuego

De acuerdo a la RAE se entiende videojuego como:

1. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Siendo la primera acepción la que se refiere al título (software). Un software es un programa, una secuencia de comandos lógicos estructurados para la ejecución de ciertas funciones. Un software no es tangible, existiendo como un archivo de código binario (lenguaje a base de los caracteres 1 y 0) y almacenado en un dispositivo adecuado para esa función. Algunos ejemplos de videojuego son: Dark Souls ®, Minecraft ®, Super Smash Bros Brawl ®.



Ilustración 1: Imagen publicitaria de Videojuego Dark Souls III®  
Fuente: Steampowered.com



Ilustración 2: Imagen publicitaria de Videojuegos Minecraft ® y Super Smash Bros Brawl ®  
 Fuente: Eneba.com y Nintendo.es respectivamente

Y la segunda definición refiriéndose al hardware o dispositivo electrónico que permite la utilización del software. Este hardware es un objeto tangible y, dentro de este contexto, suele referirse a él como “plataforma”. Existen variadas plataformas, dentro de ellas están los computadores, celulares y algunas desarrolladas con la función principal de ejecutar estos softwares, como son: Play Station 5 ® de SONY ®, Nintendo Wii ® de Nintendo ®, Xbox One ® de Microsoft ®.



Ilustración 3: Imagen publicitaria de consolas de Videojuego PS5 ®, Xbox One ® y Nintendo Switch ®  
 Fuente: Ebay.com

Para este trabajo se desarrollará la primera definición, puesto que es desde ella que podemos tener injerencia en el contenido que se desea abordar.



## 2.2 Clasificación de videojuegos

Desde sus inicios hasta la actualidad (2022) se han desarrollado cuantiosos videojuegos, con diferentes estilos y mecánicas, que abordan diferentes temáticas y tienen diferentes públicos. De esta manera, se puede decir que los videojuegos pueden clasificarse por **géneros**. Según la revista Sistemas, siendo los principales:

### 2.1.1 Aventura

Se puede concebir al videojuego de aventura como aquel que reúne ciertas características: investigación, exploración, solución de rompecabezas, interacción con personajes y entorno y **enfocado mayormente en la historia** que en desafíos de reflejos. Debido a la narrativa existente en estos títulos, suelen ser de un solo jugador. Un ejemplo de estos es God of War®.



Ilustración 4: Imagen publicitaria de consolas de Videojuego PS4® de videojuego God of war®  
Fuente: Vandal.elespanol.com

## 2.1.2 Carreras

Este tipo de videojuegos se enfocan en la competición y la velocidad, aunque algunos títulos agregan otros elementos y mecánicas a esta fórmula base.

Need for Speed ® es un ejemplo clásico de este género.



Ilustración 5: Imagen publicitaria de Need for Speed ®  
Fuente: Youtube.com



Ilustración 6: Imagen publicitaria de Need for Speed ®  
Fuente: Youtube.com

### 2.1.3 Deportivos

En este género se encuentran todos los títulos cuyo foco es el deporte, siendo el fútbol el que tiene una mayor representación. Aún así, es posible encontrar títulos que abordan otras disciplinas, como el tenis, el basquetbol, el golf, entre otros. Una franquicia reconocida en este género es el Pro Evolution Soccer® (PES).



Ilustración 7: Imagen publicitaria de Pro Evolution Soccer® (PES)  
Fuente: Youtube.com



Ilustración 8: Imagen gameplay de Pro Evolution Soccer® (PES)  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.4 Disparos

También conocidos como “Shooters” (en inglés), este género se centra en los reflejos y la puntería del jugador, teniendo que acabar con sus enemigos con el uso de armas de fuego o similares. Estos juegos pueden ser de un jugador, multijugador cooperativo o multijugador en enfrentamiento. Quizás el juego más reconocido de este género sea DOOM®.



Ilustración 9: Imagen publicitaria de DOOM®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.5 Educativos

Este género de videojuego está desarrollado, como su nombre lo indica, con fines educativos, se encuentran una diversidad de juegos online utilizados en escuelas de todo el mundo para aprender a leer, inglés, matemáticas, entre otras materias. En el apartado de Gamificación de esta memoria de título se ahondará en esta temática.



Ilustración 10: Captura de pantalla de página web DIDACTOONS®  
Fuente: didactoons.com

## 2.1.6 Estrategia

Son videojuegos que requieren de planificación y gestión de recursos para obtener la victoria. Comúnmente conocidos como RTS o Real Time Strategy (estrategia en tiempo real), tenemos títulos como Age of Empires®, un clásico de Microsoft® que nos presenta historias del mundo real.



Ilustración 11: Imagen de Trailer Oficial Age of Empires IV®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.7 Lucha

Enfocados en el jugador vs jugador, los juegos de lucha ponen a prueba los reflejos, la comunicación entre ojo, cerebro y mano y, por supuesto, la motricidad. Estos títulos tienen un modo “**Arcade**” que enfrenta al jugador a una seguidilla de combates contra personajes controlados por la computadora, siendo estos cada vez más difíciles de vencer. Un clásico indiscutido en este género es la saga Street Fighter®



Ilustración 12: Street Fighter V®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.8 Musicales

También conocidos por el nombre de “juegos de ritmo”, requieren de la coordinación del jugador, para relacionar vista, manos/pies y oídos. Estos juegos suelen usar colores llamativos. Un ejemplo de estos es el Guitar Hero III ®.



Ilustración 13: Guitar Hero III ®  
Fuente: Youtube.com



Ilustración 14: Extensión de mando Guitar Hero III ®  
Fuente: Youtube.com

### 2.1.9 No Lineal

Se refiere a juegos que no tienen una sola forma de resolverse, y por tanto, una historia variada y con finales diferentes. Las **novelas visuales** son un subgénero que ejemplifica muy bien estas características. Ejemplo de esta clasificación es el videojuego The Letter ®.

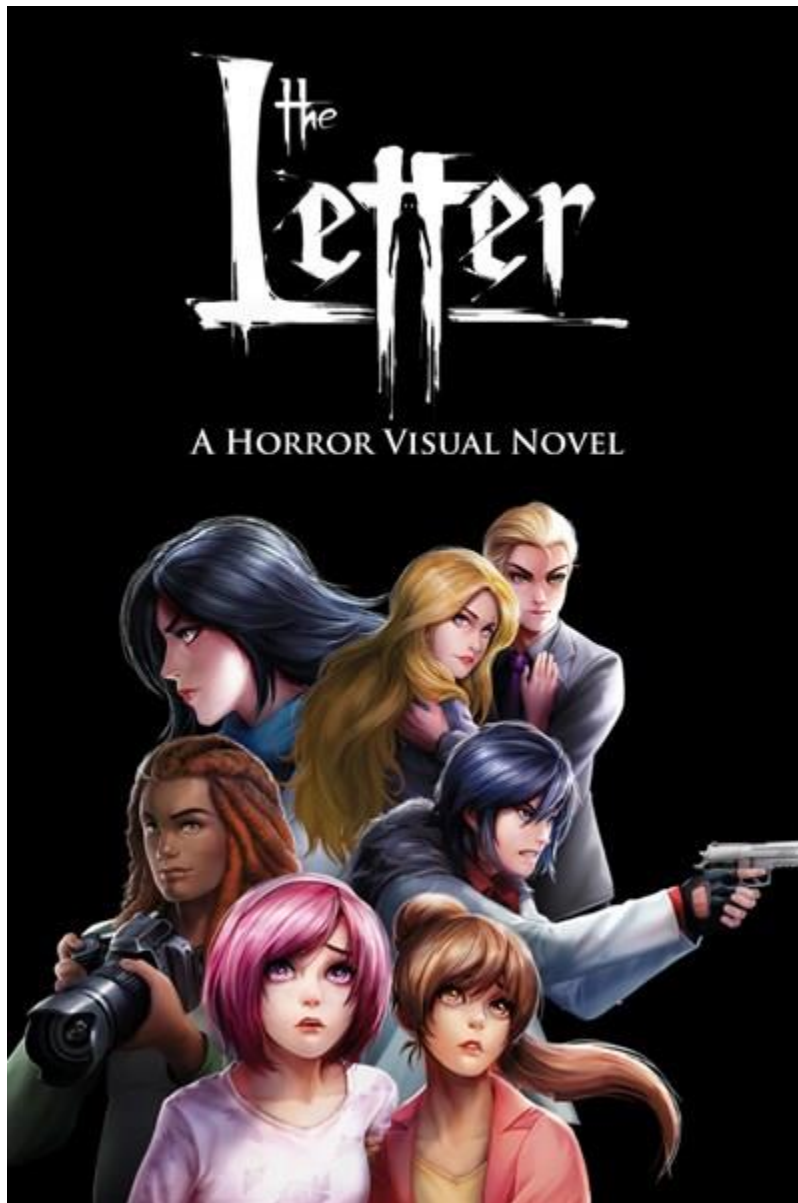


Ilustración 15: Extensión de mando Guitar Hero III ®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.10 Party Games

Este género se caracteriza por la participación de varios personajes colaborando o compitiendo dentro de un solo escenario. Se desarrollan en términos de “**minijuegos**” y suelen tener un conteo de victorias. Un ejemplo de videojuego en esta clasificación es Crash Bash ® y Mario Party 7 ®.



Ilustración 16: Portada videojuego Mario Party 7 ®  
Fuente: Youtube.com

### 2.1.11 Plataformas

Un videojuego de plataformas se caracteriza por un desplazamiento horizontal, el escenario es parte del desafío, habiendo acantilados, superficies en altura, necesidad de escalar, recoger objetos, pasar obstáculos y vencer enemigos. Uno de los títulos más recordados es el Donkey Kong Country® para la Super Nintendo®.

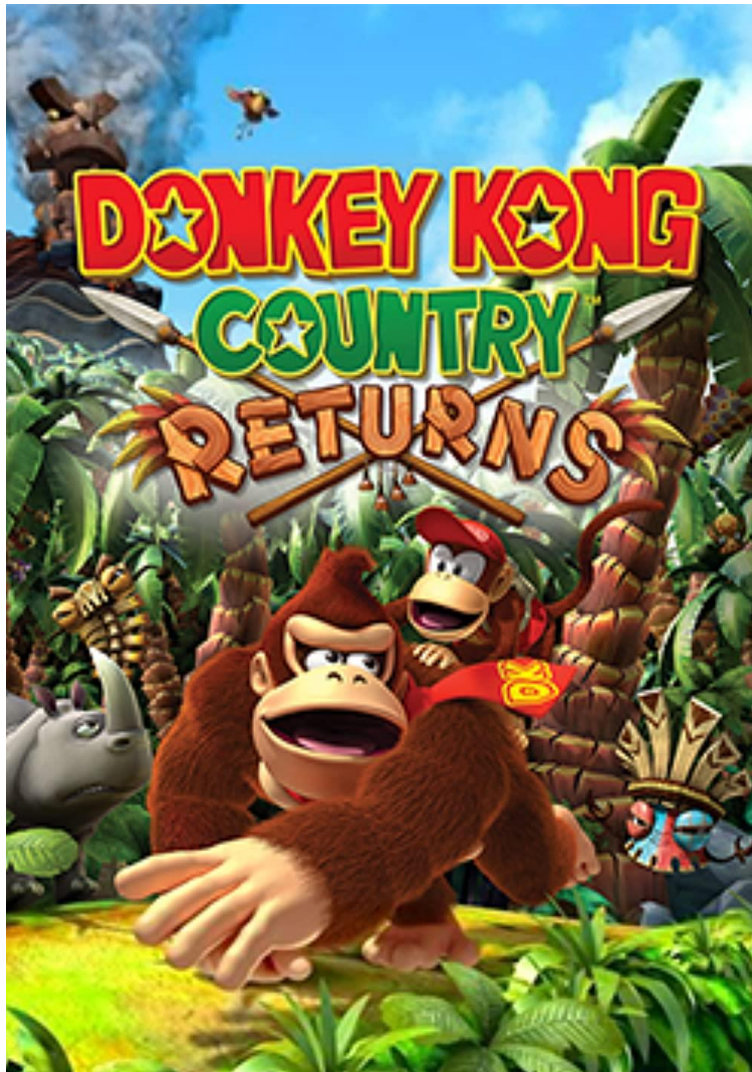


Ilustración 17: Portada videojuego Donkey Kong Country Returns®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.12 Rompecabezas

Si bien es cierto existen puzzles en otros géneros de videojuegos (como el de aventura), en dónde es necesario resolver ciertas pruebas de ingenio para avanzar en tu partida, los títulos de Rompecabezas o Puzzles se centran en esto, no como una prueba para avanzar sino como el fin central de título. Un referente absoluto en este género es el Tetris ®.



Ilustración 18: Portada videojuego Tetris ®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.13 Simuladores

Este género se caracteriza por retratar de la manera más realista posible la actividad en la que se basa, haciendo que la **experiencia de juego** sea lo más **inmersiva** posible. La temática de estos juegos es variada, pudiendo abarcar desde la conducción de autos, camiones o aviones, hasta una compleja temática de disparos en alguna guerra realista o de ciencia ficción. Un ejemplo de estos es el Euro Truck Simulator ®.

