



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciatura en
la especialidad de Diseño Gráfico**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**“DISEÑO DE UN SERIOUS GAME PARA CONCIENTIZAR A NIÑOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA SOBRE EL BULLYING”**

Autor:

Giselle Nataly Noboa Carrasco

Tutor:

Mg. Patricia Alejandra Avalos Espinoza

Riobamba- Ecuador

2021

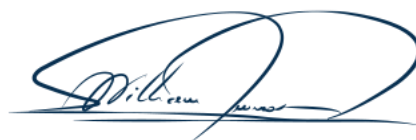
APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: **“DISEÑO DE UN SERIOUS GAME PARA CONCIENTIZAR A NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA SOBRE EL BULLYING”** Presentado por **Giselle Nataly Noboa Carrasco** y Dirigido por: **Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza**. Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Msc. William Javier Quevedo Tumailli.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firma

Mgs. Salguero Rosero José Rafael

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Firma

Mgs. Jessica Viviana Martínez Vergara

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Firma

Mgs. Ávalos Espinoza Patricia Alejandra

TUTORA



Firma

CERTIFICADO DEL TUTOR

En calidad de tutor de tesis, cuyo título es **“DISEÑO DE UN SERIOUS GAME PARA CONCIENTIZAR A NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA SOBRE EL BULLYING”**, Ha sido elaborado por Giselle Nataly Noboa Carrasco, el mismo que se ha revisado y analizado en su totalidad, de acuerdo al cronograma de trabajo establecido, bajo el asesoramiento de mi persona en calidad de Tutora, por lo que considero que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza

C.I 060361021-3

TUTOR

CERTIFICADO DE PLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

CERTIFICACIÓN

Que, **Noboa Carrasco Giselle Nataly** con CC: 060409847-5, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **DISEÑO DE UN SERIOUS GAME PARA CONCIENTIZAR A NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA SOBRE EL BULLYING**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 10%, repartado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 02 de junio de 2021

Mgs. Ávalos Espinoza Patricia Alejandra
DOCENTE TUTOR

AUTORÍA

Yo Giselle Nataly Noboa Carrasco, con cédula: 0604098475 de la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías declaro que el proceso de investigación , análisis y resultados obtenidos son originales de mi persona y que los criterios, análisis dados por autores se encuentran citados en el presente proyecto de investigación titulado: **“DISEÑO DE UN SERIOUS GAME PARA CONCIENTIZAR A NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA SOBRE EL BULLYING”** previo a la obtención del título de **LICENCIATURA EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO.**



Giselle Nataly Noboa Carrasco

CI:0604098475

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, al Señor del Gran Poder y al Señor de la Justicia, a mis padres, hermanos por apoyarme y acompañarme en el transcurso del desarrollo del proyecto de mi vida, por inculcar persistencia y constancia en conseguir mis metas en la vida para que sea hermosa y plena. Gracias a mi guía por orientarme y permitir terminar con satisfacción esta tesis. Gracias por confiar en mí y disfrutar cada día.

Agradezco a la Universidad (UNACH), a mis Docentes, por transmitir conocimientos en cada etapa cruzada de la carrera de Diseño Gráfico, hasta obtener mi título deseado, también agradezco la directora de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freiré por permitirme aplicar evaluaciones a los profesores de educación básica vía online y poder finalizar mi proyecto de investigación.

Giselle Nataly Noboa Carrasco

DEDICATORIA

El desarrollo del presente proyecto de investigación dedico a Dios al Señor del Gran Poder y al Señor de la Justicia por darme salud, fuerza y valentía para seguir adelante cumpliendo mis metas propuesta. A mis padres por darme la oportunidad de estudiar y ser una mejor persona en el ámbito social y profesional, a mis hermanos por apoyarme al darme ánimos, al pensar que yo sí puedo alcanzar mis metas propuestas.

A mi tutora por creer en mí y darme ánimos para culminar con mi proyecto de tesis. A mi abuelita Dora que me ha enseñado con amor a creer en Dios y quien nos lleva de la mano a luchar día a día.

Giselle Nataly Noboa Carrasco

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICADO DEL TUTOR.....	III
CERTIFICADO DE PLAGIO	IV
AUTORÍA	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
INDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
RESUMEN.....	XVI
ABSTRACT	XVII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.3 OBJETIVOS.....	7
1.3.1 Objetivo general:.....	7
1.3.1 Objetivos específicos.	7
CAPITULO II.....	8
2 ESTADO DE ARTE.....	8
2.1 BULLYING ESCOLAR.....	8
2.1.1. Tipos de violencia	9
2.1.2. Actores involucrados en Bullying.....	9
2.1.3 Características generales de Niños de 6 a 7 años:.....	10
2.1.4. Características de víctima y agresor (Bullying).....	10
2.1.5. Consecuencias del bullying.....	10

2.2 El JUEGO	11
2.2.1 EL juego como construcción cultural	11
2.2.2 El juego como construcción cultural aproximaciones desde la antropología y la sociología	11
2.2.3 Juegos tradicionales	12
2.2.4 Juegos modernos	12
2.3 EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL	13
2.3.1 El videojuego.....	13
2.3.2 El videojuego como máquina de aprender.....	13
2.3.2.1 La Creación de los Serious Games	13
2.3.3 Perfil del jugador.....	14
2.4. PROCESO DEL SERIOUS GAME	14
2.4.1. Componentes que generan experiencia en un videojuego	14
2.4.2. Faces para el desarrollo del videojuego	15
2.4.3. El color	15
2.4.3.1 Parámetros del color	15
2.4.3.2 Psicología del color.....	16
2.4.3.3 Colores complementarios.....	16
2.4.3.4 La magia del color en Serius Game	16
2.4.4. Ilustración y animación.....	16
2.4.5 Diseño de personajes.....	17
2.4.5.1 Jugabilidad	17
2.4.5.2 Fundamentales: enemigos tácticos y compañeros	18
2.4.5.3 Personajes	19
2.4.6 Storyboard.....	21
2.4.7 Escenarios	21
2.4.8 Retículas.....	23
2.4.9 Planos de una imagen.....	23

2.4.9 Música y Sonido	24
2.4.10 Ítems.....	24
2.4.11 Reglas o trampas	24
2.5 LOS ROLES DE UN DISEÑADOR EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO	25
CAPITULO III.....	26
3 METODOLOGÍA.....	26
3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.4 NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	27
3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS	27
CAPITULO IV	28
4. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	28
4.1 ENTREVISTA.....	28
4.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO GUERRERO FREIRÉ	28
4.3 CONCLUSIONES GENERALES DE LA ENCUESTA.....	39
CAPITULO V.....	40
5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	40
5.1 METODOLOGÍA DEL DISEÑO	40
5.2 FASE 1	40
5.3 FASE 2	41
5.4 FASE 3	41
5.4.1 Matriz de construcción de personajes	43
5.4.2.1 Agresores	52
5.4.2 Víctimas	52
5.4.2.1 Agresores	52
5.4.2.2 Maestra.....	54
5.4.2.3 Guía del juego	54

5.4.2.4 Villano.....	55
5.4.3. Guion.....	55
5.4.3.1 Guión Técnico.....	55
5.4.3.2 Guión Literario.....	59
5.4.4 Escenario.....	62
5.4.5 Interactividad de personajes.....	64
5.4.6 Perfil.....	66
5.4.6.1 Perfil de la Víctima	66
5.4.7 Propuesta Digital	71
5.4.7.1 Personajes	71
5.4.7.1.1 Víctimas	71
5.4.7.1.2 Agresores	71
.....	72
5.4.7.1.3 Maestra.....	72
5.4.7.1.4 Guía del juego	73
5.4.7.1.5 Villano.....	73
5.4.7.2 Interactividad de personajes.....	74
5.4.7.3 Escenarios	75
5.4.8 Mapa de navegación	77
5.5 FASE 4	80
5.5.1 Juego	80
5.5.2 Interfaz gráfica	95
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	116
CONCLUSIONES.....	116
RECOMENDACIONES	117
BIBLIOGRAFÍA	118
ANEXOS	XX
Anexo 1. Encuesta	XX

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1: ¿QUÉ PERMITIÓ LA NORMALIZACIÓN Y PRESENCIA PERMANENTE DEL BULLYING EN LAS AULAS?	28
TABLA N° 2: ¿USTED CONSIDERA QUE EXISTE BULLYING EN SU ESTABLECIMIENTO?	29
TABLA N° 3: ¿QUÉ NIVEL DE BULLYING CONSIDERA QUE EXISTE EN SU INSTITUCIÓN?	30
TABLA N° 4: ¿QUÉ TIPO DE BULLYING SE PRESENTA EN LA INSTITUCIÓN?	31
TABLA N° 5: ¿USTED HA PRESENCIADO Y HA INTERVENIDO EN ALGUNA PRACTICA DE BULLYING ESTUDIANTIL?	32
TABLA N° 6: ¿QUÉ HACE USTED CUANDO UN ESTUDIANTE LE DICE QUE ES VÍCTIMA DE BULLYING DE PARTE DE OTROS COMPAÑEROS?	33
TABLA N° 7: ¿QUÉ MEDIDAS HAN TOMADO PARA FRENAR EL PROBLEMA DE BULLYING?	34
TABLA N° 8: ¿CÓMO DISTINGUES ENTRE UN SIMPLE JUEGO RUDO Y UNA AUTÉNTICA AGRESIÓN (BULLYING)?	35
TABLA N° 9: ¿QUÉ HACE PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ENTRE ALUMNOS?	36
TABLA N° 10: ¿EN QUÉ LUGARES FRECUENTEMENTE SUELEN HABER LAS AGRESIONES DE ESTUDIANTES?	37
TABLA N° 11: GUIÓN TÉCNICO	55
TABLA N° 12: PERFIL DE LA VÍCTIMA	66
TABLA N° 13: PERFIL DEL AGRESOR O ACOSADOR	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N° 1: ¿QUÉ PERMITIÓ LA NORMALIZACIÓN Y PRESENCIA PERMANENTE DEL BULLYING EN LAS AULAS	29
GRAFICO N° 2: ¿USTED CONSIDERA QUE EXISTE BULLYING EN SU ESTABLECIMIENTO?	30
GRAFICO N° 3: ¿QUÉ NIVEL DE BULLYING CONSIDERA QUE EXISTE EN SU INSTITUCIÓN?	31
GRAFICO N° 4 :¿QUÉ TIPO DE BULLYING SE PRESENTA EN LA INSTITUCIÓN?	32
GRAFICO N° 5 : ¿USTED HA PRESENCIADO Y HA INTERVENIDO EN ALGUNA PRÁCTICA DE BULLYING ESTUDIANTIL?	32
GRAFICO N° 6 : ¿QUÉ HACE USTED CUANDO UN ESTUDIANTE LE DICE QUE ES VÍCTIMA DE BULLYING DE PARTE DE OTROS COMPAÑEROS?	34
GRAFICO N° 7 : ¿QUÉ MEDIDAS HAN TOMADO PARA FRENAR EL PROBLEMA DE BULLYING?	35
GRAFICO N° 8: ¿CÓMO DISTINGUES ENTRE UN SIMPLE JUEGO RUDO Y UNA AUTÉNTICA AGRESIÓN (BULLYING)?	36
GRAFICO N° 9: ¿QUÉ HACE PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ENTRE ALUMNOS?	37
GRAFICO N° 10: ¿EN QUÉ LUGARES FRECUENTEMENTE SUELEN HABER LAS AGRESIONES DE ESTUDIANTES?	38
GRAFICO N° 11: BOCETOS DE LOS PERSONAJES MANUELA ZARANCHI (PROTAGONISTA) Y DEL PERSONAJE ZADIR BELTRÁN (EXTRA)	52
GRAFICO N° 12: BOCETOS DE LOS PERSONAJES CARLA AZERO (ANTAGONISTA), SONIA CASTILLO (ANTAGONISTA), MATEO ZÚÑIGA (EXTRA), MIGUEL DUARTE (TRITAGONISTAS), ERNESTO JUÁREZ(TRITAGONISTAS),	52
GRAFICO N° 13: BOCETOS DEL PERSONAJE MAESTRA LUPITA (TRITAGONISTAS).	54
GRAFICO N° 14: BOCETOS DE PERSONAJE CHIMBORAZO	54
GRAFICO N° 15: BOCETOS DE PERSONAJE TUNGURAHUA	55
GRAFICO N° 16: BOCETO DE SALÓN DE CLASE	62
GRAFICO N° 17: BOCETO DE PASILLO DE INSTITUCIÓN	63

GRAFICO N° 18: BOCETO EXTERIOR DE INSTITUCIÓN	63
GRAFICO N° 19: BOCETO CANCHA DE BALONCESTO DE INSTITUCIÓN	64
GRAFICO N° 20: MANUELA ZARANCHI CAMINANDO	64
GRAFICO N° 21: ZADIR BELTRÁN, MATEO ZUÑIGA, MIGUEL DUARTE , ERNESTO JUÁREZ BAILANDO	65
GRAFICO N° 22: MANUELA ZARANCHI, CARLA AZERO, SONIA CASTILLO BAILANDO	65
GRAFICO N° 23: CARLA AZERO, SONIA CASTILLO AGREDIENDO A MANUELA ZARANCHI	66
GRAFICO N° 24: PERSONAJES DIGITALIZADOS (VÍCTIMAS)	71
GRAFICO N° 25: PERSONAJES DIGITALIZADOS (AGRESORES)	71
GRAFICO N° 26: PERSONAJE DIGITALIZADO (MAESTRA)	72
GRAFICO N° 27: PERSONAJE DIGITALIZADO (CHIMBORAZO)	73
GRAFICO N° 28: PERSONAJE DIGITALIZADO (TUNGURAHUA)	73
GRAFICO N° 29: PERSONAJE DIGITALIZADO (MANUELA ZARANCHI CAMINANDO)	74
GRAFICO N° 30: PERSONAJES DIGITALIZADOS (MANUELA ZARANCHI, CARLA AZERO, SONIA CASTILLO BAILANDO)	74
GRAFICO N° 31: PERSONAJES DIGITALIZADOS (ZADIR BELTRÁN, MATEO ZUÑIGA, MIGUEL DUARTE , ERNESTO JUÁREZ BAILANDO)	74
GRAFICO N° 32: ESCENARIOS DIGITALIZADOS SALÓN DE CLASE, CANCHA DE BÁSQUET DE LA INSTITUCIÓN, EXTERIOR DE INSTITUCIÓN	75
GRAFICO N° 33: JUEGO (INICIO DE JUEGO, SELECCIÓN DE PERSONAJE)	80
GRAFICO N° 34: JUEGO (INTERACCIÓN DE PERSONAJE CON USUARIO, SELECCIÓN MÚLTIPLE)	81
GRAFICO N° 35: JUEGO (INSTITUCIÓN, SALÓN DE CLASES)	82
GRAFICO N° 36:JUEGO (SALÓN DE CLASE , SELECCIÓN MULTIPLE)	83
GRAFICO N° 37:JUEGO (SALÓN DE CLASE)	84
GRAFICO N° 38: JUEGO (ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO)	84
GRAFICO N° 39: JUEGO (ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO, PASILLO)	85
GRAFICO N° 40: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	85
GRAFICO N° 41: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	86
GRAFICO N° 42: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	87
GRAFICO N° 43: JUEGO (SALÓN DE CLASE, INSTITUCIÓN)	88

GRAFICO N° 44: JUEGO (FONDO ÚTILES ESCOLARES, SALÓN DE CLASES)	89
GRAFICO N° 45: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	90
GRAFICO N° 46: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	91
GRAFICO N° 47: JUEGO (ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO, CANCHA DE BÁSQUET)	92
GRAFICO N° 48: JUEGO (INSTITUCIÓN, CANCHA DE BÁSQUET)	93
GRAFICO N° 49: JUEGO (INSTITUCIÓN)	94
GRAFICO N° 50: : JUEGO (INICIO DE JUEGO)	95
GRAFICO N° 51: : JUEGO (INSTITUCIÓN, INTERACCIÓN DE PERSONAJE CON USUARIO)	96
GRAFICO N° 52: JUEGO (INTERACCIÓN DE PERSONAJE CON USUARIO, SELECCIÓN)	97
GRAFICO N° 53: JUEGO (INSTITUCIÓN, SALÓN DE CLASES)	98
GRAFICO N° 54: JUEGO (SALÓN DE CLASES)	99
GRAFICO N° 55: JUEGO (SALÓN DE CLASES)	100
GRAFICO N° 56: JUEGO (SALÓN DE CLASES, PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	101
GRAFICO N° 57: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	102
GRAFICO N° 58: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	103
GRAFICO N° 59: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	104
GRAFICO N° 60: JUEGO (PASILLO DE LA INSTITUCIÓN)	105
GRAFICO N° 61: JUEGO (INSTITUCIÓN)	106
GRAFICO N° 62: JUEGO (SALÓN DE CLASES, SELECCIÓN)	107
GRAFICO N° 63: JUEGO (SALÓN DE CLASES)	108
GRAFICO N° 64: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	109
GRAFICO N° 65: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	110
GRAFICO N° 66: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	111
GRAFICO N° 67: JUEGO (CANCHA DE BÁSQUET)	112
GRAFICO N° 68: JUEGO (INSTITUCIÓN, CANCHA DE BÁSQUET)	113
GRAFICO N° 69: JUEGO (INSTITUCIÓN)	114
GRAFICO N° 70: JUEGO (INSTITUCIÓN)	115

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo el diseño de un Serious game para concientizar a niños de 6 a 12 años de educación básica en la ciudad de Riobamba y mejorar el entorno de aprendizaje en que diario a diario se desenvuelven. Para el desarrollo del videojuego se realizó una investigación de la situación actual del bullying en las instituciones de la ciudad de Riobamba misma que se ha venido generando desde hace años. Para ello se aplicó una encuesta a los profesores de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire a través de la plataforma de google forms por motivo de la pandemia de covid 19 que no permite realizarlo de manera presencial y ha obligado a que los maestros den clases por medio del teletrabajo. Para la realización de la propuesta se determinó la utilización de la metodología de diseño de Robert Gillam Scott, porque nos permite detectar las necesidades que intervienen en la realización de un videojuego, también nos ayuda a conocer a qué tipo de público objetivo es orientado, facilita al generar una estrategia para solucionar dichas necesidades. Para la realización del diseño del Serious Game se utilizó un guion técnico para la elección de la música, escenarios, tiempo de cada escena; el guion literario permitió desarrollar el dialogo y la interacción de personajes. Se utilizó los bocetos para mejorar la digitalización de los personajes, escenarios, obstáculos del juego por medio del programa Illustrator y luego mejorarlos con Photoshop implementando colores, definiendo los detalles de los personajes, implementando una mejor resolución en cada imagen y obteniendo como resultado una representación de cómo sería el videojuego después de haber sido programado. Como resultado de la realización del Serious game se puede evidenciar que a través del juego se logra llegar al público objetivo de una manera distinta mostrando las problemáticas que desencadena el bullying generando una interacción al usuario en el mundo de los videojuegos en situaciones tan reales que se pueden dar en una agresión escolar dentro de los escenarios, ayudando a los estudiantes a que no creen una resistencia a la información que se les imparte y vayan integrándolo en su aprendizaje educativo.

Palabras claves: Serious Game, Videojuego, Bullying, Agresión escolar, Juego, entretenimiento, Metodología de Robert Gillam Scott, Photoshop, Illustrator

ABSTRACT

The objective of this project is the design of a Serious game to raise awareness in children from 6 to 12 years old of elementary education in Riobamba city and improve the learning environment in which they develop daily. To create the video game, an investigation of the current situation about bullying in the institutions of Riobamba city, which has been carried out for years. For this reason, a survey was applied to the teachers of Martiniano Guerrero Freire High school through the google forms platform due to the COVID19 pandemic that does not allow us to do it face to face and has forced teachers to give classes virtually.

The design methodology of Robert Gillam Scott was used to develop the proposal because it allows us to detect the needs involved in designing a video game; it also helps us know what kind of target audience is oriented. It facilitates generating a strategy to solve those needs. The technical script has been used to create the design of Serious Game design to choose the music, stages, time of each scene; the literary writing allowed to develop the dialogue and characters interaction.

The sketches were used to improve the digitalization of the characters, stages, and obstacles through Illustrator. They then enhanced them with Photoshop, integrating colors, defining the details of the characters, adding a better resolution in every image, and obtaining. As a result, a representation of how the videogame would be after having been programmed.

As a result of the realization of the Serious game, it evidenced that through the game, it is possible to reach the target audience in a different way showing the problems that bullying triggers. Generating the user's interaction in video games in situations so accurate may occur in school aggression within the stages, helping students not to create a resistance to the information imparted to them. They integrate it into their educational learning.

Keywords: Serious Game, Video game, Bullying, School aggression, entertainment, Robert Gillam Scott's methodology, Photoshop, Illustrator.

Reviewed by:
Ms.C. Ana Maldonado León
ENGLISH PROFESSOR
C.I.0601975980

INTRODUCCIÓN

El juego se ha convertido en un instrumento de educación como en la radio y televisión porque es un punto de partida que crea una relación con el contexto ocio y la escuela en donde se conviven. Al ser aplicado el Serious Game sobre la concientización del bullying para el profesor como taller, no solo está entreteniéndolo o educando al niño, también crea oportunidades para que adquiera nuevas habilidades y destrezas en la vida cotidiana.

El bullying se ha convertido en uno de los problemas más alarmantes en la ciudad de Riobamba, debido a que se caracteriza por el abuso de poder como el liderazgo de los demás compañeros de clases, intimidar a otra persona sea dentro o fuera del establecimiento, volviéndose en una zona insegura. En la actualidad los niños al tener acceso al internet, suele incrementar la violencia mostrando el grado de rechazo que tienen hacia la víctima. La víctima del bullying llega a presentar síntomas como dificultad de concentración, obteniendo un descenso en el rendimiento escolar, también de manera física se observa la depresión, ansiedad, irritabilidad de la persona.

El propósito del presente trabajo es diseñar un Serious Game el cual incorpora la enseñanza sobre el bullying, con la finalidad de que los estudiantes aprendan mediante el manejo y desarrollo de Serious Game. El proyecto está destinado mediante Interfaces y Multimedia. Se creará un ambiente donde el usuario tendrá que tomar decisiones, sea buena o mala verá que al final tendrá consecuencias por elegir una opción equivocada que servirá para concientizar a los niños y evitar que se genere bullying.

El diseño del juego se desarrolla en la ciudad de Riobamba para los estudiantes escolares de niveles primarios donde exista presencia de bullying, logrando que el niño analice sobre el tema del bullying.

El proyecto ayuda a que los niños de educación básica aprendan a relacionarse e interactuar con sus compañeros de la escuela mediante un Serious game, a su vez podrán resolver cualquier conflicto que se vaya presentando en el transcurso del tiempo que van a estar en la institución.

Hoy, en la actualidad mediante el avance tecnológico los niños prefieren jugar un videojuego para entretenerse en cualquier tiempo posible en vez de jugar con algún juguete por lo cual los educadores han optado a que los estudiantes adquieran conocimiento a través de un Serious game adentrándose en su entorno virtual y logrando captar la mayor atención posible.

El Serious game educativo mediante actividades guiadas ayuda a que el niño llegue a la meta del juego incrementando su capacidad de comprender la lectura, mediante ambientes creativos que genera estímulos para mejorar el aprendizaje de los niños sobre el bullying.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la ciudad de Riobamba hay el conocimiento de la existencia del bullying, la cual el 70% de niños de distintas instituciones son víctimas de agresión por sus compañeros, situación que hace que el agredido se sienta menos vulnerable a los demás, a su vez viva un miedo intenso al no poder frenar la situación en la que se encuentra.

El bullying ha existido desde hace mucho tiempo que en el transcurso del tiempo ha ido empeorando en donde el agredido a tomado cualquier decisión apresurada con la intención de no volver a sufrir una agresión por sus compañeros como dejar de ir al establecimiento. Las victimas suelen ser personas con escasos recursos, de distinta religión, de algún defecto físico en la cual los agresores suelen obligar a sus víctimas a hacer diversas tareas, intimidándolos con golpearles, en caso de que no los obedezcan o a su vez si avisan a alguien lo que ellos les hacen,

Los primeros años de infancia para los niños son muy difíciles ya que tienen que socializar con los demás niños de la institución en un ambiente distinto, donde no asimilan que todos tienen grandes diferencias físicas e intelectual, situación que hace que critiquen cada característica encontradas como que organizan el mundo que están descubriendo.

Cada agresión que recibe la victima afecta a la autoestima, la motivación de los niños, e incluso pueden llegar a querer suicidarse, hoy en día las agresiones no solo son verbales o físicos, también son cibernéticos en donde el agresor ha optado por grabar como objeto de burla a su víctima siendo golpeado para sentirse.

El bullying se da cuando los niños comienzan a formar grupos para empezar a agredir a sus compañeros con la intención de llamar la atención, ser más populares y distinguirse de los demás. Los lugares que suelen agredir a sus víctimas con más frecuencia es dentro de las aulas, en cuanto no se encuentre presente un profesor.

Los agresores no suelen agredir a las víctimas fuera de la institución porque saben que habrá personas que pueden verlos la cual prefieren que sea dentro de la institución ya que solo existe la posibilidad de que si los ven solo serán los estudiantes que no se atreverán a acercarse o hacer algo con el miedo de que les hagan lo mismo.

La actitud de los agresores suele provenir de problemas familiares, ser hijos únicos en la cual suelen imponer siempre, provienen de hogares abusivos donde aprenden malas acciones.

Debido a la evolución de la tecnología la enseñanza a optado por aplicar en los últimos años como método, implementar el serious game que imparten conocimientos a los estudiantes, fortaleciendo habilidades y mejor desempeño.

Esta estrategia conlleva a motivar el aprendizaje dando buenas experiencias adquiridas para el estudiante, con el desarrollo de Serious Game. creando un mundo donde el usuario vive una situación similar a la realidad sin riesgos mediante la toma de una buena decisión o actué sin correr ningún riesgo durante su enseñanza.

El Serious Game asume el papel de tutor o mediador, el cual se debe hacer un seguimiento del estudiante, después analizar un grado de atención y el nivel de aprendizaje adquirido.

El Serious Game no solo tiene la función de entretener si no también que el estudiante adquiera conocimiento sobre lo que es el bullying, adquirir habilidades y destrezas en el mundo real. Por lo cual existen y se realizan diferentes investigaciones para mejorar el campo de enseñanza.

Esta investigación busca una manera de enseñar cómo prevenir el bullying, donde se identifica que la metodología comprendida en las materias de interfaces y multimedia didáctica se desarrolla para generar el entorno del Serious Game. También comprende uno de los temas de diseño como sistemas interactivos multimedia basado en diseño de animaciones 2D, juegos por computadora y simuladores. El diseño e implementación de la aplicación o proyecto final es tarea compleja, por lo que se requiere una investigación para completar la meta propuesta del problema detectado. Si bien el estudiante tiene acceso al Serious Game propuesto con ambientes 2D y con aspectos de juego dentro de la plataforma 2D para que se pueda lograr un buen diseño y desarrollo de la aplicación final.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje se utiliza dinámicas y artes plásticas para el mejoramiento de la comprensión y desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes en la ciudad de Riobamba. En consecuencia, de la falta de conocimiento del bullying, se plantea atacarlo por medio del Serious Game con el tema del bullying, que se basa en el ciclo de un súper héroe que resuelve el problema del bullying por medio del entorno 2D. Se aplicará el diseño del Serious Game en plataforma de PC apta para el establecimiento, para que los estudiantes obtengan conocimientos previos para evitar una acción y reacción acerca del bullying.

Según la investigación realizada por Estallo y Márquez señalan que los Serious Game incentivan a los jóvenes a crear, a imaginar, hacer estrategias, aceptando ganar o perder en un mundo en el cual siempre se está compitiendo para ser eficientes y competitivos en el mundo moderno. (Armas Lasso 2016, p.28)

Existe varios proyectos similares que se han desarrollado en el ámbito de enseñanza casi similares siguiendo diferentes metodologías. Por lo que se optado en el proyecto el uso de metodologías aplicadas en plataformas en el que se integra el Serious Game, que a su vez dará vida a un ambiente de inmersión multimedia al usuario con el fin de enseñar al estudiante tanto al que es el agresor y el agredido del bullying, e incidir en un proceso de prevención.