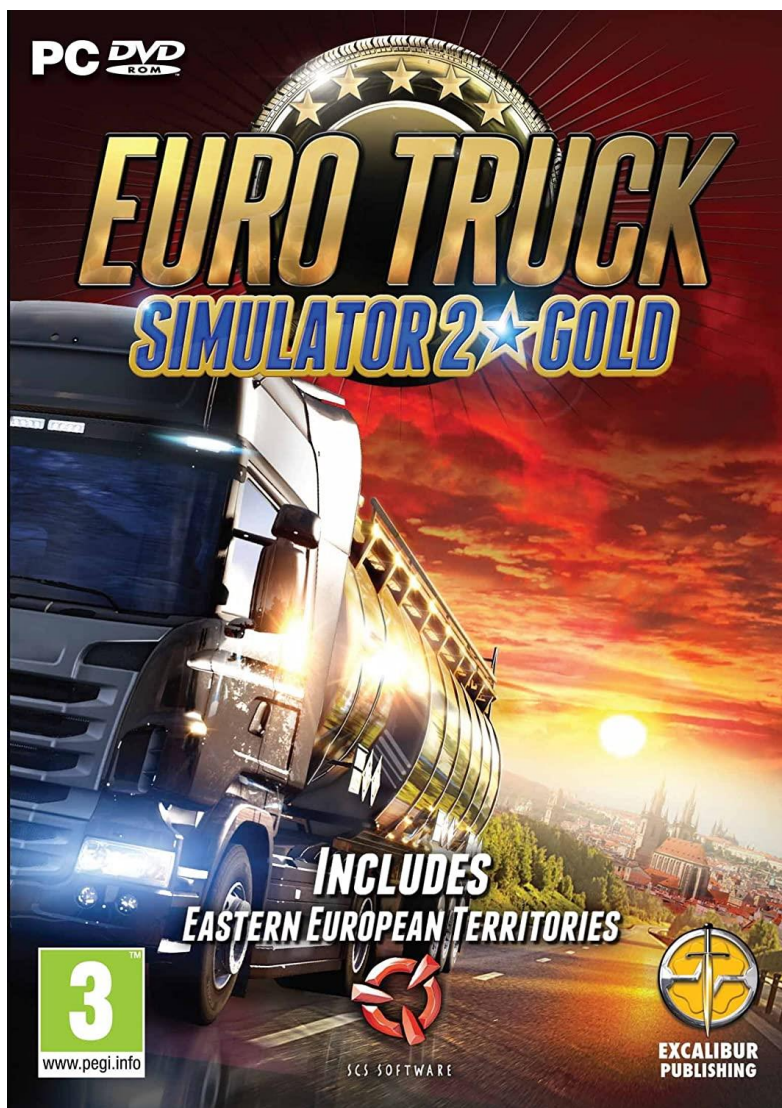


Ilustración 19: Portada Euro Truck Simulator 2 Gold ®  
Fuente: Youtube.com

## 2.1.14 Survival Horror

Este género se caracteriza por dos factores: sobrevivir y el terror. En este género podemos ver algunos elementos de otros géneros como aventura y puzzle, pero el centro siempre estará en escapar de los peligros que el título nos ofrece. Si bien a primera vista pudiera parecer un género orientado a un público más bien adolescente o adulto, juegos como Poppy Playtime ® han expandido el alcance de este género hacia un público más joven.



Ilustración 20: Portada Pooppy 2 Playtime ®  
Fuente: Youtube.com

### 2.1.14 RPG - Role Playing Game

El Rol Play Game (RPG), según la RAE, es un tipo de juego en el cual los participantes interpretan a un personaje de ficción, en una historia de carácter fantástico. Esta definición se queda algo corta, puesto que no considera el elemento de “crecimiento de los personajes”, por lo que la complementaremos mencionando la obtención de experiencia y subida de nivel, mecánica que este tipo de juegos implementa. El más conocido de los juegos de rol es Dungeons & Dragons®, un juego de rol de mesa, que requiere de dados, un tablero y hojas de personaje en la cual se van anotando las características del mismo. En este juego, es el Maestro de la partida, quien hace las veces de narrador, en que además de definir la historia y su continuidad, suele encarnar a los antagonistas o NPC (No Player Character), personajes que están en la partida para interactuar con los jugadores.

En el campo de los videojuegos, muchas franquicias han conseguido un gran éxito dentro del mundo de los RPG, como el caso de la saga Final Fantasy® de Square Enix®, Golden Sun® desarrollados por Camelot Software Planning®, o incluso, un subgénero conocido como el Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea (MMORPG por sus siglas en inglés) destacando entre estos últimos, World of Warcraft® de Blizzard®.



Ilustración 21: Portada World of WarCraft®  
Fuente: Youtube.com



Ilustración 22: Portada World of WarCraft®  
Fuente: Youtube.com

## 2.2. Psicología, Videojuegos y Educación

Según la Dra. Estrella Flores-Carretero, quien es investigadora y además presidenta de la Insituto Europeo de Inteligencias Eficientes (IEIE) y que en su artículo “8 aspectos sobre los videojuegos en los niños que debes saber” (Flores-Carretero, 2021) presenta evidencia respecto a 10 beneficios que tendría el uso de videojuegos en los procesos de aprendizaje de niños y jóvenes, los que serán listados, comentados y ejemplificados a continuación:

### 2.2.1 Agilidad lectora

La necesidad de entender las instrucciones o de saber más de la historia del videojuego motiva en los niños la lectura, tanto en la lengua materna como en una extranjera. Es de esta manera que juegos que centran su atención en la historia y el diálogo de sus personajes son un gran aporte en esta habilidad, uno de los casos es Phoenix Wright: Ace Attorney®, un juego de abogados, en el cual la lectura, la retención de información y el uso de la misma se hacen de completa relevancia.



Ilustración 23: Portada Phoenix Wright: Ace Attorney®  
Fuente: Youtube.com



## 2.2.3 Resolución de conflictos

No hace necesariamente referencia al conflicto como disputa o pelea (que es un género dentro de los videojuegos), sino también, a la resolución de desafíos, los cuales enseñan a los niños a ser flexibles.

Los títulos enfocados en los juegos de cartas tienen un particular enfoque en este apartado, cosa que se ve reflejada en dos momentos del juego: la creación del mazo de cartas y el uso de las cartas durante las partidas. En el primero, se muestra el conocimiento que tiene el estudiante de las posibilidades que tienen sus cartas y estableciendo de esta forma combinaciones, mientras que en la segunda, se muestra la capacidad que tiene el jugador a responder las jugadas del rival. Para ambas situaciones el pensamiento lógico resulta indispensable.

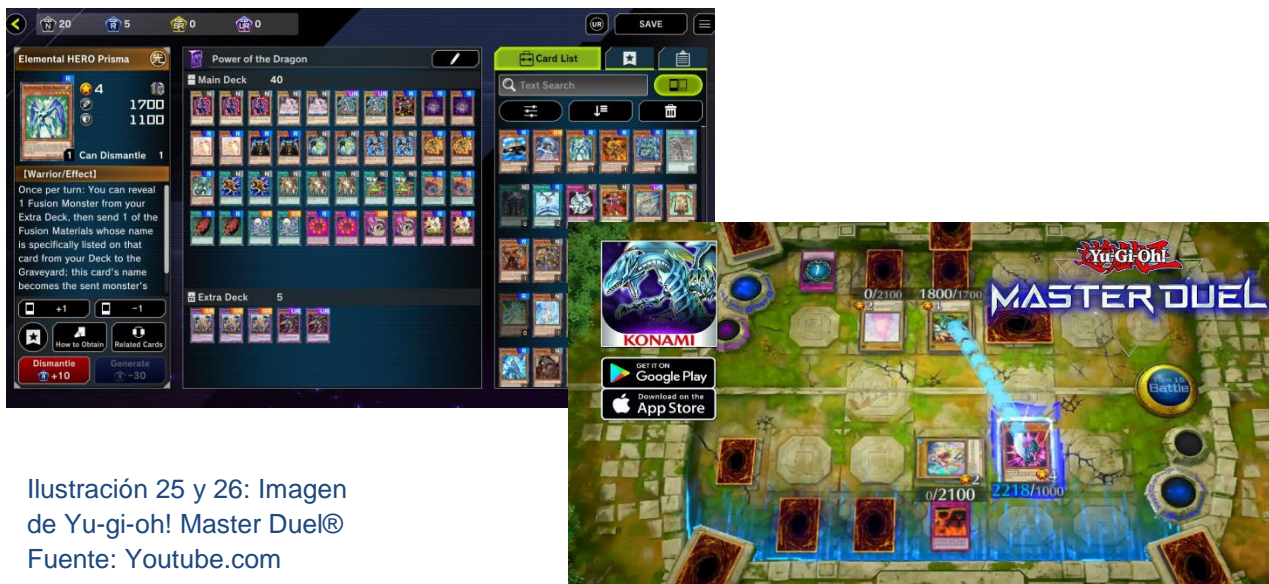


Ilustración 25 y 26: Imagen de Yu-gi-oh! Master Duel®  
Fuente: Youtube.com

## 2.2.4 Integración social

Los videojuegos no solo permiten la interacción dentro de los mismos, sino que también, pueden ser un tema de conversación en las escuelas, por lo que pueden ser efectivamente, un recurso para la integración social.

Existen juegos donde socializar con otros es indispensable para su **jugabilidad**.

Un ejemplo de esto es Roblox®.

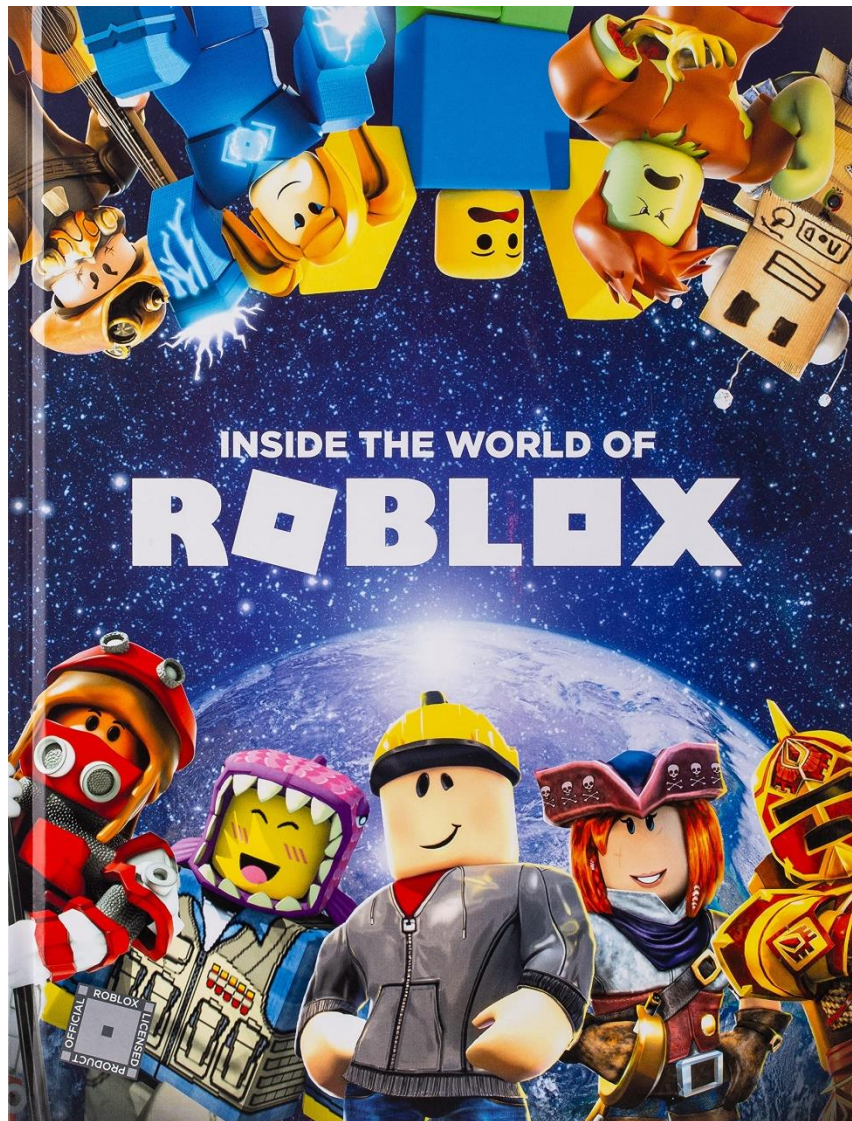


Ilustración 27: Imagen de Roblox®  
Fuente: Youtube.com

## 2.2.5 Impulsa la creatividad

Los videojuegos ayudan a desarrollar la imaginación mientras el niño se divierte. Aprenden a contar historias, se inspiran a dibujar y ser más curiosos. Una mecánica que varios juegos tienen, y que permite tanto desarrollar la creatividad como mejorar la inmersión del jugador es la personalización de personajes. En este aspecto, un juego con una alta capacidad de personalización es Phantasy Star Online 2 ® o simplemente PSO2, de la compañía SEGA ®.



Ilustración 28: Imagen de Phantasy Star Online 2®  
Fuente: Youtube.com

## 2.2.6 Inspira a encontrar una carrera profesional en el área

Para algunos niños, los videojuegos son también una opción laboral, no por nada muchos aprenden a programar, diseñar o estudiar alguna profesión inspirada por estas plataformas.

También cabe mencionar que, la carrera de Gamer (jugador) profesional resulta una opción factible en estos tiempos. Ya que los videojuegos han llamado la atención a tal punto, que estos profesionales son auspiciados por marcas y participan en torneos con premios en efectivo. A esto se le llama E-Sport (deporte electrónico) y ya cuenta con algunos juegos en la escena competitiva. Uno de los más conocidos en esta área es el precursor League of Legends® que, el 2021 celebró un nuevo campeonato mundial (para la plataforma de PC), el cual, entregó una suma de 489.500 dólares, también en este terreno, pero en los aparatos móviles, se encuentra Summoners War: Sky Arena®, en cuyo SWC2021 (Summoners War Championship 2021) saldría vencedor Diligent llevándose al bolsillo 100.000 dólares.



Ilustración 29: Competencia Esports Arena Senet  
Fuente: Youtube.com

## 2.2.7 Aumenta la capacidad de concentración

Aún cuando la concentración que un niño puede tener en clases no pasa de los 15 minutos, los videojuegos tienden a permitir una concentración de horas con tal de alcanzar un objetivo.

Juegos de precisión o que requieran de respuestas rápidas también ponen a prueba la concentración, aun cuando no sean juegos de larga duración. Ejemplo de esto son algunos juegos de pelea, en los cuales se pueden realizar combinaciones extensas que requieren de una precisa secuencia de pasos, como es la saga Bloody Roar ®.



Ilustración 30: Bloody Roar ®.  
Fuente: Youtube.com

## 2.2.8 Promueven el trabajo en equipo

Este elemento se ve fuertemente desarrollado en los juegos multijugador, tanto online como no online, ya que muchas veces se requerirá de un trabajo en equipo para cumplir ciertos objetivos o tareas. Algunas de las habilidades puntuales para el trabajo en equipo son la comunicación y el liderazgo.

Aquí el concepto de **Party** (o equipo) toma particular importancia, puesto que en muchos juegos es necesario crear un equipo con otras personas para vencer a cierto oponente o cumplir cierto desafío. La mayoría de juegos MMORPG fomenta esta mecánica dentro de su contenido, ejemplo de esto es World of Warcraft ®.



Ilustración 31: World of Warcraft ®.

Fuente: Youtube.com

## 2.2.9 Enseñan a superar rápidamente las derrotas

Permiten desarrollar la tolerancia a la frustración y a recuperarse después de una pérdida, ya que, como solo se trata de un juego, los niños entienden que pueden volver a intentarlo.

Un clásico ejemplo de esto son las batallas de gimnasio o del alto mando en Pokémon®, ya que es posible volver a enfrentar a sus líderes hasta derrotarlos.



Ilustración 32: Pokemon®.  
Fuente: Youtube.com

### 2.2.10 Permiten estrechar lazos cuando se juegan en familia

Es bueno que los padres y madres compartan los videojuegos con los niños, puesto que de esta manera se pueden evitar los efectos negativos de los videojuegos en los niños, debido a que es posible delimitar de mejor manera los tiempos de exposición a los mismos y facilita estrechar relaciones familiares.

A partir de lo anterior, surge la idea de proponer estrategias de enseñanza aprendizaje que estén adaptadas a esta realidad, es decir, que cumplan con el objetivo de enseñar pero también contribuyan a la salud mental orientándose al entretenimiento.



Ilustración 33: Familia jugando.

Fuente: Vecteezy.com

## 2.3. Gamificación: técnica, método y estrategia de enseñanza aprendizaje

La gamificación, de acuerdo con Daniel Parente, “*consiste en utilizar las técnicas de diseño del mundo de los videojuegos para conducir al usuario (Estudiante) a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación*”. (Daniel Parente, pag. 11, *Gamificación en las aulas universitarias*).

Junto con esta definición de gamificación, el autor menciona que existen otros puntos interesantes que mencionar. Por ejemplo, se hace mención a la capacidad que tienen los videojuegos de divertir a los jugadores y que dedican varias horas a este modo de entretenimiento. La capacidad de retener, es llamada jugabilidad o conocida en el mundo “gamer” como Gameplays.

Sobre esto, José Luis Gonzalez, Doctor en Informática, Jugabilidad es “...*el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener "de forma satisfactoria y creíble" ya sea solo o en compañía.*” Es decir, son las características del videojuego que influyen en la experiencia de juego, como la dificultad, la interfaz gráfica, la música, etc.

Tomando en cuenta esto, se difiere en la definición entregada por Daniel Parente, pues la capacidad de retención no se llama jugabilidad, sino que es una **consecuencia** de una jugabilidad. Así mismo, debe resaltarse que, Gameplay tiene dos acepciones, la primera que es un sinónimo de jugabilidad y la segunda

que hace referencia a una “reproducción del videojuego”, en términos de “video en el cual se observa como el videojuego es jugado”.

Otra definición de gamificación que utilizaremos, pero de manera más específica sería la encontrada en *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes* de Imma Marín y Esther Hierro. La cual dice que, la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. *“Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas”.* (Imma Marín, Esther Hierro, 2014, *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*) ” En otras palabras, consiste en conocer las características que hacen atractivos a un juego y ser capaz de identificarlas en actividades, tareas o mensajes de entornos ajenos al juego, pudiendo entonces, entender estas instancias como susceptibles a ser transformadas en un juego o dinámica lúdica.

Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora”.

En términos pedagógicos, se puede ver un gran potencial, pudiendo identificar los siguientes puntos:

**Conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación:**

A partir de un videojuego entonces, se cree posible seguir un currículum educativo de manera atractiva y motivadora.

**Entender estas instancias (de enseñanza aprendizaje) como susceptibles a ser transformadas en un juego o dinámica lúdica.**

Transformar la propia práctica pedagógica en una instancia lúdica.



## 2.4 Videojuegos en la educación de las Artes Visuales

A continuación se presentan tres videojuegos desarrollados por colecciones de arte de carácter privado, cómo la Colección Thyssen-Bornemisza y la Fundación Jackson Pollock respectivamente. Siendo la primera, a través de educaThyssen, la encargada del desarrollo de videojuegos especialmente diseñados para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje.

### 2.4.1. El misterio de las miradas del Thyssen” ®

Es un juego que invita a los visitantes del Museo Thyssen a demostrar sus dotes como detectives curioseando entre las obras de la Colección Thyssen-Bornemisza con el fin de resolver el inquietante misterio que traía en jaque al restaurador de la colección, Virgilio Completo, y al detective John Vyndel, ambos desaparecidos sin dejar rastro durante el transcurso de la investigación.

Al ser un videojuego que se encuentra en línea, es posible incorporarlo a las clases de Artes Visuales en cualquier lugar del mundo, basta con descargar los documentos que la misma plataforma educaThyssen ofrece. Sus características a destacar son: una guía de cómo jugar, propuestas de actividades y guías para grandes y chicos, completamente gratis.



Ilustración 34: Imagen de "El misterio de las miradas" ®.  
Fuente: Colección Thyssen

## 2.4.2. “El Caso Del Ladrón De Medianoche” ®

Es una propuesta interactiva de la Plataforma EducaThyssen para pequeños amantes del arte. La cual presenta un caso donde siete obras de arte han desaparecido misteriosamente del museo de Thyssen-Bornemisza, siendo el jugador el encargado de recuperarlas respondiendo preguntas para resolver el caso del Ladrón de Medianoche.

A diferencia del juego “El misterio de las miradas del Thyssen”, este juego solo está desarrollado para jugarlo en el museo de Thyssen, por ende es imposible utilizarlo como herramienta para una clase de artes visuales.



Ilustración 35: Imagen de “El caso del ladrón de medianoche” ®.  
Fuente: Colección Thyssen

### 2.4.3. Conviértete en Jackson Pollock ®

Es una aplicación para navegador, desarrollada por la Fundación Jackson Pollock, en dónde el usuario podrá crear su propio cuadro al más puro estilo de este artista del **Expresionismo abstracto**. Es un juego de carácter sencillo que es ideal para niños de entre 4 y 9 años, donde simplemente se deja caer la pintura moviendo el cursor y cambia de color aleatoriamente haciendo clic sobre el lienzo.

Al ser un videojuego de carácter online y estar disponible en cualquier dispositivo que contenga un navegador y acceso a internet, es muy sencillo incorporarlo en las clases de artes visuales en cualquier parte del mundo, más aún cuando los estudiantes tienen más fácil acceso a dispositivos móviles.

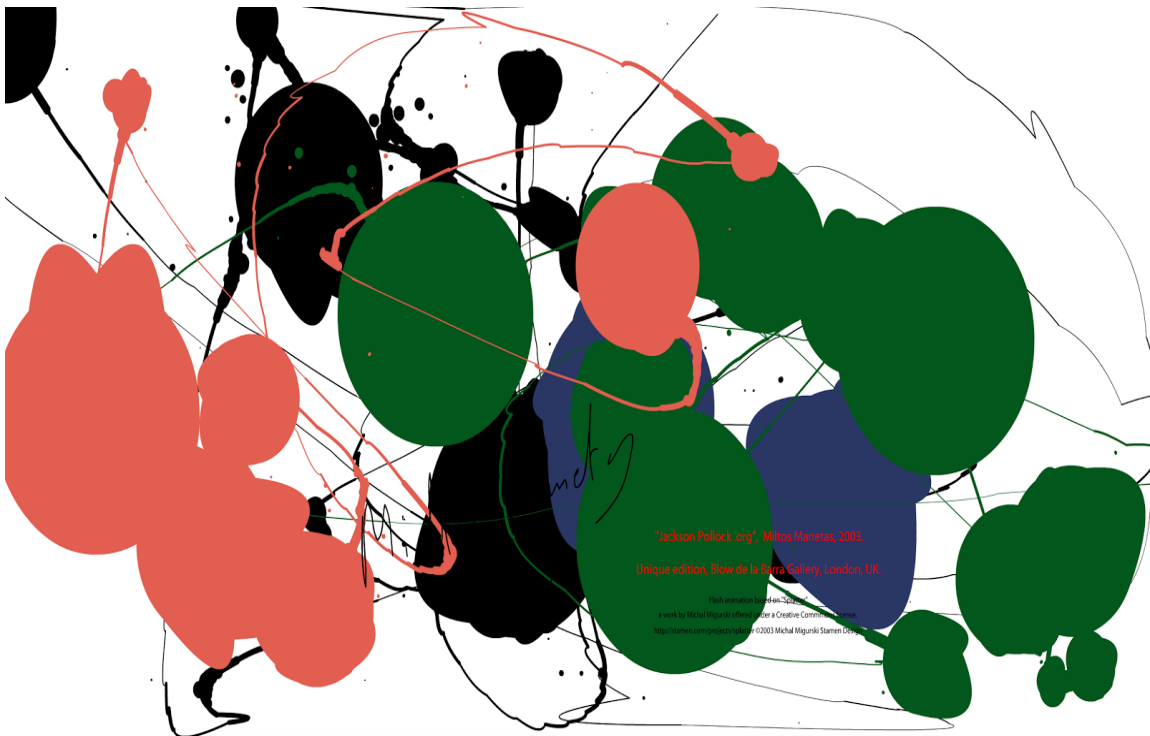


Ilustración 36: Imagen de Jackson Pollock ®.  
Fuente: Fundación Jackson Pollock

#### 2.4.4 El Caso de Polonia

Un caso concreto de la incorporación de videojuegos en la enseñanza a nivel de política pública, es el de Polonia, país que incorporó This War Of Mine ®, en las listas de lectura complementaria en la República, donde es recomendado para estudiantes de Historia, Filosofía, Ética y Sociología, en palabras del primer ministro polaco Mateusz Morawiecki en el año 2020: *“Polonia será el primer país del mundo que incluya su propio juego de computadora en la lista de lectura del Ministerio de Educación”*. Debido a su calificación +18, los estudiantes polacos pueden pedir una copia gratuita de This War Of Mine ® sólo si cumplen con el requisito de edad pues es un **war survival games** que traducido al español sería *“juego de guerra de supervivencia”*, desarrollado por 11 Bit Studios ®.

El contexto histórico que aborda este juego refiere al asedio más prolongado a una ciudad en la historia de la guerra moderna, conocida como *“El asedio de la ciudad de Sarajevo”*, durante la guerra en Bosnia ocurrida entre el 6 de abril de 1992 y el 14 de diciembre de 1995. Sarajevo fue bloqueado por la autoproclamada República Srpska y el Ejército Popular Yugoslavo y sus francotiradores Serbobosnios en mayo de 1992, solo pocas semanas después del comienzo de la guerra de Bosnia. Este asedio duró unos 1.425 días en la cual murieron 11.541 Sarajevitas, entre ellos 1.601 niños, la mayoría de los cuales tenía entre 12 a 16 años de edad, siendo los civiles los más afectados por este suceso.

*“Un diez por ciento de estos menores murieron a causa del fuego de francotiradores por impacto en la cabeza o el tórax, según datos del Instituto de Investigación de Crímenes de Guerra.”*

La mecánica del juego This War of Mine ® está basada en la supervivencia y el aprendizaje. El jugador debe sobrevivir desde el principio sin ninguna instrucción ni guía en el juego. Los personajes dentro del videojuego son personas que buscan recursos, teniendo en consideración en cada momento la salud mental y física del personaje. Para sobrevivir en el juego se deben tomar decisiones morales, como por ejemplo, anteponer la vida de uno mismo antes que la del resto, todo esto potenciado con la mecánica de *“no respawn”* (del inglés *no reappear*), esto quiere decir que, si tu personaje muere no revive.

Los elementos del diseño de This War Of Mine ® que caracterizaron a este videojuego fueron: el diseño de personajes los cuales están modelados a partir de personas reales, su propuesta temporal, la cual permite al jugador ver cuantas horas y días van pasando en juego y la incorporación de personajes no jugables (conocidos también como NPC por su siglas en inglés, de *non playable character*), como mujeres violadas o niños en situación de calle, que intervienen en las decisiones del jugador, potenciando aún más la característica de tomar decisiones morales anteriormente mencionada.