El Serious Game se desarrolla mediante un concepto de tiempo real, en la cual las imágenes deben generar una sensación continua de realidad y una interacción entre el usuario y el Serious Game mediante mandos por medio del mouse. Para el desarrollo se inicia con bocetos representativos de la idea general del Serious Game como escenarios, animaciones, personajes principales, secundarios terciarios, historia del juego, ítems del game, después se procede con la creación de los escenarios, la colocación de los ítems y la interacción con sus respectivas consecuencias.

También se desarrolla la secuencia de capítulos, reglas del juego, objetivos principales y secundarios, algunos son relevantes para la historia, otro generará consecuencias y algunos no son relevantes a la historia.

En la actualidad, un Serious Game es considerado como una estrategia didáctica en la educación para ser aplicado dentro de la matriz de enseñanza del profesor siendo tratado dentro como fuera del establecimiento educativo.

Muchos al ver la situación en que se encuentran las instituciones, proceden a generar propuestas dirigidas solo a las víctimas con la intención de ayudarlos a combatir el bullying sin darse cuenta que los involucrados también son los agresores y también necesitan ayuda, ya que nadie puede disfrutar haciendo daño a otros.

1.2 JUSTIFICACIÓN

El diseño de este proyecto pretende inculcar el conocimiento de lo que es la igualdad, de empatía, de comprensión y de tolerancia, tanto a la víctima como al agresor, ya que el bullying ha afectado a los niños y niñas de manera en que se podría llegar a tener un daño emocional

que da lugar a una permanente sensación de angustia, ansiedad, inseguridad, su autoestima se lesiona ampliamente y tiene dificultad para relacionarse con las demás personas.

Debido al desarrollo y evolución de la tecnología científica para la educación escolar el Serious Game se ha convertido en una herramienta innovadora que contribuye con el aprendizaje en niños de distintas edades, para mejorar la enseñanza y rendimiento.

Hoy en día cada proyecto de Serious Game educativo es creado con el objetivo de mejorar el aprendizaje de una asignatura o sobre un tema en específico como EntusiasMat (programa didáctico-pedagógico dirigido a niños de 3 -12 años, que adapta las matemáticas a la vida real); Diedrom (permite construir piezas geométricas); Mate Flex (programa de entretenimiento, con ejercicios para mejorar las capacidades numéricas en niños de 5 a 12 años).(Franklin, 2020)

De igual manera, varios juegos han servido como soporte de la investigación y están enfocados en el apoyo al aprendizaje de la matemática e inclusive contribuyen a incentivar aquellos niños de educación primaria con problemas de aprendizaje

El desarrollo de este proyecto surge mediante la identificación del problema de bullying en los niños de educación básica, en la cual se ha detectado que las autoridades de algunas instituciones desestiman el problema tomándolo como un juego natural debido a la edad que cruzan los estudiantes y negando los casos hasta que salen a la luz los casos graves.

El diseño del Serious Game se desarrolla en la ciudad de Riobamba para los estudiantes de educación básica, donde exista presencia de bullying, con el objetivo de lograr que los niños tomen conciencia. y mejoren sus relaciones sociales entre compañeros, participando en el juego e induciéndolos a alejarse de la práctica del bullying o a solucionarlos en caso de ser víctima.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general:

Proyectar un Serious Game orientado a la disminución de la práctica del bullying en escolares.

1.3.1 Objetivos específicos.

- Fundamentar los principios. teóricos y metodológicos aplicados al desarrollo de un Serious Game.
- Categorizar las metodologías existentes para seleccionar la más óptima para el desarrollo del Serious Game con base al segmento de mercado: niños en edad escolar.
- Diseñar la interfaz del juego con base al diseño bidimensional.

CAPITULO II

2 ESTADO DE ARTE

Hoy en día un Serious Game ayuda que el usuario al jugar adquiera un buen vocabulario. Además del razonamiento, adquiere habilidades, piensa rápido, a la vez se triplica su inteligencia y saca sus frustraciones cambiando sus emociones positivamente.

En la actualidad los niños han optado por jugar videojuegos que incitan a la violencia, en vez de jugar en espacios libres por tal motivo la educación ha optado por enseñar a través de un Serious Game atractivo, excitante y emocional que atraiga su atención, pero a la vez guié al usuario a entender sobre un tema (matemático, físico, ingles) o arreglar un problema sin violencia en la vida real ya sea en el ámbito educativo, social, personal.

Un Serious game no solo puede hacer entender a un niño sobre una materia o a arreglar un problema, sino también a reflexionar sobre acciones malas que los niños suelen cometer frecuentemente ya que ahora suelen evadir cualquier tipo de conversación con sus padres o profesores.

2.1 BULLYING ESCOLAR

Bullying se define a la violencia como el uso de la fuerza sobre uno o un grupo de personas sometiéndola y evitando que actué libremente en el medio en que se desenvuelve, demostrando un poder de superioridad que ejerce, afectando la salud emocional de grupos vulnerables como los niños.

El bullying en la ciudad de Riobamba es una situación preocupante en todas las instituciones de educación Básica, ya que niños de 6 a 12 años son agredidos por su color de piel, su creencia religiosa religión, su presentación personal, su etnia, factor económico, entre otros.

Hoy en día los agresores de las víctimas suelen ser niños que creen que por ser mayores de edad o estar en un grado más que el otro, tienen el poder o derecho y de domínalos y manejarlo al gusto de ellos mismos. Dicha actitud puede ser porque en sus hogares son maltratados.

Los padres de los niños de educación básica en la Ciudad de Riobamba suelen reportar a la institución la agresión que su hijo sufrió con la esperanza de que el ambiente escolar mejore y los agresores sean reprendidos, pero a veces las autoridades no hacen nada ya que consideran que es una agresión si no un juego entre alumnos. Al ver que las autoridades no hacen nada

prefieren cambiar a sus hijos de institución para que no sigan llegando a su hogar deprimido con moretones o uniforme desgarrado y sin ganas de seguir estudiando e ir a la institución

Los niños de educación básica deben crecer en un mejor ambiente para lo cual los profesores junto con los padres deben enseñar a los niños a aceptar las grandes diferencias y a respetar a los demás, también deben realizar capacitaciones a los profesores y padres, sobre que es el bullying y cómo identificarlo para luego buscar soluciones como que los profesores formen brigadas de vigilancia para que no haya agresiones entre alumnos dentro la institución, mientras que los padres enseñen buenas costumbres como el respeto, amor, igualdad a los demás sin importar de que religión o sitio proviene, entre otros.

2.1.1. Tipos de violencia

- **Violencia física:** son daños que recibe la víctima en el cuerpo mediante golpes, empujones, patadas, mordiscos, entre otras por el agresor
- **Violencia verbal:** el agresor insulta mediante palabras ofensivas
- **Violencia psicológica:** La víctima es afectada de forma psicológica con persecución, intimidación, tiranía, chantaje, manipulación y amenazas del otro. Dichas acciones, dañan la autoestima del individuo y fomentan su sensación de temor.
- **Violencia social:** El agresor o agresores aísla a la víctima del grupo, lo que le genera disminución de su autoestima y obtenga una imagen muy negativa de sí mismo, lo que le dificulta pedir ayuda. (Pesantes. Génesis, 2014)

2.1.2. Actores involucrados en Bullying

La víctima se divide en dos tipos de personalidades

- **Víctima pasiva:** es cuando la persona muestra una actitud frágil, presenta baja autoestima, es introvertida y sumisa
- **Víctima provocadora:** es cuando la persona interactiva e impulsiva, genera tensión y rechazo por parte de sus compañeros

Los agresores se dividen en tres tipos de personalidades

- **Agresor activo:** es cuando la persona busca una forma de acercarse a la víctima para agredirla fácilmente.

- Agresor social indirecto: es cuando la persona tiene la habilidad para hacer que sus compañeros agredan a la víctima
- Agresor pasivo: es la persona que se une a la agresión tarde, es decir no la empieza, pero si la apoya.

2.1.3 Características generales de Niños de 6 a 7 años:

- Disfrutan de muchas actividades y se mantienen ocupados;
- Les gusta pintar y dibujar
- La visión es tan aguda como la de un adulto;
- Practican habilidades para mejorar
- Son más graciosos con los movimientos y las capacidades;
- Pueden usar tecnología (celulares, computadores)

2.1.4. Características de víctima y agresor (Bullying)

Víctima

- Sufrir alguna discapacidad física o psíquica.
- Tener algún tipo de trastorno del aprendizaje,
- Pertenecer a un grupo étnico, religioso, cultural, etc

Agresor

- Personalidad irritable y agresiva.
- Su rendimiento académico es bajo
- Físicamente es fuerte (Universidad, 2014)

2.1.5. Consecuencias del bullying

Víctima. - Cuando termina las agresiones la víctima suele presentar trastornos emocionales, depresión, ansiedad e incluso pensamientos suicidas entre otros, haciendo que la víctima opte por perder sus estudios.

Agresor. - los agresores tiene dificultad para convivir con los demás e incluso puede llegar a ser un delincuente o criminal

2.2 EL JUEGO

Según los antropólogos y psicólogos un juego es la materia prima de la narración del desarrollo personal cultural.

El lenguaje de los juegos proporciona muchas metáforas de elección

- Juegos de lenguaje
- Puro JUEGO
- Juegos de rizoma

2.2.1 EL juego como construcción cultural

Una de las primeras distinciones que se deben tener en cuenta en la consideración general de los juegos es aquella que se establece entre juego informal y juego formal. El primero se describe como un tipo de juego propio de la algarabía de los niños y los cachorros de los animales, un tipo de juego anterior al fenómeno cultural y relacionado con el descubrimiento del propio cuerpo y del entorno. El segundo es descrito como una actividad más reglamentada y relacionada con la cultura. Tanto la antropología como la sociología se concentran sobre todo en el estudio de los juegos formales como comportamientos enraizados en las manifestaciones culturales de las sociedades. Dos voces de reconocido prestigio en este campo son la del antropólogo holandés Johann Huizinga y la del sociólogo francés Roger Caillois. (Moras, 2015)

2.2.2 El juego como construcción cultural aproximaciones desde la antropología y la sociología

Los juegos se establecen entre:

- (ludus) Juego formal. – Relacionada con la cultura/con reglas
- (pandia) Juego informal. - En relación al descubrimiento/ sin reglas
- (agon). - Competición
- (alea). - Suerte
- (mimicry). - Vértigo

Las Formas primarias del juego son más realizadas al fenómeno cultural y a la especie humana, abarcando a las actividades reglamentadas o ritualidades.

- Deportivas
- Derecho
- Guerra
- La poesía



Desarrolladas mediante patrones formales, CEREMONIAS y rituales, como manifestaciones culturales en clave de juego

Gráfico N° 0

Elaborado por: Giselle Noboa

Los juegos se suelen desarrollar sin ningún fin utilitario si no, al hacer de desarrollar una actividad cumpliendo una regla por puro juego

También se suele desarrollar juegos tomando como referencia obras culturales, civilizaciones.

El juego tiende a ser una existencia cultural educativo

Se considera un juego, no solo las actividades con fines prácticos o rituales, si no se centran en actividades de ocio y entretenimiento.(Joan Morales, 2015)

2.2.3 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son los q fueron creados en épocas medias y eran más recreativos e interactivos, permitiendo que los niños desarrollen su creatividad, estimulando y fortaleciendo aprendizajes diferentes en espacios abiertos como la calle, patio, zonas verdes, etc.

Estos tipos de juegos en espacios libres forman reuniones, encuentros, reencuentros para pasar un rato alegre, divertido, mediante diálogos, dinámicas. etc. (Moriano Delia, Chacon, & Andrade, 2016)

- Canicas:
- Trompo:
- Escondidas:
- Fútbol en la calle
- Saltar la cuerda

2.2.4 Juegos modernos

Son videojuego electrónico que permite al usuario interactuar con otro a través de una plataforma online en la cual construyen y destruyen edificaciones para protección o encuentran armas para eliminar a sus adversarios (oponentes).

Los juegos hacen que los niños se enfrenten a nuevos retos, niveles, desafíos, creando una actitud de perseverancia en la vida real. También estimula algunas capacidades (memoria,

orientación, disciplina) y favorece al aprendizaje.(“JUEGOS TRADICIONALES VS ACTUALES by sandra ventanilla garnica,” n.d.)

- Fortnite
- Minecraft

2.3 EL PAPEL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

2.3.1 El videojuego

La estructura, implicación del jugador y relación emocional a través de las reglas, trampas, aprendizaje, satisfacción.

TIPOS DE GÉNEROS DE SERIOUS GAMES

- Aventura
- Estrategia
- Deportes
- Acción
- De rol

2.3.2 El videojuego como máquina de aprender

El aprendizaje está incorporado en la estructura del Serious Game. para ser estudiado mediante el impacto que obtiene el usuario con el juego, siendo de esta manera un relato, convirtiéndose en un artefacto que permita vivir el transcurso del juego, buscando experiencias relevantes y significativas en el Serious Game. Uno de los juegos en donde más se aprende es el de rol (Egenfeldt-Nielsen (2004))

El aprendizaje mediante juegos es recomendado para todos los procesos educativos. Por lo cual tiene que adaptarse a las necesidades de los alumnos. También es muy importante tener en cuenta la etapa de aprendizaje que se expone mediante un Serious Game, es de vital importancia.

2.3.2.1 La Creación de los Serious Games

Para el diseño de un Serious Game como herramienta se debe tomar en cuenta lo que se quiere que el usuario experimente, para lo cual se debe plantear una buena actividad para lograr una experiencia en el entorno lúdico, luego se procede a adaptar las normas o reglas a los

objetivos específicos del videojuego. Los Serious game es un nuevo método de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, por la falta de información pocas personas saben de su existencia

Para el desarrollo del contenido del videojuego se debe especificar el objetivo, publico, plan de diseño acotado, actividad, información y contenido ordenado para que el usuario no pierda el interés y llevarlo a la práctica por primera vez del juego. Un videojuego debe ser ingenioso y cargado de detalles y sorpresas mediante la interacción con el usuario , mediante imágenes, sonidos realistas .