Los mismos desarrolladores comentan que This War of Mine ® está hecho para proporcionar una mirada realista a este acontecimiento, dándole al jugador una experiencia desde la perspectiva civil. Para la elaboración del videojuego los desarrolladores investigaron profundamente los acontecimientos históricos

ocurridos en Sarajevo, donde llegaron a entrevistar a personas afectadas por esta guerra. Esto convierte a This war of Mine ® en Data Documental y en material de consulta confiable en torno a lo ocurrido en Sarajevo. Estas son algunas palabras de los desarrolladores:

*...Todos esos hechos están inspirados en recuerdos reales de las víctimas del conflicto armado... Queríamos enraizar la historia en sucesos reales para poder señalar, cuando pregunten sobre algún aspecto particular del juego, indicar el momento y el lugar en el que sucedió realmente (De Smale, Kors & Sandovar, 2019: 398).*

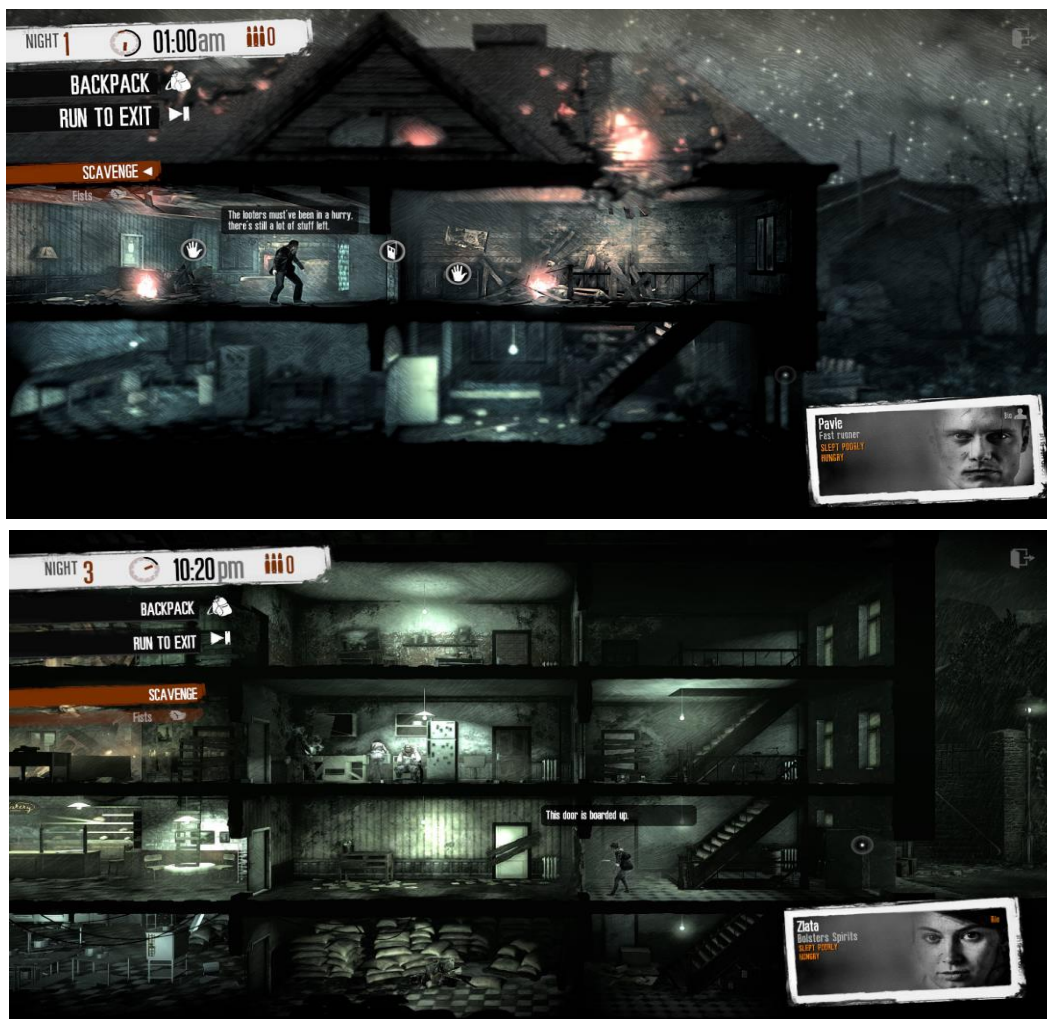


Ilustración 37: Imagen de This War Of Mine ®  
Fuente: Ministerio de Educación de Polonia

Con esto se puede concluir que el videojuego This War Of Mine ® cumplió su cometido, y generó una ambientación abordando temas tan serios como son la guerra, la nostalgia, la desesperación y la concientización hacia la guerra. Todo esto se ve reflejado en el recibimiento y comentarios positivos que generó este juego en los videojugadores en plataformas donde se puede conseguir este título como por ejemplo Steam®:

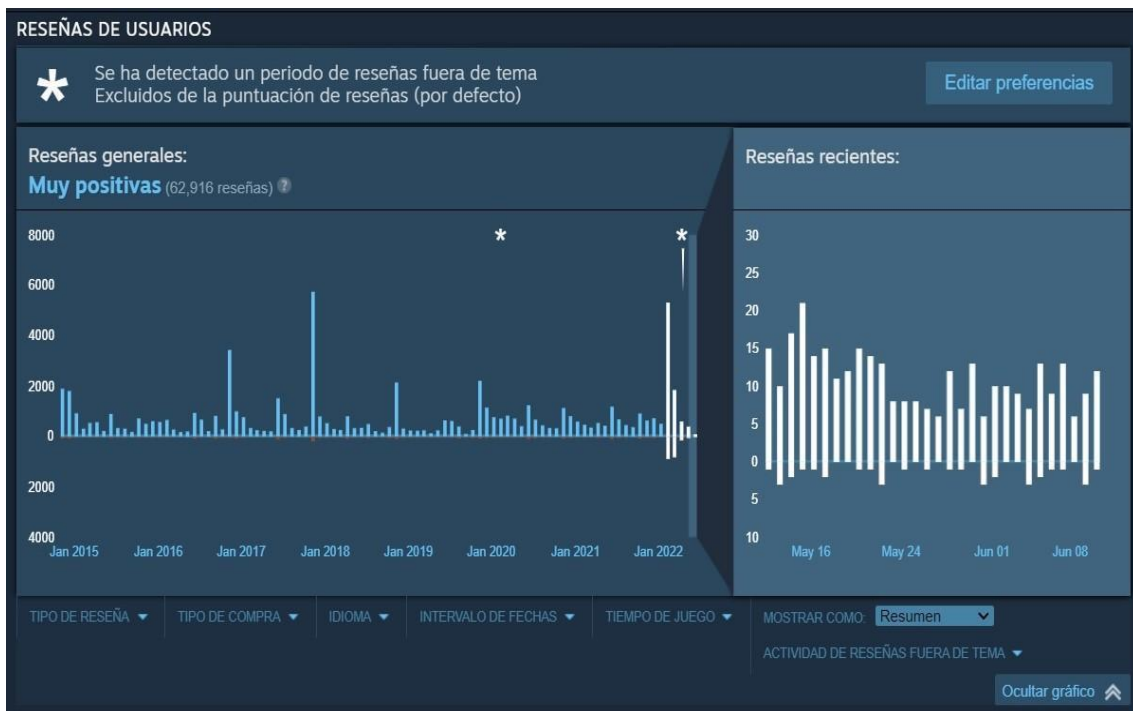


Ilustración 38: Reseñas de usuarios de la plataforma de Steam, Junio 10,  
Fuente: Steam powered .com



# **Diseño de videojuegos con contenido de Artes Visuales en el contexto Chileno**



LOADING...



### 3. Diseño de videojuego con contenido de Artes

## Visuales en el contexto Chileno

Habiendo definido que se busca crear un videojuego con fines educativos. Es necesario considerar, en palabras de Andrés Gallardo, director de desarrollo de Desafío Latam en el contexto del octavo taller educativo para los docentes a través de plataformas digitales (impulsado por LosCreadores.cl): "...lo primero es entender que hay diferentes videojuegos y todos tienen un objetivo. La idea es entender cuál es la competencia que se quiere desarrollar y ver cómo esa actividad puede ayudarme a desarrollar esa competencia".

Es necesario entonces establecer:

- ¿Qué contenido se busca trabajar?
- ¿A quiénes se pretende ofrecer este videojuego?
- ¿Cómo busco entregar este contenido a este público?

### 3.1. El contenido en el currículum nacional

Según el Currículum Nacional, en su última actualización, en 5to básico se aborda el Impresionismo y Postimpresionismo como parte del contenido. En el año 2022, a partir del contexto de la pandemia, surge la Priorización Curricular propuesta por el Ministerio de Educación de Chile, en esta se define qué Objetivo de Aprendizaje debe desarrollarse durante el año, en el área de las Artes Visuales la priorización AR05 OA 01 dice:

*“Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente; entorno artístico: **impresionismo y postimpresionismo**; diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo.”*

En la cual además se nos presenta el siguiente indicador:

*“Pintan creativamente, usando diferentes procedimientos, basados en la observación de obras de arte de la corriente impresionista y postimpresionista.”*

Esto presenta claros objetivos para el videojuego: abordar el impresionismo y, con más detalle, la observación de la obra.

## 3.2. Impresionismo

Antes de empezar a hablar del impresionismo, debemos hacer la siguiente acotación. El movimiento artístico impresionista del cual vamos a hablar en mayor profundidad en este capítulo es el Movimiento artístico impresionismo pictórico, ya que existen diferentes tipos de impresionismo en ámbitos musicales, literarios, pictóricos, etc.

En 1874 un grupo de pintores expusieron sus obras en un estudio de Francia. Entre esas obras estaba la hoy reconocida obra de Monet "Impression, Soleil Levant (Impresión, Sol naciente). Un reputado crítico de arte de la época tomó la pintura de Monet para realizar un satírico artículo llamado la Exhibición de los impresionistas, irónicamente y a pesar de que este título era de carácter peyorativo por parte del crítico Louis Leroy, cautivo a los artistas a los cuales iba dirigido, utilizando el término de impresionistas para referirse a sí mismo posteriormente.

Distintos grupos de pintores impresionistas centraron su trabajo en distintos campos en particular. Pierre Auguste Renoir y Edgar Degas, centraron su atención en la figura humana, Alfred Sisley y Camille Pissarro, en los paisajes y Monet jugó con las luces en las más variadas situaciones. Donde esta problemática de la luz pasó a ser una de los focos centrales de este movimiento artístico.

Desde el Siglo XVII los científicos sabían que el color no era una propiedad de los objetos sino más bien de la luz y como esta creaba la sensación de color

en la mente humana. Sabían que un árbol parece verde solamente porque las hojas absorben todo el rojo y la mayor parte del azul de la luz que reciben. Antes de los impresionistas la gente y los artistas creían que los colores eran la cualidad de los objetos, osea que el vestido era rojo y las hojas de los árboles verde, siempre.

Los impresionistas tomaron estos descubrimientos de la luz, pero los aplicaron de manera intuitiva a la pintura. Todo esto para aprender los efectos de la luz en los objetos, que en la naturaleza son constantemente cambiantes, para esto solo trabajaban en sus telas unas cuantas horas, mientras que la posición del sol cambia constantemente. Con esto los impresionistas descubrieron que la sombra no es negra, ya que a partir del ojo humano la sombra es de diferentes colores, por ejemplo la sombra de una persona que esta debajo de un árbol es verde y asi la pintaban, lo que provoco posteriormente que se dejara de utilizar el color negro en las pinturas impresionistas.



Ilustración 39: Edouard Manet, Dejeuner sur l'herbe (1863).  
Fuente: Museo de Orsay Paris

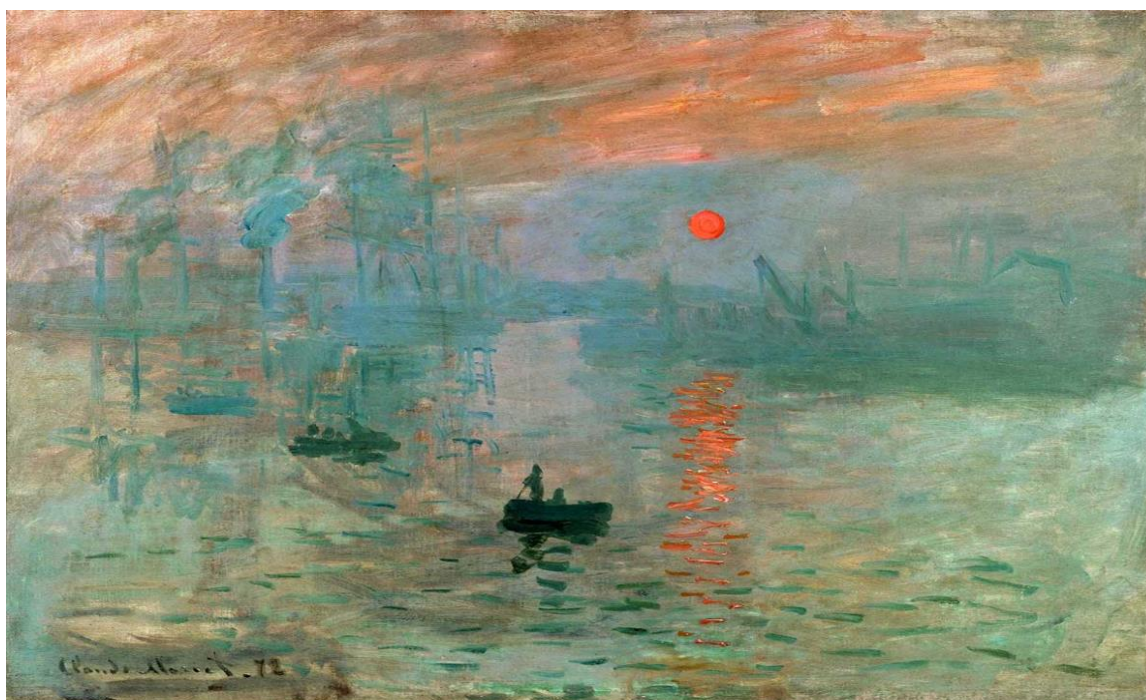


Ilustración 40: Jean Claude Monet, Impression, soleil levant (1872).  
Fuente: Museo Marmottan Monet, Paris



Ilustración 41: Georges Seurat, Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte (1884).  
Fuente: Instituto de Arte de Chicago

### 3.3. Público objetivo

Aclarado el “¿qué contenido se busca trabajar?” se debe abordar el ¿a quiénes se pretende ofrecer este videojuego?. Según el sistema educativo chileno, los niños que cursan el 5to básico tienen entre 9 y 10 años de edad (aproximadamente). Estos se encuentran, según las Etapas del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget, en la Etapa de Operaciones Concretas, que se describe como una etapa en que:

*“...los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas. También pueden categorizar aspectos de la realidad de una forma mucho más compleja. Otro punto esencial es que el pensamiento deja de ser tan egocéntrico. Una señal clara de esta etapa es cuando los niños pueden darse cuenta, por ejemplo, de que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma que adquiere, pues éste conserva su volumen.”*

Por su parte el psicólogo y psicoanalista Erik Erikson, en su teoría del Desarrollo Psicosocial, plantea que los niños de esta edad están en la etapa a la que llama “Laboriosidad vs Inferioridad”, la cual describe como la etapa en que:

*“Los niños muestran un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. Por esa razón es tan importante la estimulación positiva que pueda ofrecerle la escuela, en casa o por el grupo de iguales. Éste último comienza a adquirir una relevancia trascendental para ellos.*

*En el caso de que esto no sea bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás.”*



# Marco Metodológico



LOADING...