2.3.3 Perfil del jugador

- EL usuario analiza el juego, entiende los objetivos, reglas, estrategias, recursos implicados.
- Cuando ya aprendido e interiorizado uno de los juegos es capaz de relacionar la estrategia utilizada con otro juego nuevo similar al anterior
- Suele ser independiente y se dedica tiempo en un juego y alcanza muchas habilidades
- Busca juegos con patrones de diseño de acuerdo a sus gustos
- Existe diferentes tipos de jugadores:
 - Usuario básico: es aquel que no tiene conocimiento del juego ni está familiarizado con la tecnología y requiere de una guía para jugar
 - Usuario experto: tiene un conocimiento amplio de los juegos y es capaz de deducir los patrones de acción, límites y fijarse en sus propios retos

(Aranda, Gómez, Navarro, & Planells, 2015)

2.4. PROCESO DEL SERIOUS GAME

2.4.1. Componentes que generan experiencia en un videojuego

Componente de experiencia	Características
Pragmatismo	Los participantes reciben información preliminar dirigida a impulsar y preparar el escenario para las siguientes actividades. Se enfrentan con material para estimular la creatividad: imágenes y vídeos.
Sociabilidad	Se fomenta la colaboración limando las expectativas de los participantes. Para nutrir los debates y la colaboración, la discusión comienza cuando los usuarios se sienten preparados.
Hedonismo	El participar en un proceso de cocreación se percibe como un desafío estimulante para los participantes.
Usabilidad	Los participantes experimentan el proceso de cocreación. Por lo tanto, expresan opiniones basándose en una propuesta prediseñada por el grupo de investigación.

Fuente: (Contreras Espinosa, Eguía Gómez, & Solano Albajes, 2016)

2.4.2. Facetas para el desarrollo del videojuego

Ciclo 1	Ciclo 2
Fase I. Diagnóstico	
<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las posibilidades y alcances de la IA. Revisión de literatura asociada. La búsqueda se restringió a artículos relacionados con las palabras clave: serious games, competences, action research y co-creation. Análisis de productos existentes en el mercado, a nivel tecnológico, pedagógico y creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de una propuesta teniendo en cuenta los resultados de los grupos de discusión, los resultados de la revisión bibliográfica y los productos existentes en el mercado.
Fase II. Planificación de la acción	
<ul style="list-style-type: none"> Planificación del proceso de cocreación. Planificación de los grupos de discusión virtuales semiestructurados con profesores que utilizan juegos digitales en las aulas. 	<ul style="list-style-type: none"> Definición de los requisitos necesarios para un juego serio útil e instructivo. Decisión sobre la tecnología a utilizar con el fin de garantizar la interoperabilidad. Análisis de los dispositivos utilizados habitualmente por alumnos de primaria en aulas catalanas. Desarrollo del documento de diseño para el juego.
Fase III. Acción	
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de tres grupos de discusión semiestructurados. Población de veinticinco profesores. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño del prototipo, los objetivos, las reglas, los retos y la interacción, así como competencias presentes en el juego.
Fase IV. Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> Resultados. Análisis de los resultados obtenidos en los grupos de discusión. 	<ul style="list-style-type: none"> Pruebas de usabilidad. Resultados y análisis de las pruebas de usabilidad.
Fase V. Especificaciones	
<ul style="list-style-type: none"> Registro de las fases y ciclo 1. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de las fases y ciclo 2.

Fuente: (Contreras Espinosa et al., 2016)

2.4.3. El color

Lo primero que debemos saber sobre el color es que es una sensación que se produce en nosotros al captar la luz que reflejan los objetos. La luz blanca es la suma de todos los colores del espectro. Si hacemos pasar una luz blanca por un prisma se descompone en los colores que la forman: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.

2.4.3.1 Parámetros del color

Todos los colores los podemos identificar en función a tres parámetros que los definen: el tono, la saturación y la luminosidad.

- **Tono:** Se refiere a la variación cualitativa del color, es el tipo de color que estamos usando: rojo, verde, azul, amarillo...
- **Saturación:** Es la cantidad de pigmento y pureza del color. Un color con su máxima saturación tiene un 100% de pigmento, sin blanco ni negro.
- **Luminosidad:** Hace referencia al nivel de blancos y negros en el color.

2.4.3.2 Psicología del color

Cada color nos va a transmitir un tipo de sensaciones que vamos a interpretar como calidez, tensión, maldad, calma... nosotros tenemos que conocer estas sensaciones para poder jugar con ellas y usarlas a nuestro favor a la hora de realizar nuestro videojuego.

2.4.3.3 Colores complementarios

Se conoce como colores complementarios a los colores que se sitúan de manera diametralmente equidistante, uno frente al otro, dentro del círculo cromático. Es decir, el complementario de un color, es el que se sitúa justo enfrente en el círculo cromático. Por ejemplo, rojo primario y verde secundario o azul primario y naranja secundario.

2.4.3.4 La magia del color en Serious Game

El diseñador de juegos, antes de llevar las ideas a producción y que los artistas 2D empiecen a trabajar con ellas, debe pensar muy bien con qué colores queremos trabajar y el uso adecuado que tendrá tanto en jugabilidad como en transmitir las sensaciones a la hora de realizar sus documentos de diseño.

Ejemplo:

El tono amarillo oscuro se asocia al otoño, al pasado, a la melancolía, pero es un color caliente que también habla de amistad. Todos esos conceptos los encontramos en el juego y, además, cumple otra función: crear su propio universo y diferenciarse del resto de videojuegos futuristas que normalmente utilizan un color azul asociado a la tecnología, al futuro. El uso del color amarillo en las luces crea una atmósfera propia, cálida, pero a la vez melancólica. El amarillo provoca ambientes densos y opresivos a juego con un mundo contaminado y al borde del colapso energético

2.4.4. Ilustración y animación

La animación es un medio de comunicación que consiste en convertir la ilustración, en un objeto con vida. No es dibujar una entidad moviéndose, si no trazar ese movimiento. Cuando se capta un mismo retrato en diferentes fases y es proyectada de forma rápida, estas imágenes se transmiten al cerebro como movimiento del dibujo original denominándose efecto PHI considerado base elemental para la animación.(*Juan, Mejia, 2015*)

Generalmente involucra un cierto grado de estilización gráfica... un sentido dramático, y un sentido musical del tiempo, ya que mucho del trabajo del animador estará en estrecha sincronización con la música. Es de gran utilidad para dar a conocer una situación que no fue posible captar, para resumir procesos, graficar definiciones inexactas, crear similitudes, en el intento de acortar distancias entre el realismo y el simbolismo, la animación, haciendo uso del humor visual y las transformaciones rápidas, resulta imbatible”

2.4.5 Diseño de personajes

Los personajes son la esencia de cualquier historia, no solo llevan el peso narrativo, sino que la jugabilidad se apoya en ellos. Si un personaje es carismático los jugadores se sienten identificados de alguna manera y conectados emocionalmente de forma más profunda con el juego. Cuando un diseñador realiza un personaje, piensa principalmente en la estética, pero principalmente piensa en cómo se va a jugar y que el diseño no interfiera en la jugabilidad. Para crear personajes creíbles, independientemente del estilo artístico elegido, tenemos que darle coherencia con su carácter. Para ello debemos tener definida la psicología del personaje y conocer su pasado.

Objetivo característico

Que un personaje tenga un objeto que lo defina y lo diferencie del resto es una gran idea para darle credibilidad. El látigo de Indiana Jones, las pistolas de Lara Croft... pero esos objetos no deben tener solo una carga emocional y un diseño impactante, lo que buscamos es que aporten jugabilidad. Si tenemos un personaje que es un investigador privado, su libreta puede que sea su objeto característico y toda la información sobre personajes esté en ella. Además, podemos hacer que, si estamos en un dispositivo móvil, el jugador escriba en ella anotaciones que le ayuden a resolver los enigmas del juego. Por tanto, a la hora de hacer los dibujos, ese elemento característico lo tendremos que desarrollar aparte para mostrar mediante bocetos cómo se usa durante el juego.

2.4.5.1 Jugabilidad

Al desarrollar el personaje su diseño debe transmitir al mismo tiempo su fuerza de carácter e imposición, sutileza, tomando en cuenta la vestimenta que llevara el personaje ya sea ropa ligera junto con sus accesorios de acuerdo al escenario y tiempo que se encuentre el personaje. (González, 2015)

2.4.5.2 Fundamentales: enemigos tácticos y compañeros

En los Serious Game aparecen personajes virtuales en las cuales no solo son de formas humanas, también aparecen objetos que responden a las instrucciones del usuario mediante mandos

2.4.5.3 Personajes

Representación Formal	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <th style="text-align: center;">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo </td> </tr> </table>	Arquetipo	<ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo 	Representación Contextual						
	Arquetipo									
<ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo 										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">Básicos</th> <th style="text-align: center;">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo </td> <td> Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad </td> </tr> </table>	Básicos	Elementos que lo distinguen	Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td> Arquetipo Ambiente Línea de tiempo </td> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Características sociales</th> </tr> <tr> <td> Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto </td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Arquetipo Ambiente Línea de tiempo	Características sociales	Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto	
Básicos	Elementos que lo distinguen									
Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad									
Características alrededor de la historia										
Arquetipo Ambiente Línea de tiempo										
Características sociales										
Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto										
Representación Emocional	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">Características emocionales</th> <th style="text-align: center;">Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones </td> <td> Creencias </td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias	Atributos y actitudes		Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional		
Características emocionales	Características Espirituales									
Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias									
Atributos y actitudes										
Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional										

Tema: Matriz de construcción de personajes

Fuente:(Guzmán Ramírez, 2016)

Pasos para desarrollar un personaje

1. Esquematación - Bocetación múltiple. Reconocimiento de patrones - Arquetipos y formas de línea.
2. Exploración de siluetas. Procesos iterativos: Mezcla y reconstrucción de elementos formales para generar nuevas ideas.
3. Discurso y vocabulario compartido - Imaginarios colectivos. Subtitulación adecuada.
4. Proporciones alteradas – Énfasis.
5. Evidenciar personalidad a través de la expresión y de la pose acción.
6. Escala.
7. Sincretismo cultural - Viraje.
8. *Props*: Armas, vehículos, objetos místicos, animales, etc.
9. Unificar elementos de diseño
10. Comunicación visual: Color, logos, tatuajes, etc.
11. Color *key*. Colores y patrones
12. Categorizar la simplificación (la atención al detalle mata al diseño)
13. Simetría y asimetría
14. *Sexapeal*

El antagonista

Es el personaje que va a impedir que terminemos el videojuego. Pero ¿cómo conseguir crear un personaje al que se le odie tanto como se le admire? Es así de simple y de complicado, porque un malo malo tiene que darnos repulsión y ganas de acabar con él, pero, a la vez, nos tiene que atraer. Es algo parecido al lado oscuro de la fuerza, siempre tenebroso y malvado, pero tan atractivo...

El protagonista

¿Cómo va a ser nuestro protagonista? Y no me refiero a la estética, sino a su personalidad. La indumentaria y las armas han de acompañar al carácter, no al revés. Es un error muy común el empezar a crear un personaje con un dibujo; debemos hacer lo contrario, primero tenemos que escribir cómo queremos que sea su personalidad.

Resto de personajes

Lo que hemos visto para el protagonista y el antagonista sirve para el resto de fichas del videojuego; obviamente, no serán tan extensas y detalladas, pero imagina que tenemos varios aliados durante nuestra aventura, guerreros que luchan con nosotros. Las fichas de estos personajes tendrían los mismos puntos: su aspecto físico, cómo es su psicología, cómo se comportan y hablan, sus habilidades, etc.

Según su rol narrativo.

- **Protagonistas.** Los personajes principales del relato, sobre quienes tiene que ver la trama. Pueden ser héroes, antihéroes o simplemente protagonistas circunstanciales, pero sobre ellos versa el relato y rara vez éste puede continuar si ellos mueren o han desaparecido.
- **Antagonistas.** Aquellos que adversa al protagonista, que se oponen a que cumpla con sus aspiraciones o que simplemente tienen deseos contrarios a los suyos.
- **Tritagonistas.** Son los personajes que no toman partido en la historia, sino que la transitan de manera eventual, sin tener que ver con las luchas internas de la trama.

2.4.6 Storyboard

Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de un juego. Un Storyboard es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el Storyboard) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar

2.4.7 Escenarios

Un escenario puede tener vida propia, puede ser un templo egipcio abandonado hace cientos de años y, aunque tenga la reliquia que estamos buscando para derrotar al malo, también puede ser muy divertido explorar el templo para encontrar pistas que hablen de cómo era. Esa información, que no es clave para terminar el juego, aporta mucha profundidad a la historia y lo hace todo más real.

Guión

El guión de un videojuego no es tan estricto como el del cine o teatro, pero tienes que pensar que cuando escribes una cinemática, ya sea una intro o una escena a mitad del juego, es para que se pueda hacer un Storyboard, por tanto, tienes que intentar dejarlo lo mejor preparado posible

Cuando escribimos la intro dentro del guión, escribimos un documento híbrido entre técnico (movimiento de cámara, ritmo, duración de planos...) y narrativo (textos, voz en off...).

Acción

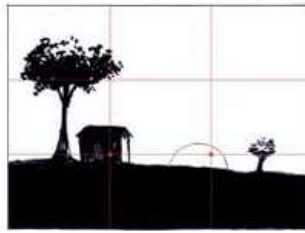
Después de los encabezados, tienes que describir la acción en tiempo presente, los movimientos de los personajes por el escenario, sus gestos; e intentar reflejar sus emociones y sentimientos mediante sus acciones. Cuando un personaje aparece por primera vez en la historia, lo solemos poner en mayúsculas

Diálogo

Impulsa la historia y potencia la jugabilidad con diálogos interactivos, en cinemáticas, en game. Los diálogos son una de las partes más literarias de un videojuego, y por ello hemos de intentar escribirlos con buen estilo y encontrar su función durante el juego. Algunos servirán para dar información, otros para conseguir un ítem y otros, simplemente, para despistar al jugador. Según como escribamos los diálogos, nuestros personajes tendrán vida y personalidad y no serán simples robots. (Elizabeth, Zurita, Gabriela, & Ramos, 2013)

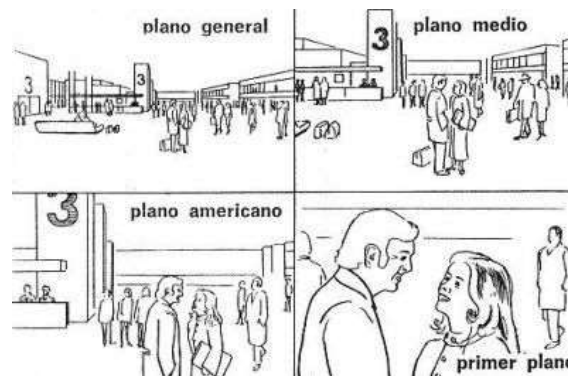


2.4.8 Retículas



El diseño de una imagen requiere de la retícula para ser dibujada cuidadosamente puesta en escena con todos los elementos que componen un plano. Una composición correcta nos ayuda a seguir la trama y a entender con claridad lo que sucede en pantalla, ya que conduce nuestra mirada hacia un inequívoco "centro de interés" por más diversidad de elementos que haya en la escena. Podríamos decir que la composición consiste en establecer el orden y la distribución espacial de los elementos que aparecen en pantalla, para lo cual se tienen en cuenta factores de carácter dramático y estético. Lo importante es que a partir de la composición del encuadre extraigamos el máximo potencial narrativo.

2.4.9 Planos de una imagen



Un factor importante en la composición es elegir el tipo de plano que tendrá nuestra imagen. El plano de una imagen es la relación que existe entre el espacio que ocupa la imagen del objeto o sujeto ilustrado y la superficie total del encuadre que hemos elegido. el plano es la perspectiva física visual de los personajes, objetos y elementos de la(s) imagen(es) tal como los capta el observador desde un lugar determinado, abarcando el cuadro total (de encuadre), o cada corte a lo largo de la profundidad implícita en la imagen. Mientras el punto de vista se mantenga fijo en un lugar y no varíe la distancia desde la que se contemplan los objetos en el cuadro, ni cambien estos, se habla de(1) (los) mismo(s) plano(s).

En la actualidad las retículas se emplean en el diseño gráfico y el diseño web para estructurar los contenidos. Más allá de que constituyen un soporte para la creación, por lo general no se toman como un límite preciso, o sea que pueden ser trascendidas por el artista. (GuaschJosep & Ramos, 2015)(Umaña, 2016)

2.4.9 Música y Sonido

Una buena ambientación sonora es el 50 % del éxito de nuestra producción de un Serious Game, creando una atmósfera en el juego y permitiendo imaginarnos de manera fácil los mundos en los que se desarrolla nuestra historia.

Si estamos creando un juego ambientando de acuerdo a la situación que genera la historia del serious game, la banda sonora tendrá que estar compuesta por música con influencias e instrumentos musicales, para que cuando juguemos nuestros oídos detecte la música y nos haga más fácil comprender el sentido de la historia. (González, 2015)

La única forma de evitar sería viendo el futuro cosa físicamente imposible agregando de que las acciones son cambiantes, diferentes e incalculables si desconocemos de la situación

2.4.10 Ítems

Un ítem es un objeto que podemos encontrar durante el desarrollo del juego y que nos aportará algo, ya sea información, una herramienta para desbloquear un puzle o, lo más común, vida o munición. Los ítems son un estorbo, una molestia que le creamos al jugador para darle más jugabilidad a nuestro proyecto. A casi todo el mundo le gusta jugar en modo “Dios” y no necesitar recuperar vida o tener munición infinita. El segundo concepto es que los ítems restan credibilidad a nuestra historia,

2.4.11 Reglas o trampas

Ayuda a poner límites para que nuestro usuario seleccione y consiga la meta. Por lo cual se caracteriza por limitar la acción del jugador, son explícitas sin ambigüedades, son aplicadas en todos los jugadores, sin fijas y obligatorias. También existe guías de juego (Audio visual, Papel). que contiene información completa sobre la mecánica del juego, los personajes, historia, estructura o niveles La trampa consiste en que el usuario siga jugando mediante la superación del aburrimiento, superando la dificultad, superando los límites de los escenarios.

Muchos del objetivo que motivan al jugador no solo es el terminar el juego sino también de mejorar la puntuación o que el usuario decide cómo se juega y el jugando se han cumplido los propios objetivos. El jugador, en última instancia es quien decide cómo utilizar un videojuego. El diseñador puede sugerir una serie de reglas, pero es el jugador, a partir de su sentido de uso, quien tiene la última palabra. (Frasca (2001))

2.5 LOS ROLES DE UN DISEÑADOR EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO

El diseño del juego engloba la estructura principal, estrategias de aprendizaje que pueden utilizarse y también al segmento de mercado que se dirigen dando una experiencia satisfactoria para el jugador, donde el diseñador tiene el reto de utilizar su capacidad de conceptualización, su conocimiento de los hábitos de expresión multimedia con el fin de dar forma al mundo ficticio del juego, es decir da sentido a las acciones

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA

El punto de partida de la metodología es inductivo porque consistió en diseñar un manual Serious Game que concientice a los niños escolares de la ciudad de Riobamba en aprender sobre el bullying y no se enfoca en desaparecerlo, de esta manera el jugador puede visualizar la situación que se está generando en la actualidad y buscar posibles soluciones que evite el bullying cambiando su forma de pensar.

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Método experimental, es el estudio de un objeto, en el cual la investigación crea las condiciones necesarias o adecua para su comportamiento, para el esclarecimiento de las propiedades y relaciones del objeto. Se toma este método porque la investigación está dirigida a concientizar a los niños permitiendo la obtención de información de cómo actúan, que decisiones toman y que consecuencias se presenta ante estas situaciones.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva: Método descriptivo, es uno de los métodos particulares utilizado, debido a que es de gran importancia en este proyecto la observación, la recolección de información y la tabulación de los mismos, de esta manera presentarlos en forma de tablas o gráficos.

3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Cualitativo: Este método se seleccionó porque nos permite realizar un análisis profundo de la información recolectada que es relacionada con el tema de investigación, la cual aporta al proyecto.

3.4 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Exploratorio: Se eligió porque se toma en cuenta los métodos para realizar un juego educativo y luego permita crear ideas principales mediante bocetajes sobre los elementos que tendrá el videojuego.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

De acuerdo a la investigación las técnicas que permiten la recolección de información necesaria para ser analizada y utilizada en la creación de los patrones son los siguientes:

Técnicas utilizadas para generar la información inicial.

- El objeto de estudio son los niños de educación básica de la ciudad de Riobamba correspondientes a la edad de 6 a 12 años, que forman parte del bullying mediante su estatus social, color de piel, creencias religiosas, presentación personal, etc.
- Se aplica encuestas a los profesores de educación básica de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freiré para identificar la situación del bullying escolar
- Revisión de documentos relacionados al tema, se realizó con una exhaustiva búsqueda bibliográfica y se recopiló información de libros, páginas web, libros digitales en formato pdf.

Técnicas utilizadas durante la experimentación.

- Bocetos del contenido para el desarrollo del Serious Game
- Pizarras Gráficas: se identificará al jugador
- Observación: recolección de datos sobre el bullying y el desarrollo de Serious Game.

3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS

Para la realización del análisis se aplica una encuesta a través de la plataforma Google Drive a los profesores de educación básica de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freiré, porque nos entrega descripciones de los objetos de estudio, detecta patrones y relaciones entre las características descritas y establece relaciones entre eventos específicos, otra de las razones es debido al impacto que produjo la pandemia (Covid 19) que no nos permite interactuar personalmente con las personas que se desea encuestar como medida de prevención de contagio, así obligado también a que las instituciones opten que los profesores den clases a través de las plataformas que poseen, aplicando lo que es el teletrabajo en sus hogares y no asistan a las instituciones como medida de bioseguridad.

CAPITULO IV

4. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1 ENTREVISTA

La señora María (Nombre ficticio que se le ha puesto para salvaguardar la integridad de la alumna como madre de la niña contó lo sucedido con su hija, que al ir a retirarle de la escuela se dio cuenta que fue víctima de bullying (agresión), por lo que acudió a la dirección en compañía de su padre (abuelo de la estudiante) a denunciar por lo que la señora directora manifiesta que va a poner cartas en el asunto, pero como inmediatamente se da la pandemia con la disposición de la cuarentena por lo que el asunto quedó suspendido.

4.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARTINIANO GUERRERO FREIRÉ

1.- ¿Qué permitió la normalización y presencia permanente del bullying en las aulas?

Tabla N° 1: ¿Qué permitió la normalización y presencia permanente del bullying en las aulas?

Respuesta	N° personas	%
Falta de atención, falta de amor, falta de cuidado por los padres.	9	75%
Los docentes consideran que no es un problema si no un juego.	0	0%
Los agresores amenazan a las víctimas para que no denuncien.	1	8.3%
Los profesores no reciben apoyo de los padres para combatir el bullying	2	16.7%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 1: ¿Qué permitió la normalización y presencia permanente del bullying en las aulas



Fuente: Tabla N° 1 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el Gráfico N°1, el 75% de profesores de la Unidad Educativa “Martignano Guerrero Freiré” consideran que la normalización y presencia permanente del bullying en las aulas se debe a la falta de atención, amor y cuidado por los padres; el 17% de profesores responden que no reciben apoyo por los padres de familia para combatir el bullying y el 8% de los profesores establecen que los agresores intimidan mediante amenazas a las víctimas para que no denuncien a las autoridades de la institución.

2.- ¿Usted considera que existe bullying en su establecimiento?

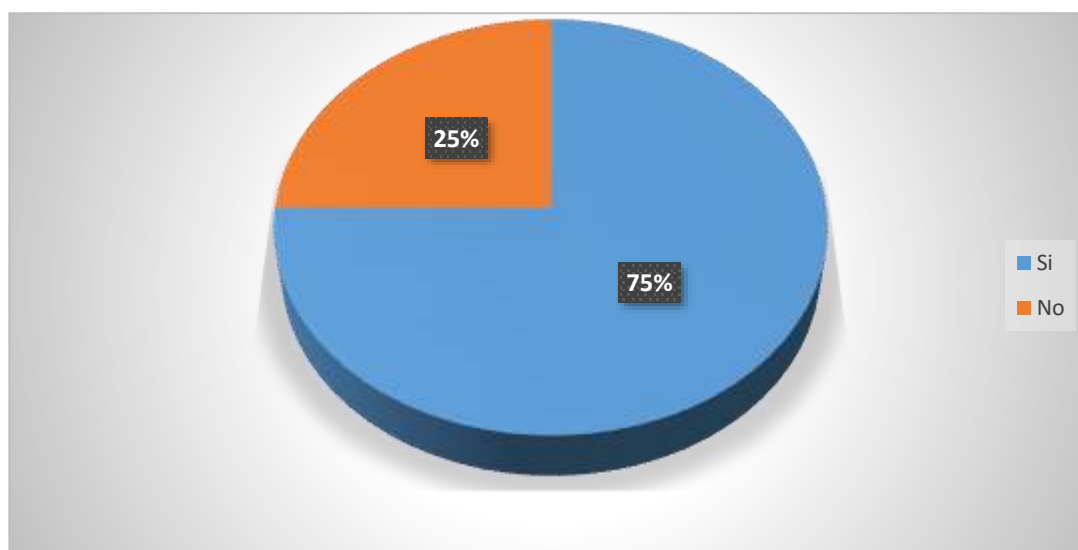
Tabla N° 2: ¿Usted considera que existe bullying en su establecimiento?

Respuesta	N° personas	%
Si	9	75%
No	3	25%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 2: ¿Usted considera que existe bullying en su establecimiento?



Fuente: Tabla N° 2

Elaborado por: Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°2**, el 75% de profesores aceptan que en la Unidad Educativa si existe bullying entre estudiante de educación básica, mientras que el 25% responde que no existe bullying en la institución, por lo tanto, puede que algunos profesores ignoren la presencia de agresión escolar por dedicarse solo a su trabajo.

3- ¿Qué nivel de Bullying considera que existe en su institución?

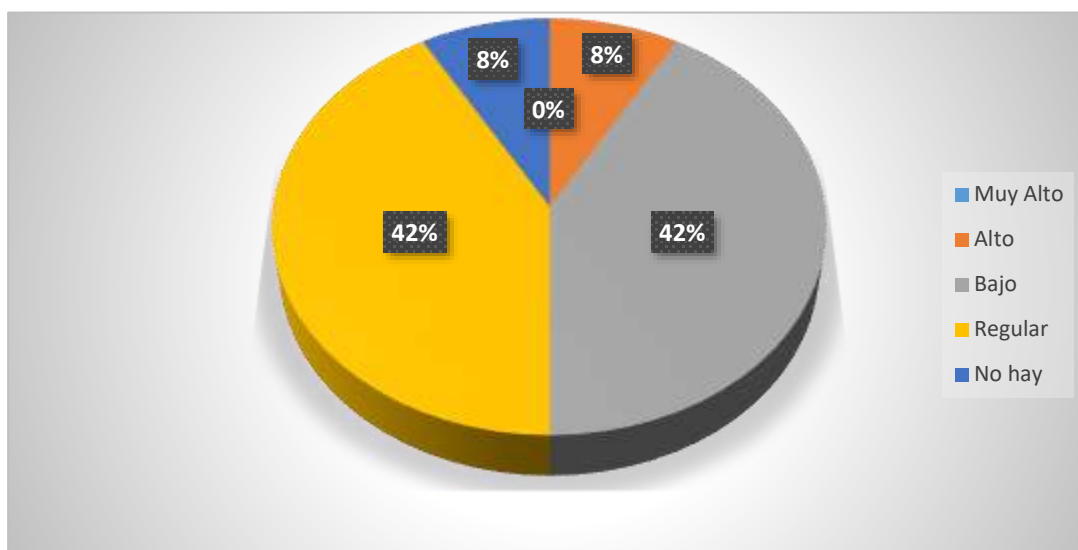
Tabla N° 3: ¿Qué nivel de Bullying considera que existe en su institución?

Respuesta	N° personas	%
Muy Alto	0	0%
Alto	1	8.3%
Bajo	5	41.7%
Regular	5	41.7%
No hay	1	8.3%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 3: ¿Qué nivel de Bullying considera que existe en su institución?