## 4. Marco metodológico

Todo proceso creativo cuenta con una secuencia de pasos que, de forma lógica, permiten el desarrollo de un producto. El proceso de desarrollo de la propuesta de videojuego que se presenta en este trabajo se irá contrastando con dicha secuencia de pasos, siendo estos los siguientes:

### 4.1. Proceso de creación de Videojuegos

A continuación se presentan las 7 fases en el desarrollo de un videojuego de acuerdo con William Alejandro Martínez Mora, en su trabajo de grado “DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PRISON SCAPIST” del año 2020, se listará cada una de ellas y se expondrán las decisiones tomadas por el equipo desarrollador, así como también incorporan ejemplos gráficos.

#### 4.1.1. Concepción o Preproducción

Lo primero es establecer una idea, desde la cual se desprenden otros elementos a definir, como el género, las mecánicas y storyboard (o guión gráfico). Elementos como el diseño de personajes, los gráficos y la música pueden presentarse en este punto, pero estas pueden transformarse con el transcurso del desarrollo del proyecto.

La propuesta retoma la idea de VanGuardian ®, un videojuego desarrollado por parte del equipo investigador en su práctica profesional. Dicho proyecto aborda todas las vanguardias de manera superficial, algo que decidió modificarse para cumplir con el cometido establecido en esta investigación.

El género es educativo con mecánicas de RPG. Se mantuvieron algunos elementos de RPG, como la subida de nivel, para plasmar el crecimiento de protagonista y jugador a medida que avanza en la historia. Se estableció que la cantidad de combates fuese solo combate con jefe, debido a que buscamos mantener el enfoque del juego en la resolución de desafíos en base a preguntas de contenido y porque los combates aleatorios pueden, por una mecánica dentro del juego, volverse tediosos.

## Ideas del jefe final

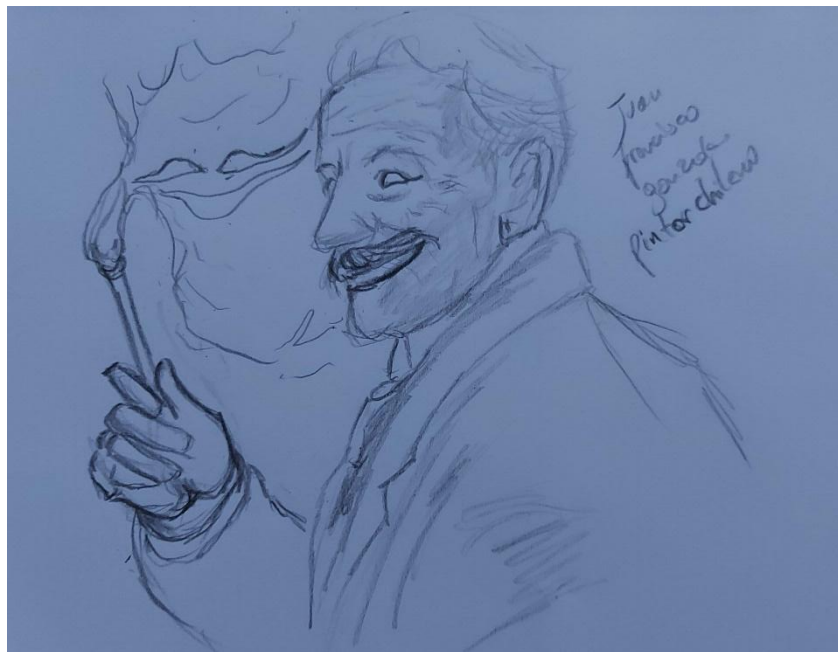
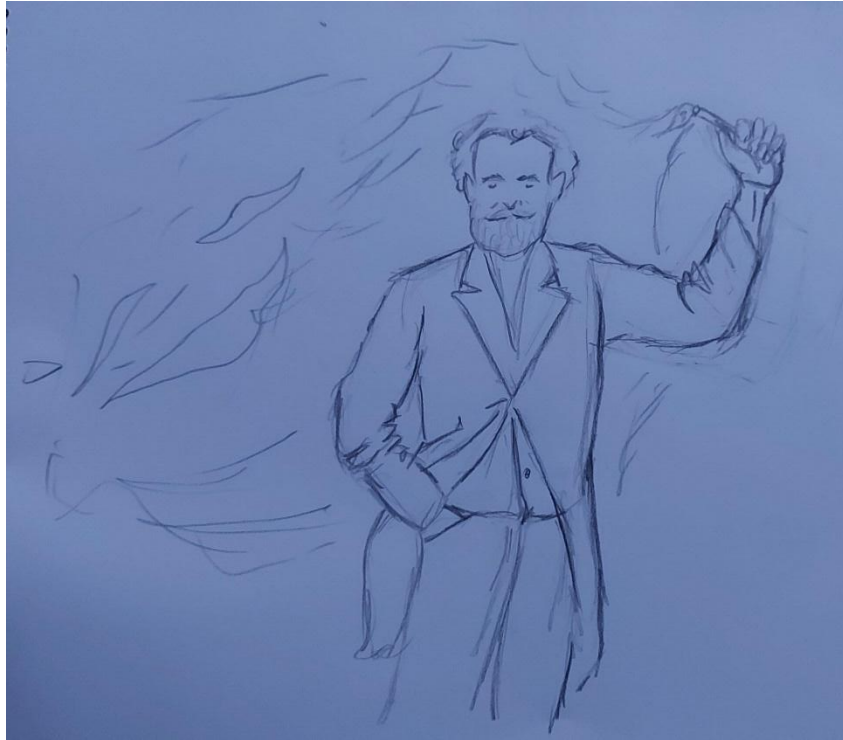