Fuente: Tabla N° 3 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **GraficoN°3**, el 42% de profesores de la Unidad Educativa consideran que existe bullying en forma regular, el 42% considera que el bullying es bajo, un 8% considera que el nivel de bullying es alto y el otro 8% responde que es muy alto, por lo tanto, las agresiones entre estudiante no son tan extremadamente graves y no ponen en riesgo la salud o vida del estudiante.

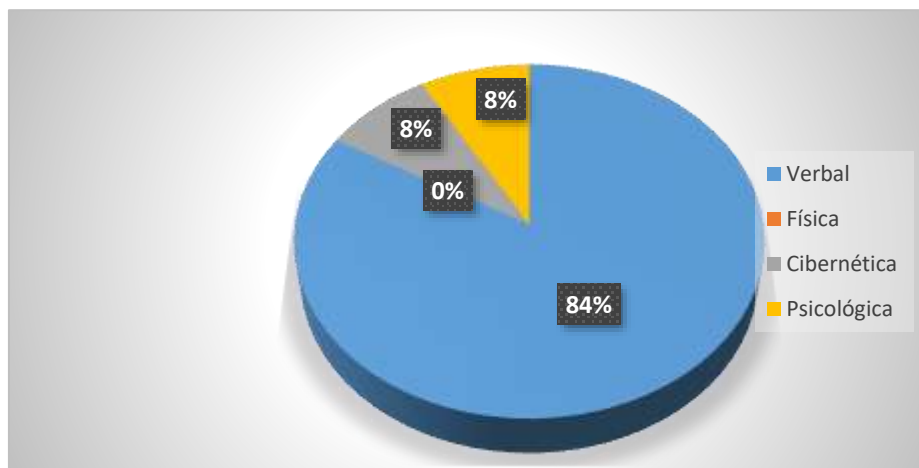
4- ¿Qué tipo de bullying se presenta en la institución?

Tabla N° 4: Qué tipo de bullying se presenta en la institución?

Respuesta	N° personas	%
Verbal	10	83.3%
Física	0	0%
Cibernética	1	8.3%
Psicológica	1	8.3%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta online **Elaborado por:** Giselle Noboa

Grafico N° 4 :¿Qué tipo de bullying se presenta en la institución?



Fuente: Tabla N° 4 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **GráficoN°4**, el 84% de profesores da a conocer que el bullying entre estudiantes es de manera verbal, mientras que el 8% considera que la agresión es de manera cibernética y el otro 8% es de manera psicológica, por lo tanto, se puede evidenciar que el bullying que existe en la unidad educativa es verbal y no se ha presenciado un maltrato físico.

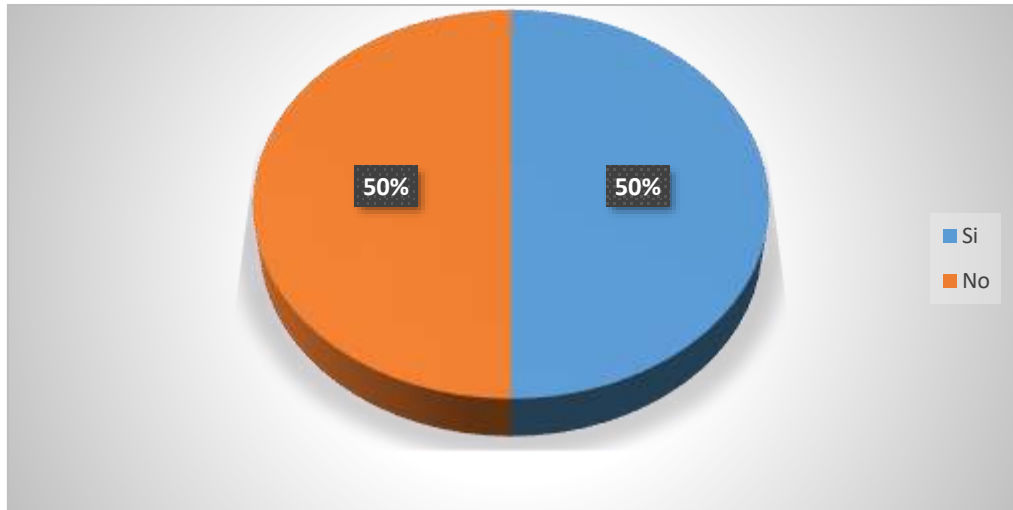
5- ¿Usted ha presenciado y ha intervenido en alguna practica de bullying estudiantil?

Tabla N° 5: ¿Usted ha presenciado y ha intervenido en alguna practica de bullying estudiantil?

Respuesta	N° personas	%
Si	6	50%
No	6	50%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online **Elaborado por:** Giselle Noboa

Grafico N° 5 : ¿Usted ha presenciado y ha intervenido en alguna práctica de bullying estudiantil?



Fuente: Tabla N° 5 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°5**, el 50% de profesores ha presenciado y ha intervenido en alguna práctica de bullying estudiantil y el otro 50% no ha presenciado y no han intervenido alguna práctica de bullying en la Unidad Educativa.

6- ¿Qué hace usted cuando un estudiante le dice que es víctima de bullying de parte de otros compañeros?

Tabla N° 6: ¿Qué hace usted cuando un estudiante le dice que es víctima de bullying de parte de otros compañeros?

Respuesta	N° personas	%
No hace nada	0	0%
Le dice que no les haga caso	0	0%
Habla con los agresores, pero no le hacen caso	0	0%
Resuelve el problema, dialogando con los agresores y la víctima	12	100%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 6 : ¿Qué hace usted cuando un estudiante le dice que es víctima de bullying de parte de otros compañeros?



Fuente: Tabla N° 6 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°6**, el 100% de profesores da a conocer que dialogan con los agresores y las víctimas para resolver los problemas de Bullying que se presentan en la institución, por lo tanto, se puede visualizar que los profesores si buscan una forma para educar a los estudiantes de cómo solucionar los problemas que inducen al bullying de una mejor manera.

7- ¿Qué medidas han tomado para frenar el problema de bullying?

Tabla N° 7: ¿Qué medidas han tomado para frenar el problema de bullying?

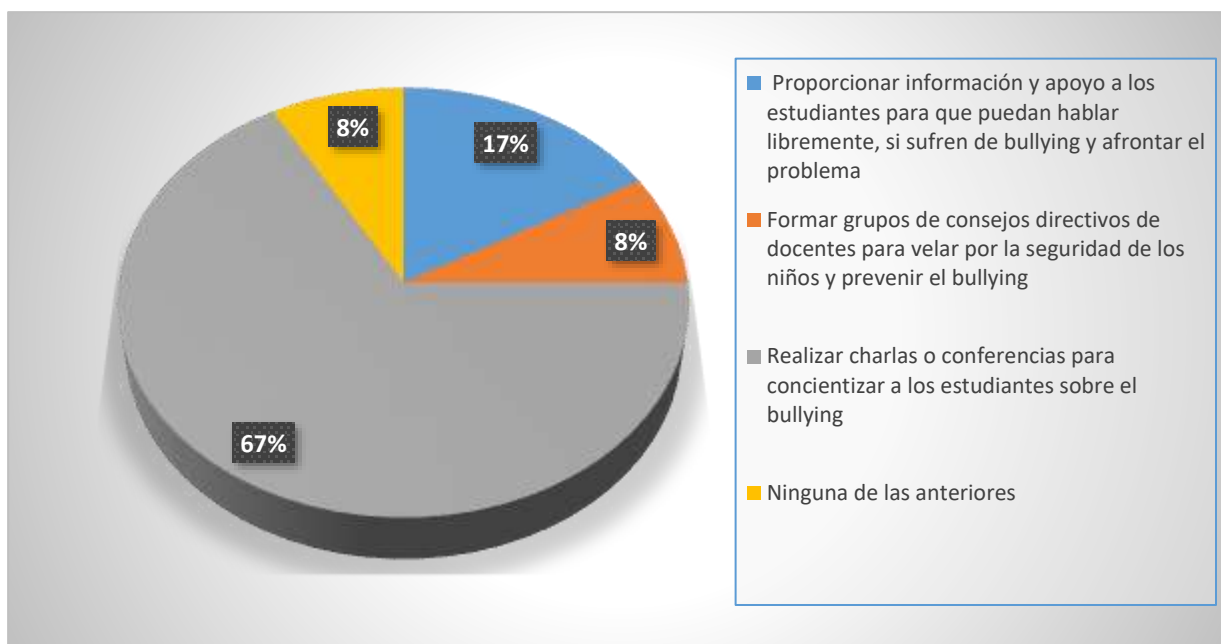
Respuesta	N° personas	%
Proporcionar información y apoyo a los estudiantes para que puedan hablar libremente, si sufren de bullying y afrontar el problema	2	16.7%
Formar grupos de consejos directivos de docentes para velar por la seguridad de los niños y prevenir el bullying	1	8.3%
Realizar charlas o conferencias para concientizar a los estudiantes sobre el bullying	8	66.7%
Ninguna de las anteriores	1	8.3%

Total	12	100%
--------------	-----------	-------------

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 7 : ¿Qué medidas han tomado para frenar el problema de bullying?



Fuente: Tabla N° 7

Elaborado por: Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°7**, el 67% de profesores da a conocer que la Institución ha realizado Charlas o conferencias con el propósito de concientizar a los niños, con el objetivo de combatir el bullying. También existe un 17% de profesores que proporciona información y apoyo, mediante la confianza para que puedan las víctimas hablar con tranquilidad si son agredidos. Por último, existe un 8% que forma grupos de consejos directivos de docentes para velar por la seguridad de los niños y prevenir el bullying y el otro 8% no hacen nada ante el problema de bullying.

8- ¿Cómo distingues entre un simple juego rudo y una auténtica agresión (Bullying)?

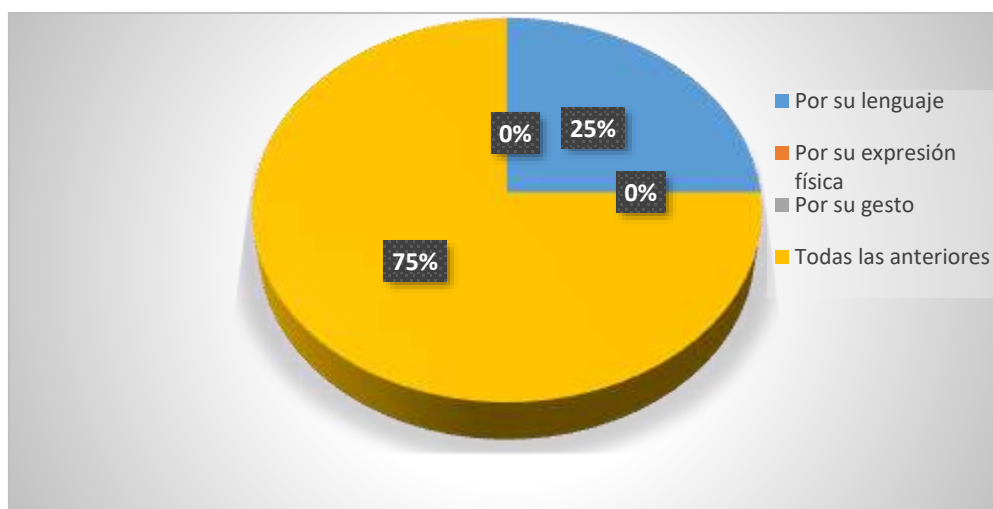
Tabla N° 8: ¿Cómo distingues entre un simple juego rudo y una auténtica agresión (Bullying)?

Respuesta	N° personas	%
Por su lenguaje	3	25%
Por su expresión física	0	0%
Por su gesto	0	0%
Todas las anteriores	9	75%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Gráfico N° 8: ¿Cómo distingues entre un simple juego rudo y una auténtica agresión (Bullying)?



Fuente: Tabla N° 8

Elaborado por: Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N° 8**, el 75% de profesores de la Unidad Educativa da a conocer que su manera de distinguir entre un juego rudo y auténtica agresión de bullying es mediante el lenguaje, la expresión física y el gesto que el alumno expresa ante otro alumno, el otro 25% de profesores los distinguen solo a través del lenguaje que expresan los alumnos.

9- ¿Qué hace para mejorar la convivencia entre alumnos?

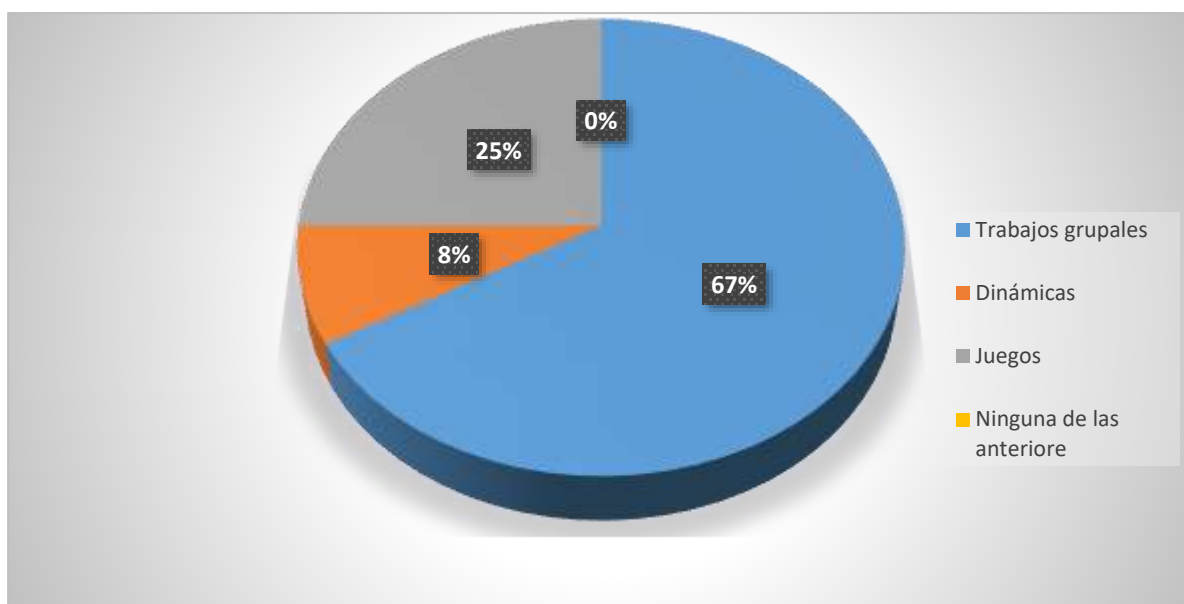
Tabla N° 9: ¿Qué hace para mejorar la convivencia entre alumnos?

Respuesta	N° personas	%
Trabajos grupales	8	66.7%
Dinámicas	1	8.3%
Juegos	3	25%
Ninguna de las anteriores	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 9: ¿Qué hace para mejorar la convivencia entre alumnos?



Fuente: Tabla N° 9 **Elaborado por:** Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°9**, el 67% de profesores aplican trabajos grupales para mejorar la convivencia y comunicación entre alumnos, sin embargo, mientras que el 25% de profesores ha realizado juegos y el 8% de profesores ha realizado dinámicas, sin embargo, aún existe la presencia de Bullying en los alumnos de la Unidad Educativa.

10- ¿En qué lugares frecuentemente suelen haber las agresiones de estudiantes?

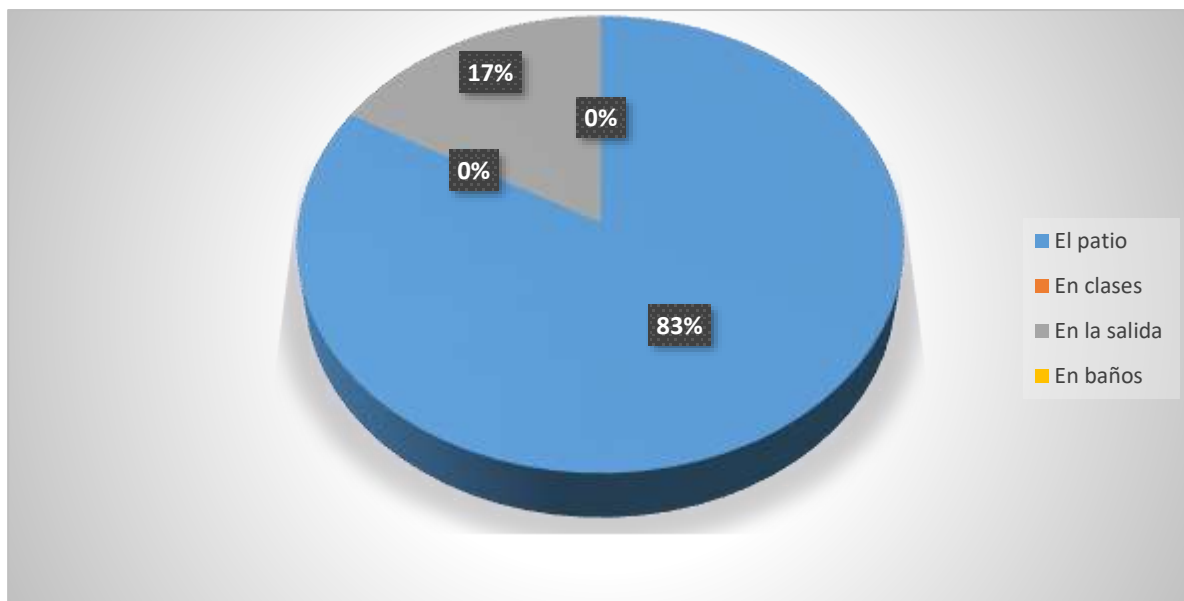
Tabla N° 10: ¿En qué lugares frecuentemente suelen haber las agresiones de estudiantes?

Respuesta	N° personas	%
El patio	10	83.3%
En clases	0	0%
En la salida	2	16.7%
En baños	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta online

Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 10: ¿En qué lugares frecuentemente suelen haber las agresiones de estudiantes?



Fuente: Tabla N° 10

Elaborado por: Giselle Noboa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede visualizar en el **Gráfico N°10**, el 83% de profesores da a conocer que las agresiones entre alumnos se dan con frecuencia en el patio de la institución, debido a que existe la posibilidad de esconderse entre la gente para poder agredir a otros alumnos sin que se den cuenta las autoridades y el otro 17% de profesores considera que los estudiantes aprovechan la hora de salida para agredir a sus compañeros debido a que la mayoría se encuentran concentrados en llegar en sus hogares y no se dan cuenta sobre lo que sucede a su alrededor o en las actividades en que se encuentran los alumnos.

4.3 CONCLUSIONES GENERALES DE LA ENCUESTA

1. En la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freiré los niños son más agredidos poseen un rango de edad entre los 6 a 12 años por sus compañeros, tomando en cuenta que el lugar donde se presenta estas agresiones con más frecuencia es en el área del patio de la institución, por lo tanto, se recomienda formar grupos de profesores de vigilancia que pueden llamarse "Guardianes".
2. Las autoridades han realizado actividades con el fin de reducir el bullying por lo tanto se evidencia una toma de acción por parte de la institución para poder presentar estrategias que ayuden a minimizar las agresiones entre estudiantes.
3. Se considera que para que las acciones llevadas a cabo tengan éxito debería existir un trabajo mancomunado entre autoridades de la institución, padres de familia y estudiantes.
4. Se puede evidenciar que los profesores de la Unidad educativa si intervienen cuando visualizan agresiones entre sus alumnos tomando como medida el dialogando con el agresor y la víctima con el objetivo de enseñarles una mejor forma de solucionar los problemas
5. La mayor parte de profesores identifican la existencia de una agresión entre estudiantes en las actividades que realizan por el lenguaje que expresan los gestos que realizan y su expresión física.

Elaborado por: Giselle Noboa (Noboa, n.d.)

CAPITULO V

5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1 METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Según el libro de fundamentos del diseño que el método de Robert Scott tiene cuatro causas

Causa Primera: Se indica la finalidad que va a cumplir el diseño. para luego analizar lo que ocurre cuando se vaya diseña y tener un motivo ¿Por qué y para que se diseña?

Causa Formal: Se empieza a dar forma al diseño, haciendo que tenga un equilibrio entre lo consiente y lo intuitivo. Este proceso se realiza al momento de hacer la bocetación, visualización de la forma preliminar, elección de los materiales y como ensamblarlo.

Causa Material: Se determina cuáles son los materiales debido a que la forma no puede sin estos. Dependiendo ya del material escogido se puede saber las técnicas y herramientas con las que se puede proseguir.

Causa Técnica: Aquí se hace uso de las técnicas y las herramientas apropiadas según el material y proyecto que tengamos en mente para poder finalizarlo.(Robert, 1950)

5.2 FASE 1

CAUSA PRIMERA

En la Unidades educativas de la ciudad de Riobamba, hay conocimiento de la existencia del bullying por lo tanto se ha evidenciado que las acciones realizadas por las autoridades para contrarrestar las agresiones entre alumnos son Ignoradas, por lo tanto, se determinó que a través del Serious Game se puede concientizar a los alumnos de 6 a 12 años y mejorar el ambiente escolar.

Las características principales de los niños son los siguientes:

- Se distraen fácilmente y tienen dificultad para concentrarse
- Comienzan hacer juicios del mundo que les rodea
- Comienzan a fijarse en las características físicas
- Tienen dificultad para socializar con los demás
- Son egocentristas
- Suelen Imitan a sus mayores
- Pasan más tiempo jugando en celulares

5.3 FASE 2

CAUSA FORMAL

La propuesta del Serious Game se desarrolla basándose en hechos reales de experiencias de testimonios de personas que viven de cerca del bullying entre estudiantes de 6 a 12 años en educación básica, por lo tanto, se diseñó 10 personajes de anime que desempeñan distintas personalidades y acciones en distintos escenarios. También se asignó "los guardianes de la vida" como nombre principal del juego con el objetivo de que el usuario sea un guardián que ayude a combatir el bullying según las decisiones que va a ir tomando en el transcurso del tiempo.

El bullying es el tema que trata el Serious Game mediante una historia de ficción basado en situaciones reales que ha pasado el estudiante, al ser agredido por sus compañeros.

5.4 FASE 3

CAUSA MATERIAL

COMPONENTES	CARACTERÍSTICAS
Pragmatismo	Los usuarios reciben información preliminar que impulsa a entender y seguir. enfrentando los obstáculos que va encontrando en el trayecto del videojuego.
Sociabilidad	Se fomenta la reflexión de los usuarios sobre el tema que se está desarrollando en el videojuego
Hedonismo	El llegar a la meta final es un desafío que será estímulo a los jugadores
Usabilidad	Los usuarios tendrán una mejor experiencia en el videojuego. por lo tanto analizará, aprenderá en trayecto del juego.

Fases y ciclos del proyecto

Ciclo 1	Ciclo 2
Fase 1. diagnostico	
Se identificó la problemática sobre el bullying Se realizó una entrevista a los profesores	Se desarrolló la propuesta teniendo en cuenta la metodología para la creación de personajes para un videojuego

No existe psicólogo en la escuela por lo tanto es un factor que contribuye para que se siga generando bullying	
Fase2. Planificación de la acción	
Se tomó en cuenta para la planificación todas las opiniones que se vertieron a través de las encuestas aplicada a los profesores se pudo determinar que ellos utilizarían el Serious Game en las aulas como un propósito específico como la concienciación sobre el bullying	Un Serious Game está basado en un tema en específico La tecnología no se define por lo que se está proponiendo Desarrollo del documento del diseño
Fase3. Acción	
Se desarrolló un grupo de discusión Población de 12 profesores	El diseño de la propuesta, objetivos del juego, reglas, retos e interacción del juego
Fase3. Evaluación	
No se desarrolló por motivo de que solo se está realizando una propuesta del Serious Game	
Fase3. Especificaciones	
No se desarrolló por motivo de que solo se está realizando una propuesta del Serious Game	

5.4.1 Matriz de construcción de personajes

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - La Protagonista . - La Reservada - La Débil - La solitaria </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - La Protagonista . - La Reservada - La Débil - La solitaria 		Representación Contextual	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia		Ambiente: Escuela				
	Arquetipo													
<ul style="list-style-type: none"> - La Protagonista . - La Reservada - La Débil - La solitaria 														
Características alrededor de la historia														
Ambiente: Escuela														
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Básicos</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Manuela Zaranchi Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada </td> <td> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Básicos		Nombre: Manuela Zaranchi Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia </td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características sociales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltera </td> </tr> </table>	Características sociales		Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltera	
	Básicos													
Nombre: Manuela Zaranchi Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia </td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia										
Elementos que lo distinguen														
Vestuario: Anaco, alpargatas, faja, pañuelo, collar Actitudes: Sumisa Hábitos: Leer Hobbies: Sembrar en el campo fines de semana con la familia														
Características sociales														
Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltera														
	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Miedos: Ser golpeada Alegrías: Jugar </td> <td> Creencias: Evangelista </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Miedos: Ser golpeada Alegrías: Jugar	Creencias: Evangelista									
Características emocionales	Características Espirituales													
Miedos: Ser golpeada Alegrías: Jugar	Creencias: Evangelista													
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Abogada Autoestima: baja </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes		Metas: Abogada Autoestima: baja										
Atributos y actitudes														
Metas: Abogada Autoestima: baja														

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - El Protagonista - El Pesimista - El Débil - El Timido </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - El Protagonista - El Pesimista - El Débil - El Timido 		Representación Contextual																	
	Arquetipo																						
<ul style="list-style-type: none"> - El Protagonista - El Pesimista - El Débil - El Timido 																							
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Básicos</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Zadir Beltrán Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado </td> <td> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:</td> <td>Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> </tr> <tr> <td>Actitudes:</td> <td>Sumiso</td> </tr> <tr> <td>Hábitos:</td> <td>Investigar</td> </tr> <tr> <td>Hobbies:</td> <td>Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Básicos		Nombre: Zadir Beltrán Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:</td> <td>Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> </tr> <tr> <td>Actitudes:</td> <td>Sumiso</td> </tr> <tr> <td>Hábitos:</td> <td>Investigar</td> </tr> <tr> <td>Hobbies:</td> <td>Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta</td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario:	Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos	Actitudes:	Sumiso	Hábitos:	Investigar	Hobbies:	Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Ambiente: Escuela</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Características sociales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltero </td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia		Ambiente: Escuela		Características sociales		Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltero	
Básicos																							
Nombre: Zadir Beltrán Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:</td> <td>Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> </tr> <tr> <td>Actitudes:</td> <td>Sumiso</td> </tr> <tr> <td>Hábitos:</td> <td>Investigar</td> </tr> <tr> <td>Hobbies:</td> <td>Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta</td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario:	Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos	Actitudes:	Sumiso	Hábitos:	Investigar	Hobbies:	Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta												
Elementos que lo distinguen																							
Vestuario:	Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos																						
Actitudes:	Sumiso																						
Hábitos:	Investigar																						
Hobbies:	Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta																						
Características alrededor de la historia																							
Ambiente: Escuela																							
Características sociales																							
Ocupación: estudiante Habilidades: Valentía, sabiduría, coraje Estado civil: Soltero																							
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características emocionales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Miedos: Daños y perjuicios al ego Alegrías: Cantar </td> </tr> <tr> <th colspan="2">Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Creencias: Evangelista </td> </tr> </table>	Características emocionales		Miedos: Daños y perjuicios al ego Alegrías: Cantar		Características Espirituales		Creencias: Evangelista															
Características emocionales																							
Miedos: Daños y perjuicios al ego Alegrías: Cantar																							
Características Espirituales																							
Creencias: Evangelista																							
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Doctor Autoestima: baja </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes		Metas: Doctor Autoestima: baja																			
Atributos y actitudes																							
Metas: Doctor Autoestima: baja																							