Ilustración 42-43: Ideas Jefe  
Fuente: Elaboración propia



Ilustración 44: Ideas Jefe  
Fuente: Elaboración propia

## Bocetos de Secuaces



Ilustración 45: Bocetos Secuaces  
Fuente: Elaboración propia

## Bocetos de Mapas

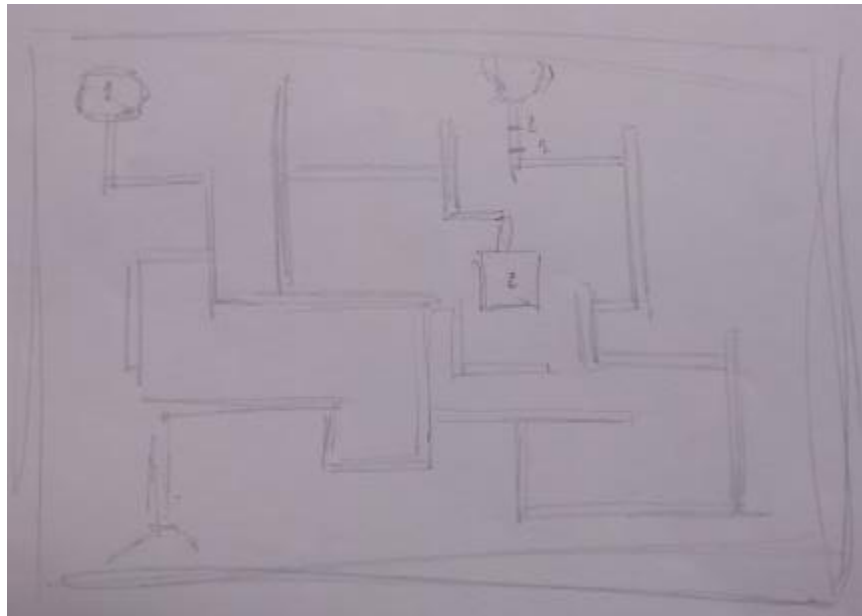


Ilustración 46: Bocetos Mapas  
Fuente: Elaboración propia

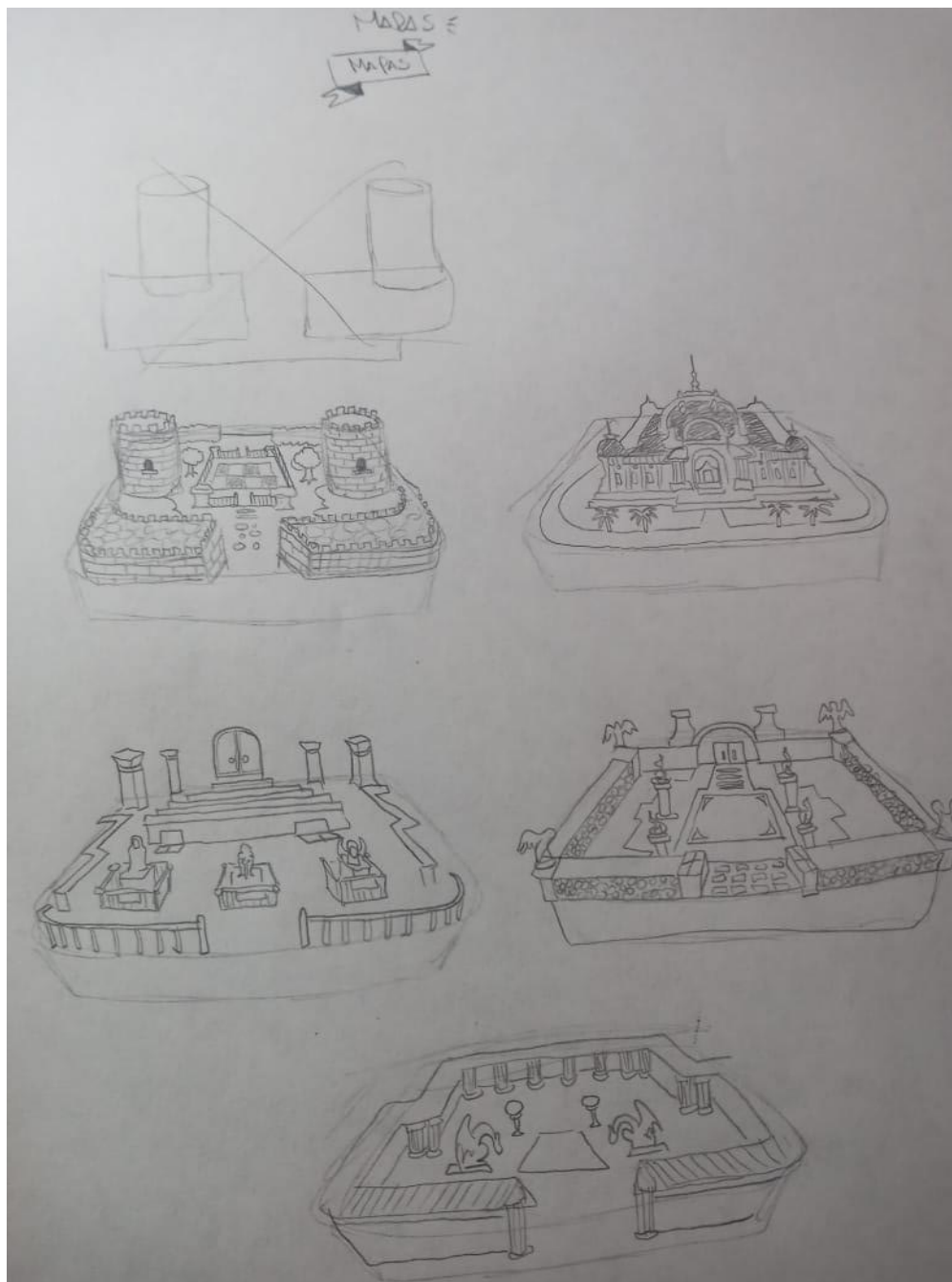


Ilustración 47: Bocetos Mapas  
Fuente: Elaboración propia



## Boceto de título

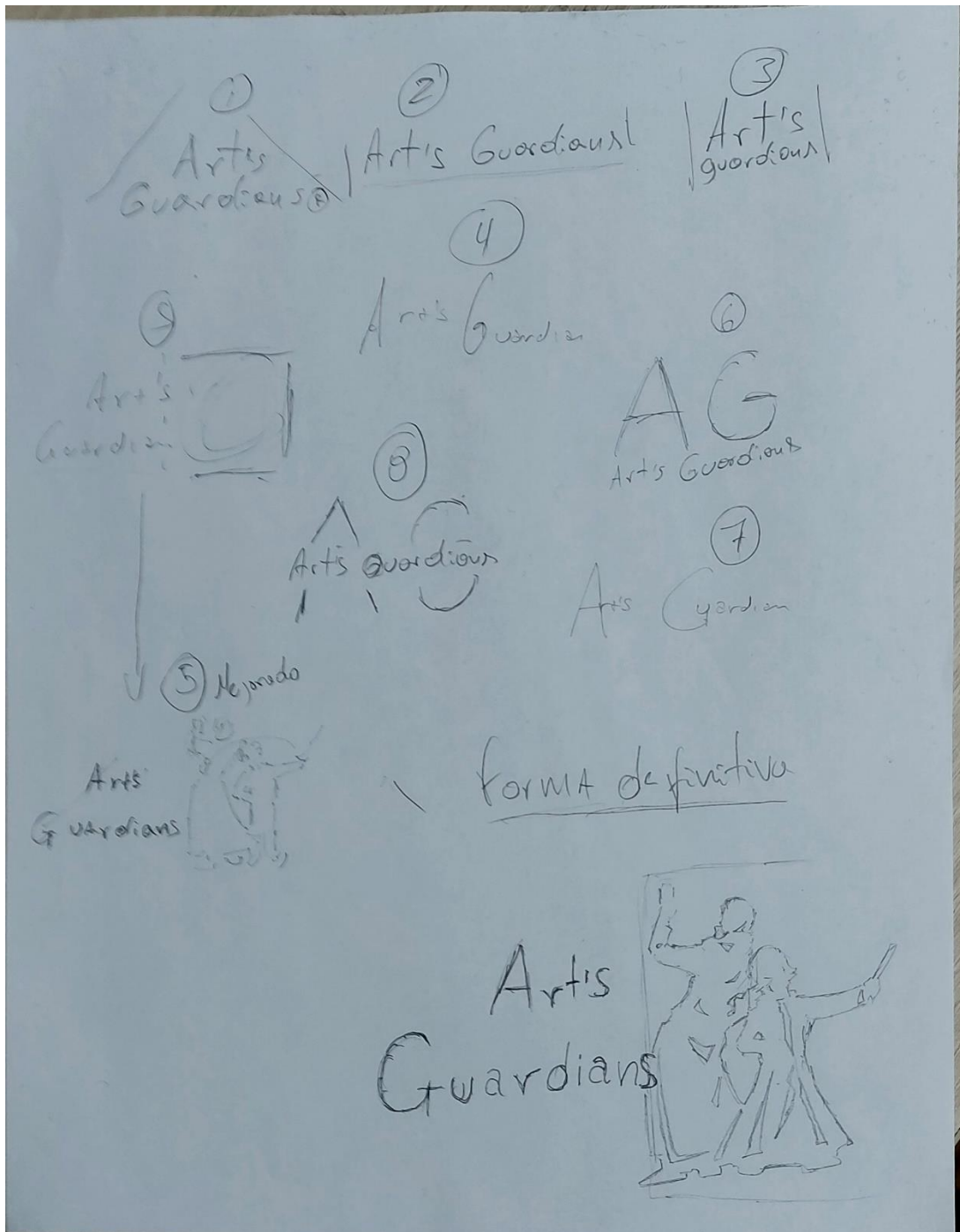


Ilustración 49: Bocetos Título  
Fuente: Elaboración propia

### 4.1.2. Diseño

En esta etapa se desarrolla la historia, se crean bocetos de guiones para determinar objetivos, se definen protagonistas, contexto, etc.

En el juego original, en el cual se basa este videojuego, se definió que los protagonistas serían dos: Van, el personaje masculino y Vanessa, el personaje femenino. Se usa la sílaba Van en sus nombres para mantener el juego de palabras de “Van”, “Guardia”, “Vanguardia”, que daban como resultado “VanGuardian”. Se decide mantener estos nombres y personajes para hacer un guiño a este origen.

Se establece que el videojuego se desarrolla en el Santiago actual, agregando unos toques de fantasía. Debido al contenido a trabajar (Impresionismo), se establece que a lo largo del juego, se utilizará una paleta de colores vivos.

El juego se enfocará en la respuesta a preguntas de contenido y, para enfatizar en ello, se deberá responder correctamente a todas las preguntas hechas en el nivel.

Se definió que el estudiante podría intentar nuevamente responder a las preguntas, por eso es que el juego enviará al jugador al inicio del nivel si este se

equivoca. Esto se enmarca en la enseñanza de la “**rápida superación a las derrotas**” mencionada anteriormente.

Contará con laberintos en su diseño de niveles para apoyar el “**procesamiento visoespacial**”.



**Van**

Ilustración 50: Imagen de Van de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV



**Vanessa**

Ilustración 51: Imagen de Vanessa de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboracion propia

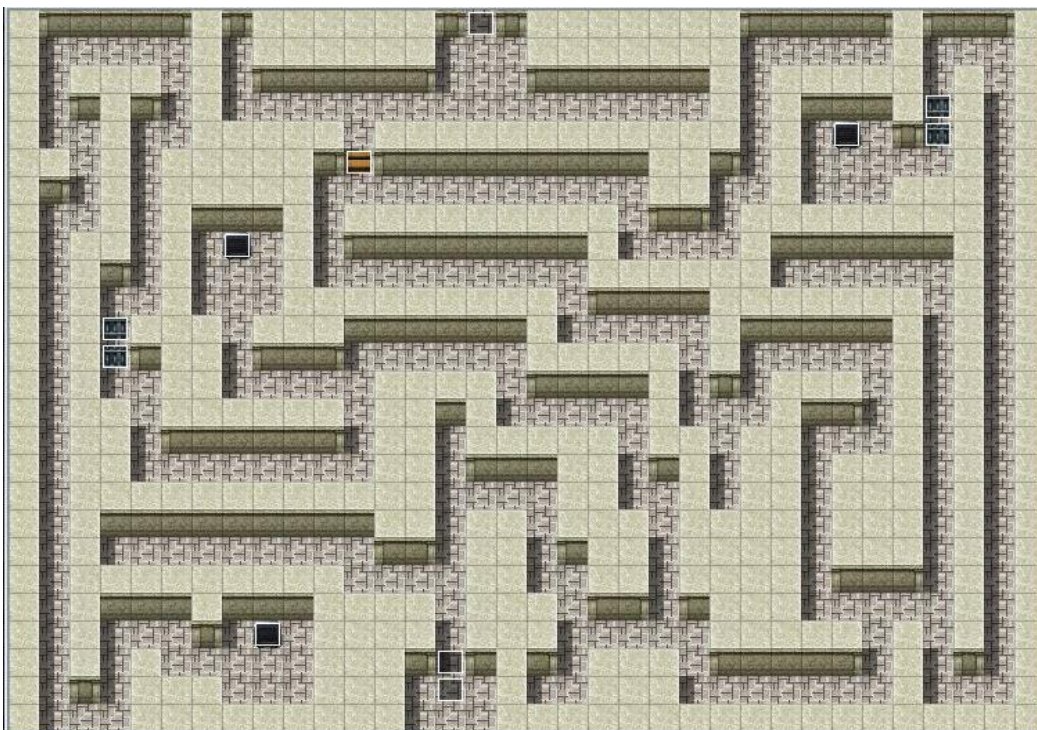


Ilustración 52: imagen de laberinto 1 de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia

Se espera que esta herramienta didáctica sea utilizada por el cuerpo docente de manera complementaria y, que permita con ella, una mayor “**integración social**”.

El programa en el cual se desarrolla el videojuego es RPG Maker MV ® , debido a que parte del grupo investigador tiene experiencia en el trabajo con dicho programa.

### 4.1.3. Planificación

En este paso se establecen fechas, equipos de trabajo y el orden en el cual será desarrollado el proyecto.

En este caso, se establece que el desarrollo del videojuego quede a manos de un investigador. El orden del procedimiento se establece de la siguiente manera:

- Creación de mapas
- Programación de mapas
- Creación de diálogos, preguntas y respuestas para agregar al programa
- Crear finales alternativos
- Liberación del proyecto en estado BETA (funcional, sin detalles estéticos)

### 4.1.4. Producción

#### 4.1.4.1 Apartado Instruccional

¿Qué tipo de preguntas debieran realizarse?

Se considera una secuencia de preguntas de orden general-específico, comenzando por los acontecimientos de Europa en los años próximos al movimiento, pasando por el artista y cerrando con el movimiento y, más específicamente, el Impresionismo de Monet. También se propone que vaya aumentando la complejidad de las mismas. En consideración a aquello se establece lo siguiente:

**Tabla 2**

*Cantidad de preguntas de acuerdo a la temática y nivel en el videojuego*

Nivel	Temática	Cantidad de Preguntas
1	Contexto	2
2	Bibliografía Monet	2
3	Trivia Impresionismo	3
4	Técnica de Monet	3
5	Temática Monet	1

*Fuente: Elaboración propia*

**Las preguntas de Contexto son:**

- A comienzos de la década de 1870 ¿Qué hecho relevante ocurrió en Francia?
- Entre los años 1870 y 1879 ¿Qué cambio político vivió Francia?

**Las preguntas de Bibliografía de Monet son:**

¿En qué año nació y en qué año murió Claude Monet?

Posibles respuestas: 1830-1920  
1800-1900  
1840-1926 (correcta)  
1841-1927

Después de su servicio militar en Argelia, ¿Qué artistas jóvenes conoció en el estudio de Gleyre?

Posible respuestas: Renoir y Bazille (correcta)  
Dalí y Van Gogh

Cezanne y Manet  
Andy Warhol y Basquiat

**Las preguntas sobre Impresionismo son:**

¿A partir de qué obra se origina el nombre del “movimiento impresionista”?

Posibles respuestas: -Impression, Soleil Levant (correcta)  
-Déjeuner sur l'herbe  
-Soleil Levant, Impression  
-Impression, Déjeuner sur l'herbe

¿Qué característica es relevante en las obras de los impresionistas?

Posibles respuestas: Protagonismo de la mancha  
Protagonismo de la figura humana  
Protagonismo de la luz (correcta)  
Protagonismo de los sueños

¿Qué color se omite en la paleta de colores impresionistas?

Posibles respuestas: Blanco  
Negro (correcta)  
Azul  
Violeta

**Las preguntas sobre la Técnica de Monet son:**

¿Por qué razón los críticos de su tiempo decían que sus obras parecían hechas por principiantes?

Posibles respuestas: por las temáticas que abordaba  
por los colores que utilizaba  
por los pinceles que ocupaba  
por sus pinceladas con trazos visibles (correcta)

¿Qué artista influyó en la percepción de la luz y el color que usó Monet en sus obras?

Posibles Respuestas: Émile Zola  
Alfred Sisley

Paul Cézanne  
William Turner (correcta)

De todos los impresionistas Monet fue el que con más énfasis práctico el...

Posibles respuestas: Art Nouveau  
Claroscuro  
Realismo  
Plenairismo (Correcta)

**La pregunta sobre la Temática que aborda Monet a partir del 1890 es:**

Posibles respuestas: Naturaleza muerta  
Paisajismo e Hiperrealismo  
Naturalismo y Abstraccionismo  
Figura humana

¿Qué mecánicas deberían privilegiarse? (Operacional concreto/Socialización)

#### **4.1.4.2 Apartado Gráfico**

Para aportar color, atractivo y una narrativa a los mapas, se decidió que estos fueran cambiando su estética a medida que el jugador avanza. Pasando de escenarios más “reales” a otros más “inverosímiles”.



Ilustración 53: imagen de Sala de Combate 1 de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia

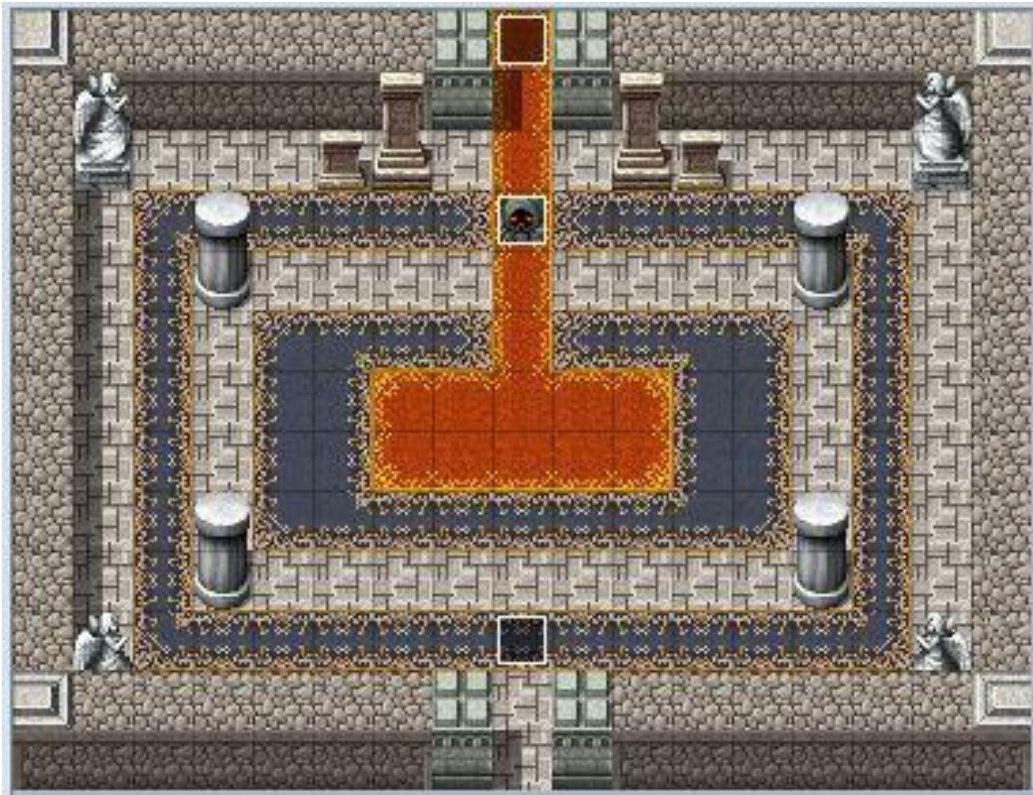


Ilustración 54: imagen de Sala de Combate 2 de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia



Ilustración 55: imagen de Laberinto 3 de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia



Ilustración 56: imagen de Sala de Combate 5 de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia



Ilustración 56: imagen de Sala de Combate Final de Ar't Guardians  
Fuente: RPG Maker MV, Elaboración propia

#### 4.1.4.3 Apartado Narrativo

Como se deslizó anteriormente, el apartado gráfico y el narrativo se funden en un objetivo, el cuál es, pasar desde la realidad hasta la inverosimilitud. Esto con el fin de involucrar al jugador y denotar que se está adentrando en una situación peligrosa y con cada vez menos posibilidades de retorno.

#### 4.1.5. Pruebas o Testeo

En esta etapa se identifican posibles errores y se proponen mejoras al juego. Hay, a grandes rasgos, tres etapas de liberación del juego, dos de las cuales son “fases de pruebas”. La etapa Alpha, en la que un selecto grupo de personas, generalmente los desarrolladores, prueba el videojuego para identificar problemas de funcionamiento graves, cambio o mejoramiento de mecánicas y características fundamentales no contempladas en la etapa de diseño. La etapa Beta, en la que un grupo mayor de personas prueba el juego con el fin de identificar problemas menores, recopilar sus experiencias de juego y opiniones del mismo.

#### 4.1.6. Distribución y Marketing

La fase de distribución se refiere a la generación de copias del videojuego terminado con fines comerciales. La publicidad es parte importante de esta etapa. En este proyecto, la fase Beta quedará a cargo de Marcos Fierro, puesto que desarrollará una investigación en base al videojuego. Por lo tanto, no se realizará esta etapa en la elaboración de esta memoria.

#### 4.1.7. Mantenimiento

Esta etapa extiende la vida útil del juego, puesto que permite la corrección de errores no identificados o que surjan con el tiempo y, ampliar el contenido del mismo a través de parches o contenido descargable (DLC, siglas del inglés DownLoadable Contant).





# Conclusiones



LOADING...



## Conclusiones

A través de esta memoria se pudo comprobar, según estudios de diversos autores, Erik Erickson (1950), Jean Piaget (1982), Imma Marin y Esther Hierro (2014) Pablo Espoz (2020), Daniel Parente (2021), Dra. Estrella Flores-Carretero (2021), y opinión del equipo investigador, que los videojuegos pueden, efectivamente, ser un aporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, además, son una herramienta adecuada para aportar a tener una mejora en la salud mental de adolescentes y jóvenes atravesando contextos de educación a distancia o aislamiento sanitario y social a nivel local y mundial.

Quedó establecido que en Chile, una buena parte de los niños (18% para el 2020) pasa al menos 3 horas al día utilizando videojuegos online (en línea, por internet), según un estudio realizado por la compañía global de ciberseguridad Kaspersky y la consultora de estudios de mercado Corpa. Esto podría ser acrecentado por el confinamiento durante la pandemia, puesto que, según palabras de Nicolás Barriga, director de la carrera de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual de la Universidad de Talca: “desde hace rato (los videojuegos) no son algo para hacer solo, son parte de la interacción y una actividad social”.

Es así cómo el videojuego Art's Guardians ® se presenta como una alternativa real, que busca ser un aporte educativo, pero también se reconocen sus limitaciones. Consideramos que es un proyecto que queda "abierto", siendo susceptible a mejoras a varios niveles, requiriendo la participación de guionistas, psicólogos, músicos, diseñadores, etc. Por lo que el proyecto "Art's Guardians" tiene un amplio margen de mejora y, así mismo, un gran potencial educativo.

# Anexos

## Historia del videojuego

En el Museo Nacional de Bellas Artes de Chile, sucesos extraños han estado ocurriendo desde que se abrió la exposición de Impresionismo. En las salas donde se exponen estas obras muchos de los trabajadores del museo han estado desapareciendo, el museo no ha querido hacer esto público, pero debe solucionarlo lo antes posible, antes que su imagen se vea manchada.

Entre tanto, una rama especial y oculta de los ojos civiles dentro del Ministerio de la Cultura y las Artes se mantiene en funcionamiento. Esta rama prepara a agentes versados en el Arte para enfrentar situaciones anómalas, o como ellos los llaman “PertArts” (perturbaciones en el Arte).

Nuestra historia comienza cuando el director del Museo de Bellas Artes contacta con el ministerio y solicita ayuda especial para el caso que tiene entre manos, al llegar, nos percatamos que los trabajadores perdidos son más de los que nos habíamos imaginado, y que el problema podría no ser de fácil solución.



# Glosario

**Experiencia de Juego** es un valor que los personajes jugadores van acumulando a medida que participan en partidas y sesiones de juego, y representan su progreso en el juego.

**Inmersivo/a** consisten en crear un ambiente y entorno donde el espectador reciba un cúmulo de sensaciones a través de los distintos sentidos.

**Jugabilidad** es la capacidad que tiene un juego, y especialmente un videojuego, para entretener a los diferentes jugadores ofreciendo opciones interesantes y atractivas.

Definimos la Jugabilidad como el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener "de forma satisfactoria y creíble" ya sea solo o en compañía.

González J.L.. (2010). Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. España: Universidad de Granada.

**Arcade** = 1, Máquinas recreativas. 2, Modo de juego de un jugador en donde el usuario debe pasar una cantidad de desafíos determinada para completar (terminar) el videojuego.

**Novela visual**, también conocidas como visual novel, son un género de videojuegos interactivos que se centran en contar una historia o que, dentro de sus escritos, posee una narración similar al de una novela.

**Minijuego** es un videojuego de baja complejidad que se encuentra dentro de otro videojuego, y algunas veces en otros programas o en el sistema operativo de cualquier tipo de dispositivo.

**War Survival** (Sub genero de survival) por su traducción "supervivencia de guerra" es un subgénero del género del survival o de supervivencia, donde también entrarían en este género el Survival Horror.

# Linkografía y Bibliografía

## References

- Aguirre A., F., Retamal, R., & Sandoval, G. (2020, March 3). *Confirman primer caso de coronavirus en Chile*. La Tercera. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/confirman-primer-caso-de-coronavirus-en-chile/FDN7GE7NEJEZZFJIMVJDVY5F6I/>
- Alonso, L. (2018, Octubre 3). *Dance Dance Revolution tendrá su propia película – Missing Number*. Missing Number. Retrieved June 22, 2022, from <https://missingnumber.com.mx/dance-dance-revolution-pelicula/>
- Amazon & Nintendo. (2022). *Consola Wii con Mario Kart Wii Bundle - Blanco (renovado)*. Amazon.com. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.amazon.com/-/es/Consola-Wii-Mario-Kart-Bundle-renovado/dp/B07NY9QCXC>
- Arrarte, Á. (2021, November 1). *8 aspectos sobre los videojuegos en los niños que debes saber*. 8 aspectos sobre los videojuegos en los niños que debes saber. Retrieved June 22, 2022, from [https://www.ieie.eu/videojuegos-en-los-ninos/#10\\_beneficios\\_de\\_los\\_videos\\_en\\_los\\_ninos](https://www.ieie.eu/videojuegos-en-los-ninos/#10_beneficios_de_los_videos_en_los_ninos)
- Arrollo, D. (2019, August 27). *Que contenido trae WoW classic de inicio: raids, PVP...* Qué contenido trae WoW Classic de inicio: raids, PVP... - MeriStation. Retrieved June 22, 2022, from [https://as.com/meristation/2019/08/27/noticias/1566913947\\_096709.html](https://as.com/meristation/2019/08/27/noticias/1566913947_096709.html)
- Bandipedia. (2019, Enero 25). *Space Bash | Bandipedia | Fandom*. Bandipedia. Retrieved June 22, 2022, from [https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Space\\_Bash](https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Space_Bash)

- Blizzard. (2018, Septiembre 11). *World of Warcraft*. World of Warcraft. Retrieved June 22, 2022, from <https://worldofwarcraft.com/es-es/>
- Blizzard. (2022). *Blizzard en español*. Blizzard Entertainment. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.blizzard.com/es-es/>
- Camelot Software Planning. (2021, Octubre 9). YouTube. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.camelot.co.jp/wp/>
- Canales, I. (2021, November 26). *El impacto de la pandemia en la salud mental de los jóvenes*. La Tercera. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.latercera.com/latercera-sabado/noticia/el-impacto-de-la-pandemia-en-la-salud-mental-de-los-jovenes/SYWJXVS6HFEF7AT2NZQ7UNYKOM/>
- Cifuentes, M. (2021, April 14). *Los videojuegos en un año pandémico: ¿Aportan o son perjudiciales?* Laboratorio de Contenidos. Retrieved June 22, 2022, from <https://laboratorio.latercera.com/laboratorio/noticia/videojuegos-aportan-o-son-perjudiciales/1017600/>
- Com2us. (2020, Mayo 21). *Summoners War*. Summoners War. Retrieved June 23, 2022, from <https://sw.com2us.com/es/skyarena>
- Com2us. (2021). *FINAL MUNDIAL DE SWC2021*. SWC 2021. Retrieved June 22, 2022, from <https://esports.summonerswar.com/es/2021worldfinal>
- Com2us, Summoners War, & Google Play. (2021, Noviembre 17). *Aviso de los Resultados de la Final Mundial de SWC202*. YouTube. Retrieved June 23, 2022, from <https://summonerswar.com/es/skyarena/news/3218>
- Contreras R., Eguia J.L. (2016) *Gamificación en las aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0

- Covaliu, A. (2021, May 22). *¿Sabes qué es Roblox? Te lo explicamos todo aquí*. Digital Trends Español. Retrieved June 22, 2022, from <https://es.digitaltrends.com/videojuego/que-es-roblox/>
- Cowley, R. (2021, November 8). *League of Legends Worlds 2021: Edward Gaming campeón*. RedBull.com. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.redbull.com/es-es/edg-campeon-league-of-legends-campeonato-mundial-2021>
- Diazgranados, H. (2020, April 22). *Uno de cada 10 niños latinoamericanos pasa tres horas diarias jugando en línea*. Kaspersky. Retrieved June 22, 2022, from <https://latam.kaspersky.com/blog/uno-de-cada-10-ninos-latinoamericanos-pasa-tres-horas-diarias-jugando-en-linea/18469/>
- educaThyssen. (2017, Abril 5). *Recurso - El caso del ladrón de medianoche*. EducaThyssen. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.educathyssen.org/caso-ladron-medianoche>
- educaThyssen. (2017, Abril 5). *Recurso - El misterio de las miradas*. EducaThyssen. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.educathyssen.org/misterio-miradas>
- 11 bit studios & Steam. (2022, April 29). *This War of Mine en Steam*. Steam. Retrieved June 23, 2022, from [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/?l=latam&curator\\_clanid=27941981](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/?l=latam&curator_clanid=27941981)
- Eneba. (2019, Febrero 23). *Comprar Euro Truck Simulator 2 y conduce tu camión*. ENEBA. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.eneba.com/latam/steam-euro-truck-simulator-2-steam-key-global>
- Eneba. (2021). *Minecraft*. YouTube. Retrieved June 23, 2022, from [https://www.eneba.com/xbox-minecraft-windows-10-edition-xbox-live-global-key?product=digital&af\\_id=gads&currency=CLP&gclid=Cj0KQCjwwJuVBhCAARI](https://www.eneba.com/xbox-minecraft-windows-10-edition-xbox-live-global-key?product=digital&af_id=gads&currency=CLP&gclid=Cj0KQCjwwJuVBhCAARI)

sAOPwGAQ388ttQNpacscNlcYGGqiK9CWorxHF--Kj6yayVW-e5-  
rntBfC2FlaApPQEALw\_wcB

- Engberg, A. (2021, November 11). *Poppy Playtime horror Hints for Android - APK Download*. APK Pure. Retrieved June 22, 2022, from [https://apkpure.com/es/poppy-playtime-horror-hints/com.pup\\_py\\_tips.time\\_guide](https://apkpure.com/es/poppy-playtime-horror-hints/com.pup_py_tips.time_guide)
- eSports-Chile. (2020). **Esports Chile Oficial (@esports\_chile\_oficial) • Instagram photos and videos**. Instagram. Retrieved June 22, 2022, from [https://www.instagram.com/esports\\_chile\\_oficial/?hl=es](https://www.instagram.com/esports_chile_oficial/?hl=es)
- Europa Press & Portaltic. (2010, August 30). *Investigadores de la Universidad de Granada definen 'jugabilidad'*. Europa Press. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-investigadores-universidad-granada-definen-jugabilidad-20100830135719.html>
- Fajardo, M. (2020, March 30). *Expertos analizaron debilidades de educación a distancia y coinciden en que “no estamos preparados”*. El Mostrador. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.elmostrador.cl/cultura/2020/03/30/educacion-a-distancia-para-millones-en-plena-crisis-sanitaria-expertos-advierten-que-no-estamos-preparados/>
- FERNÁNDEZ, M. (2019, May 8). *Análisis de Ace Attorney Trilogy: jugando a los abogados*. El Correo. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.elcorreo.com/tecnologia/fs-gamer/analisis/attorney-trilogy-jugando-20190508103555-nt.html>
- Freedoom. (2014, Julio 3). *Freedoom — Screenshots*. Freedoom. Retrieved June 22, 2022, from <https://freedom.github.io/screenshots.html>
- Fundación Jackson Pollock & Manetas, M. (2012, Abril 18). *Aplicación de Jackson Pollock*. <http://www.jacksonpollock.org/> by Miltos Manetas! Retrieved June 23, 2022, from <https://www.jacksonpollock.org/>

- GamerProTV. (2018, November 27). *Los Mejores Videojuegos de Acción y Aventuras de la actual generación*. GameProTV. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.gameprotv.com/actualidad/los-mejores-videojuegos-de-accion-y-aventuras-de-la-actual-generacion>
- Garcia, F. (2017, November 17). *Ya puedes crear tus propias visual novel con Visual Novel Maker - MeriStation*. Ya puedes crear tus propias visual novel con Visual Novel Maker - MeriStation. Retrieved June 22, 2022, from [https://as.com/meristation/2017/11/17/noticias/1510929180\\_170854.html](https://as.com/meristation/2017/11/17/noticias/1510929180_170854.html)
- Gobierno Digital Ministerio Secretaría General de la Presidencia & Ministerio del Interior y Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación. (2022, Abril). *Gob.cl - Cifras Oficiales*. Gobierno de Chile. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.gob.cl/pasoapaso/cifrasoficiales/>
- Guías de Juego. (2022, January 19). *Guía de creación de cartas YuGiOh Master Duel: cómo obtener CP y cartas artesanales*. Jugo Mobile | Noticias y reseñas de tecnología y juegos. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.jugomobile.com/guia-de-creacion-de-cartas-yugioh-master-duel-como-obtener-cp-y-cartas-artesanales/>
- HektorDocs. (2015, Octubre 31). *Las 7 fases más importantes en el desarrollo de juegos | Escuela de Videojuegos*. Hektor Profe. Retrieved June 23, 2022, from <https://docs.hektorprofe.net/escueladevideojuegos/articulos/fases-del-desarrollo-de-videojuegos/>
- Hobby Consolas. (2017, September 25). *Análisis de Donkey Kong Country antes de SNES Mini*. HobbyConsolas. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-donkey-kong-country-antes-snes-mini-166644>

- IEIE. (2020, June 19). *Nosotros - IEIE*. Instituto Europeo de Inteligencias Eficientes - IEIE. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.ieie.eu/nosotros/>
- Kaspersky. (2021, Agosto 10). *Sobre Kaspersky*. Soluciones de ciberseguridad de Kaspersky para particulares y empresas | Kaspersky. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.kaspersky.es/>
- Kutaragi, K. (2012, Julio 11). *Definición de Videojuegos - Significado y definición de Videojuegos*. Sistemas. Retrieved June 22, 2022, from <https://sistemas.com/videojuegos.php>
- Linkedin. (2021). *Perfil de José Luis González Sánchez*. Linkedin. Retrieved June 23, 2022, from [https://es.linkedin.com/in/joseluisgonsan?original\\_referer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F&challenged=AQF-Qa8ap4Q1OAAAYF4GoT9J8RiyurCZyaVOSmoTC2V4fZo8Bry1YuyOyKtmAgvQLOLStndrxkVfmXTHPz9g4FEd6Q297UrTw&submissionId=5fc3db8d-e2ca-f916-df27-41d69c8cfa43&chal](https://es.linkedin.com/in/joseluisgonsan?original_referer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F&challenged=AQF-Qa8ap4Q1OAAAYF4GoT9J8RiyurCZyaVOSmoTC2V4fZo8Bry1YuyOyKtmAgvQLOLStndrxkVfmXTHPz9g4FEd6Q297UrTw&submissionId=5fc3db8d-e2ca-f916-df27-41d69c8cfa43&chal)
- Los Creadores Chile. (2022, Abril 19). *Página oficial de "Los Creadores"*. Los Creadores | Premio de Talento Digital Escolar. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.loscreadores.cl/>
- MacClure, M. (2015, Julio 8). *[Resuelta] guild-wars-2 | Cómo salir de la zona PVP*. JugonesTop.com. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.jugonestop.com/pregunta/57359/como-salir-de-la-zona-pvp>
- Mandela, N. (2022). *Psicología* —. Estrella Flores-Carretero. Retrieved June 22, 2022, from <https://estrellaflorscarretero.com/psicologia/>
- Marin I., Hierro E. (2014): *Gamificación*. URANO PUB Incorporated. ISBN 8496627837, 9788496627833

- Martinez, W. A. (2020). *Fases de desarrollo de un videojuego*. DOCUMENTO FINAL TRABAJO DE GRADO DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PRISON SCAPIST PRESENTADO POR: William Alejandro Martinez Mora DIRE. Retrieved June 23, 2022, from <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/16381/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meristation. (2021, January 25). *PES 2020*. PES 2020 - Videojuegos - Meristation. Retrieved June 22, 2022, from [https://as.com/meristation/juegos/pes\\_2020/](https://as.com/meristation/juegos/pes_2020/)
- MINEDUC. (2018, Noviembre 7). *Artes Visuales 5° básico*. Curriculum Nacional. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Artes-visuales/Artes-Visuales-5-basico/>
- MINSAL. (2022, March 31). *PANDEMIA 2020-2022*. Ministerio de Salud. Retrieved June 22, 2022, from [https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2022/03/2022.03.03\\_LIBRO-COVID-19-EN-CHILE-1-1.pdf](https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2022/03/2022.03.03_LIBRO-COVID-19-EN-CHILE-1-1.pdf)
- Mishra, P. y Koehler, MJ (2006). *El conocimiento del contenido pedagógico tecnológico: un marco para el conocimiento docente*. Registro de la universidad de maestros , 108 (6), 1017-1054.
- Monasterio, F. (2021, March 3). *Cronología del primer año de la pandemia en Chile*. PAUTA.cl. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.pauta.cl/nacional/cronologia-primer-ano-pandemia-chile>
- Nintendo. ([https://www.nintendo.es/Juegos/Wii/Super-Smash-Bros-Brawl-283366.html#Informaci\\_n](https://www.nintendo.es/Juegos/Wii/Super-Smash-Bros-Brawl-283366.html#Informaci_n)). *Super Smash Bros. Brawl | Wii | Juegos*. Nintendo. Retrieved June 22, 2022, from [https://www.nintendo.es/Juegos/Wii/Super-Smash-Bros-Brawl-283366.html#Informaci\\_n](https://www.nintendo.es/Juegos/Wii/Super-Smash-Bros-Brawl-283366.html#Informaci_n)

- [O]TAIKI. (2021, June 16). *Phantasy Star Online 2: NGS* ไขข้อข้องใจ  
ปัญหาแพชชันภาคใหม่และเก่า ทำยังไงถึงใส่ได้. Online Station. Retrieved June 22, 2022,  
from <https://www.online-station.net/pc-console-game/402783/>
- Piaget, J. (2018, Agosto 8). *Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo*. Elige Educar. Retrieved June 23, 2022, from  
<https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- PkParaiso. (2010, Febrero 9). *Liga Pokémon » Guía Pokémon Oro Heart Gold/Plata Soul Silver - Pokémon Paraíso*. PkParaíso. Retrieved June 22, 2022, from  
<https://www.pkparaiso.com/hgss/johto/guia-36.php>
- Portilla, C. (2020, September 17). *Sony da a conocer los precios de la PlayStation 5 en Chile*. La Tercera. Retrieved June 22, 2022, from  
<https://www.latercera.com/mouse/sony-da-a-conocer-los-precios-de-la-playstation-5-en-chile/>
- Quesada, D. (2013, May 21). *Especificaciones de Xbox One: así es la nueva consola*. HobbyConsolas. Retrieved June 22, 2022, from  
<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/especificaciones-xbox-one-asi-es-nueva-consola-52577>
- Quinteros, P. (2019, June 9). *E3 2019: El 4K de Age of Empires II: Definitive Edition saldrá a la venta este año*. La Tercera. Retrieved June 22, 2022, from  
<https://www.latercera.com/mouse/age-of-empires-ii-definitive-edition-videojuegos/>
- Radakovic, N. (2002, April 1). *Bloody Roar: Primal Fury Review*. GameRevolution. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.gamerevolution.com/review/32357-bloody-roar-primal-fury-review>

- RAE. (2022, June 20). *videojuego | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE*. Diccionario de la lengua española. Retrieved June 22, 2022, from <https://dle.rae.es/videojuego>
- Redacción EC. (2021, October 27). *Mundial de League of Legends | ¿Cuánto dinero se llevará el ganador del Worlds 2021?* EL COMERCIO PERÚ. Retrieved June 22, 2022, from <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/mundial-de-league-of-legends-cuanto-dinero-se-lleva-el-ganador-del-worlds-2021-lol-videojuegos-esports-noticia/>
- Regader B. (2015, Mayo 29). *La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson*. Psicología y Mente. Retrieved June 23, 2022, from [La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson \(psicologiaymente.com\)](http://La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson (psicologiaymente.com))
- Reyes, M. (2015, July 7). *¡Así es como podrás participar en la Beta de Street Fighter V!* Atomix. Retrieved June 22, 2022, from <https://atomix.vg/asi-es-como-podras-participar-en-la-beta-de-street-fighter-v/>
- RIOT. (2022). *League of Legends*. League of Legends. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/>
- RPG Maker. (2015, Agosto 5). *RPG Maker MV*. RPG Maker. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>
- Sepúlveda, P. (2022, February 17). *Covid y sus graves consecuencias en salud mental: 35% más riesgo de ansiedad, 39% depresión y 41% trastornos del sueño*. La Tercera. Retrieved June 22, 2022, from <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/covid-y-sus-graves-consecuencias-en-salud-mental-35-mas-riesgo-de-ansiedad-39-depresion-y-41-trastornos-del-sueno/SNU5WK424FEEXNENKR2REPVMPQ/>
- Square-Enix. (2020, Junio 30). *Sitio web oficial de SQUARE ENIX*. Square Enix. Retrieved June 22, 2022, from [https://www.square-enix-games.com/es\\_XL/home](https://www.square-enix-games.com/es_XL/home)

- Steam. (2016). *DARK SOULS™ III en Steam*. Steam. Retrieved June 22, 2022, from <https://store.steampowered.com/agecheck/app/374320/?l=spanish>
- Steam. (2020, Junio 4). *Need for Speed™ Heat - Claves del mapa en Steam*. Steam. Retrieved June 22, 2022, from [https://store.steampowered.com/app/1281881/Need\\_for\\_Speed\\_Heat\\_\\_Claves\\_d\\_el\\_mapa/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/1281881/Need_for_Speed_Heat__Claves_d_el_mapa/?l=spanish)
- Steam. (2022, April 29). *Ahorra un 80% en This War of Mine en Steam*. Steam. Retrieved June 22, 2022, from [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/?l=spanish)
- Tamayo, S. (2020, May 20). *Qué hacer para evitar problemas de salud mental durante las cuarentenas | VOZ DEL EXPERTO | Medicina UNAB*. Noticias UNAB. Retrieved June 22, 2022, from <https://noticias.unab.cl/voz-del-experto-que-hacer-para-evitar-problemas-de-salud-mental-durante-las-cuarentenas/>
- Tilles, D. (2020, June 18). *Poland puts computer game "This War of Mine" on school reading list*. Notes From Poland. Retrieved June 22, 2022, from <https://notesfrompoland.com/2020/06/18/poland-puts-computer-game-this-war-of-mine-on-school-reading-list/>
- Torres, A. (2022, January 28). *Yu-Gi-Oh! Master Duel: ya lo puedes jugar en Android e iPhone*. Androidphoria. Retrieved June 22, 2022, from <https://androidphoria.com/juegos/yu-gi-oh-master-duel>
- Wizard of the Coast. (2021, 7 26). *Dungeons & Dragons*. Retrieved June 22, 2022, from <https://dnd.wizards.com/es>



## Anexo 1: AUTORIZACIÓN PARA USO DE MATERIALES EN SIBUMCE

La presente autorización faculta al Sistema de Bibliotecas UMCE para alojar y publicar el trabajo de investigación identificado más abajo, en las plataformas electrónicas que estime conveniente, a fin de permitir el libre acceso a los materiales producidos por la institución y su comunidad, entre ellos tesis, memorias, seminarios y otros. Contribuyendo de esta forma a la preservación digital, difusión y visibilidad nacional e internacional de las investigaciones, siempre patrocinando el respeto de los derechos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual vigente.

	UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION SISTEMA DE BIBLIOTECAS – DIRECCION DE INVESTIGACION	
---	--	---

### IDENTIFICACION DE TESIS/INVESTIGACION

Título de obra :  
El videojuego como una alternativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje del Impresionismo en clases de Artes Visuales para el nivel de 5° Básico

Fecha de publicación : \_\_\_\_\_

Facultad : Artes y Educación Física

Departamento : Artes Visuales

Carrera : Pedagogía en Artes Visuales

Título y/o grado : Pedagogía en Artes Visuales

Profesor guía/patrocinante : Karina Andrea Guerra Pinto

### AUTORIZACIÓN

A través de este documento autorizo la reproducción total de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en las plataformas electrónicas que estime conveniente el Sistema de Bibliotecas UMCE para su difusión.

 <u>Gustavo Morales Parada</u> Nombre/Firma	 <u>Luis Ponce Marín</u> Nombre/Firma	 <u>Karina Guerra Pinto</u> Nombre/Firma
_____ Nombre/Firma	_____ Nombre/Firma	_____ Nombre/Firma

Santiago de Chile, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_

Se sugiere realizar el licenciamiento de su trabajo bajo licencia creative commons, más información en: <https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2>

Imprima más de una autorización en caso de que los autores excedan la cantidad de firmas para este documento

*\* Este documento quedará en los archivos internos de Biblioteca.*