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr><th>Arquetipo</th></tr> <tr> <td>- La Antagonista - La Traicionera - La Egoísta - La Peleona</td> </tr> </table>	Arquetipo	- La Antagonista - La Traicionera - La Egoísta - La Peleona	Representación Contextual	<table border="1"> <tr><th>Características alrededor de la historia</th></tr> <tr> <td>Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Ambiente: Escuela	
	Arquetipo							
- La Antagonista - La Traicionera - La Egoísta - La Peleona								
Características alrededor de la historia								
Ambiente: Escuela								
<table border="1"> <tr><th>Básicos</th></tr> <tr> <td> Nombre: Carla Azero Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Cafe oscuro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melon Forma del rostro Diamante Forma del cuerpo Delgada </td> <td> <table border="1"> <tr><th>Elementos que lo distinguen</th></tr> <tr> <td> Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Básicos	Nombre: Carla Azero Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Cafe oscuro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melon Forma del rostro Diamante Forma del cuerpo Delgada	<table border="1"> <tr><th>Elementos que lo distinguen</th></tr> <tr> <td> Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación </td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen	Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación	<table border="1"> <tr><th>Características sociales</th></tr> <tr> <td> Ocupación: estudiante Habilidades: Violenta, Grosera Estado civil: Soltera </td> </tr> </table>	Características sociales	Ocupación: estudiante Habilidades: Violenta, Grosera Estado civil: Soltera
Básicos								
Nombre: Carla Azero Edad: 14 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Cafe oscuro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melon Forma del rostro Diamante Forma del cuerpo Delgada	<table border="1"> <tr><th>Elementos que lo distinguen</th></tr> <tr> <td> Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación </td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen	Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación					
Elementos que lo distinguen								
Vestuario: Pañuelo, falda, suéter, medias, zapatos. Actitudes: Agresiva Hábitos: Romper cosas Hobbies: Ver películas e ir de natación								
Características sociales								
Ocupación: estudiante Habilidades: Violenta, Grosera Estado civil: Soltera								
Representación Emocional	<table border="1"> <tr><th>Características emocionales</th></tr> <tr> <td> Miedos: Alturas Alegrías: Comprar </td> <td> <table border="1"> <tr><th>Características Espirituales</th></tr> <tr> <td> Creencias: Católica </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Características emocionales	Miedos: Alturas Alegrías: Comprar	<table border="1"> <tr><th>Características Espirituales</th></tr> <tr> <td> Creencias: Católica </td> </tr> </table>	Características Espirituales	Creencias: Católica		
	Características emocionales							
Miedos: Alturas Alegrías: Comprar	<table border="1"> <tr><th>Características Espirituales</th></tr> <tr> <td> Creencias: Católica </td> </tr> </table>	Características Espirituales	Creencias: Católica					
Características Espirituales								
Creencias: Católica								
	<table border="1"> <tr><th>Atributos y actitudes</th></tr> <tr> <td> Metas: Bombera Autoestima: Alta </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes	Metas: Bombera Autoestima: Alta					
Atributos y actitudes								
Metas: Bombera Autoestima: Alta								

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr><th>Arquetipo</th></tr> <tr> <td>- El Grosero - El Independiente - El Egoista</td> </tr> </table>	Arquetipo	- El Grosero - El Independiente - El Egoista	Representación Contextual	<table border="1"> <tr><th>Básicos</th></tr> <tr> <td>Nombre: Mateo Zuñiga</td> </tr> <tr> <td>Edad: 16</td> </tr> <tr> <td>Sexo: Masculino</td> </tr> <tr> <td>Raza: Mestizo</td> </tr> <tr> <td>Color de ojos: Negros</td> </tr> <tr> <td>Color de Pelo: Naranjado oscuro</td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad: Ecuatoriano</td> </tr> <tr> <td>Color de piel: Melon</td> </tr> <tr> <td>Forma del rostro Ovalada</td> </tr> <tr> <td>Forma del cuerpo Delgado</td> </tr> </table>	Básicos	Nombre: Mateo Zuñiga	Edad: 16	Sexo: Masculino	Raza: Mestizo	Color de ojos: Negros	Color de Pelo: Naranjado oscuro	Nacionalidad: Ecuatoriano	Color de piel: Melon	Forma del rostro Ovalada	Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr><th>Elementos que lo distinguen</th></tr> <tr> <td>Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> </tr> <tr> <td>Actitudes: Impulsivo.</td> </tr> <tr> <td>Hábitos: Tiene conductas violentas y amenazante</td> </tr> <tr> <td>Hobbies: Jugar fútbol todos los días</td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen	Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos	Actitudes: Impulsivo.	Hábitos: Tiene conductas violentas y amenazante	Hobbies: Jugar fútbol todos los días	<table border="1"> <tr><th>Características alrededor de la historia</th></tr> <tr> <td>Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Ambiente: Escuela
	Arquetipo																								
- El Grosero - El Independiente - El Egoista																									
Básicos																									
Nombre: Mateo Zuñiga																									
Edad: 16																									
Sexo: Masculino																									
Raza: Mestizo																									
Color de ojos: Negros																									
Color de Pelo: Naranjado oscuro																									
Nacionalidad: Ecuatoriano																									
Color de piel: Melon																									
Forma del rostro Ovalada																									
Forma del cuerpo Delgado																									
Elementos que lo distinguen																									
Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos																									
Actitudes: Impulsivo.																									
Hábitos: Tiene conductas violentas y amenazante																									
Hobbies: Jugar fútbol todos los días																									
Características alrededor de la historia																									
Ambiente: Escuela																									
Representación Emocional	<table border="1"> <tr><th>Características emocionales</th></tr> <tr> <td>Miedos: La soledad</td> </tr> <tr> <td>Alegrías: Divertirse con sus padres</td> </tr> </table>	Características emocionales	Miedos: La soledad	Alegrías: Divertirse con sus padres	<table border="1"> <tr><th>Características Espirituales</th></tr> <tr> <td>Creencias: Católico</td> </tr> </table>	Características Espirituales	Creencias: Católico	<table border="1"> <tr><th>Características sociales</th></tr> <tr> <td>Ocupación: estudiante</td> </tr> <tr> <td>Habilidades: Intimidar, Amenazar</td> </tr> <tr> <td>Estado civil: Soltero</td> </tr> </table>	Características sociales	Ocupación: estudiante	Habilidades: Intimidar, Amenazar	Estado civil: Soltero													
Características emocionales																									
Miedos: La soledad																									
Alegrías: Divertirse con sus padres																									
Características Espirituales																									
Creencias: Católico																									
Características sociales																									
Ocupación: estudiante																									
Habilidades: Intimidar, Amenazar																									
Estado civil: Soltero																									
	<table border="1"> <tr><th>Atributos y actitudes</th></tr> <tr> <td>Metas: Arquitecto</td> </tr> <tr> <td>Autoestima: Alta</td> </tr> </table>	Atributos y actitudes	Metas: Arquitecto	Autoestima: Alta																					
Atributos y actitudes																									
Metas: Arquitecto																									
Autoestima: Alta																									

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Intimidante - El Pelionero </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Intimidante - El Pelionero 		Representación Contextual							
	Arquetipo												
<ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Intimidante - El Pelionero 													
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Básicos</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Miguel Duarte Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado </td> <td> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes </td> <td></td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Básicos		Nombre: Miguel Duarte Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes </td> <td></td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia		Ambiente: Escuela	
Básicos													
Nombre: Miguel Duarte Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes </td> <td></td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes									
Elementos que lo distinguen													
Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos Actitudes: Inseguro Hábitos: Bajo autocontrol, Hobbies: Ir al cine cada viernes													
Características alrededor de la historia													
Ambiente: Escuela													
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Miedos: Frustracion Alegrías: Agredir a otra persona </td> <td> Creencias: Católico </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Miedos: Frustracion Alegrías: Agredir a otra persona	Creencias: Católico								
	Características emocionales	Características Espirituales											
Miedos: Frustracion Alegrías: Agredir a otra persona	Creencias: Católico												
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Mecánico Autoestima: baja </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes		Metas: Mecánico Autoestima: baja		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características sociales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Ocupación: estudiante Habilidades: Intimidante, Estado civil: Soltero </td> </tr> </table>	Características sociales		Ocupación: estudiante Habilidades: Intimidante, Estado civil: Soltero					
Atributos y actitudes													
Metas: Mecánico Autoestima: baja													
Características sociales													
Ocupación: estudiante Habilidades: Intimidante, Estado civil: Soltero													

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Impulsivo - El Dominante </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Impulsivo - El Dominante 		Representación Contextual	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Básicos</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Ernesto Juárez Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melón Forma del rostro Redonda Forma del cuerpo Delgado </td> <td> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Actitudes: Desafiante</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hobbies: Jugar vólibol los domingos</td> <td></td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Básicos		Nombre: Ernesto Juárez Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melón Forma del rostro Redonda Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Actitudes: Desafiante</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hobbies: Jugar vólibol los domingos</td> <td></td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos		Actitudes: Desafiante		Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar		Hobbies: Jugar vólibol los domingos		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia		Ambiente: Escuela	
	Arquetipo																									
<ul style="list-style-type: none"> - El Antagonista - El Impulsivo - El Dominante 																										
Básicos																										
Nombre: Ernesto Juárez Edad: 14 Sexo: Masculino Raza: Mestizo Color de ojos: Negros Color de Pelo: Negro Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melón Forma del rostro Redonda Forma del cuerpo Delgado	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td>Vestuario:Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Actitudes: Desafiante</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hobbies: Jugar vólibol los domingos</td> <td></td> </tr> </table>	Elementos que lo distinguen		Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos		Actitudes: Desafiante		Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar		Hobbies: Jugar vólibol los domingos																
Elementos que lo distinguen																										
Vestuario: Pantalón, saco, corbata, camisa, zapatos																										
Actitudes: Desafiante																										
Hábitos: Hacer bromas fuera de lugar																										
Hobbies: Jugar vólibol los domingos																										
Características alrededor de la historia																										
Ambiente: Escuela																										
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Miedos: Rechazo Alegrías: Fortaleza al agredir a otro. </td> <td> Creencias: Católico </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Miedos: Rechazo Alegrías: Fortaleza al agredir a otro.	Creencias: Católico	Representación Contextual	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características sociales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Ocupación: estudiante Habilidades: Crear conflictos Estado civil: Soltero </td> </tr> </table>	Características sociales		Ocupación: estudiante Habilidades: Crear conflictos Estado civil: Soltero																
	Características emocionales	Características Espirituales																								
Miedos: Rechazo Alegrías: Fortaleza al agredir a otro.	Creencias: Católico																									
Características sociales																										
Ocupación: estudiante Habilidades: Crear conflictos Estado civil: Soltero																										
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Doctor Autoestima: baja </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes		Metas: Doctor Autoestima: baja																						
Atributos y actitudes																										
Metas: Doctor Autoestima: baja																										

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Profesora - La Educadora - La Orientadora </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Profesora - La Educadora - La Orientadora 		Representación Contextual				
	Arquetipo									
<ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Profesora - La Educadora - La Orientadora 										
<table border="1"> <tr> <th>Básicos</th> <th>Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Maestra Lupita Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Rubio claro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada </td> <td> Vestuario: Falda , camiseta, Bata, zapatos, puntero, Actitudes: responsable, paciente Hábitos: Transmitir correc- tamente conoci- mientos a sus alumnos Hobbies: Implica dedica- ción total por mejorar la ense- ñanza </td> </tr> </table>	Básicos	Elementos que lo distinguen	Nombre: Maestra Lupita Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Rubio claro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	Vestuario: Falda , camiseta, Bata, zapatos, puntero, Actitudes: responsable, paciente Hábitos: Transmitir correc- tamente conoci- mientos a sus alumnos Hobbies: Implica dedica- ción total por mejorar la ense- ñanza	<table border="1"> <tr> <th>Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td>Ambiente: Escuela</td> </tr> <tr> <th>Características sociales</th> </tr> <tr> <td> Ocupación: Maestra Habilidades: Tolerante, empatía Estado civil: Soltera </td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Ambiente: Escuela	Características sociales	Ocupación: Maestra Habilidades: Tolerante, empatía Estado civil: Soltera	
Básicos	Elementos que lo distinguen									
Nombre: Maestra Lupita Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Mestiza Color de ojos: Negros Color de Pelo: Rubio claro Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	Vestuario: Falda , camiseta, Bata, zapatos, puntero, Actitudes: responsable, paciente Hábitos: Transmitir correc- tamente conoci- mientos a sus alumnos Hobbies: Implica dedica- ción total por mejorar la ense- ñanza									
Características alrededor de la historia										
Ambiente: Escuela										
Características sociales										
Ocupación: Maestra Habilidades: Tolerante, empatía Estado civil: Soltera										
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td>Alegrías: Ser amorosa</td> <td>Creencias: Cristiana</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Mejorar la prepara- ción escolar Autoestima: Alta </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Alegrías: Ser amorosa	Creencias: Cristiana	Atributos y actitudes		Metas: Mejorar la prepara- ción escolar Autoestima: Alta		
Características emocionales	Características Espirituales									
Alegrías: Ser amorosa	Creencias: Cristiana									
Atributos y actitudes										
Metas: Mejorar la prepara- ción escolar Autoestima: Alta										

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Guía - La Mentora </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Guía - La Mentora 		Representación Contextual				
	Arquetipo									
<ul style="list-style-type: none"> - La Tritagonistas - La Guía - La Mentora 										
<table border="1"> <tr> <th>Básicos</th> <th>Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Chimborazo Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Caoba Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada </td> <td> Vestuario: Anaco, faja, blusa, lazo, Bastón Actitudes: Positivo, confiable Hábitos: Estar constantemente con el jugador de cada etapa del juego </td> </tr> </table>	Básicos	Elementos que lo distinguen	Nombre: Chimborazo Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Caoba Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	Vestuario: Anaco, faja, blusa, lazo, Bastón Actitudes: Positivo, confiable Hábitos: Estar constantemente con el jugador de cada etapa del juego	<table border="1"> <tr> <th>Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td>Ambiente: Escuela</td> </tr> <tr> <th>Características sociales</th> </tr> <tr> <td> Ocupación: Guía Habilidades: Dirigir Estado civil: Soltera </td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Ambiente: Escuela	Características sociales	Ocupación: Guía Habilidades: Dirigir Estado civil: Soltera	
Básicos	Elementos que lo distinguen									
Nombre: Chimborazo Edad: 30 Sexo: Femenino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Caoba Nacionalidad: Ecuatoriana Color de piel: Melón Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgada	Vestuario: Anaco, faja, blusa, lazo, Bastón Actitudes: Positivo, confiable Hábitos: Estar constantemente con el jugador de cada etapa del juego									
Características alrededor de la historia										
Ambiente: Escuela										
Características sociales										
Ocupación: Guía Habilidades: Dirigir Estado civil: Soltera										
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Alegrías: El jugador llegue a la meta. </td> <td> Creencias: Cristiana </td> </tr> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Ayudar a que el jugados cruce cada nivel del juego Autoestima: Alta </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Alegrías: El jugador llegue a la meta.	Creencias: Cristiana	Atributos y actitudes		Metas: Ayudar a que el jugados cruce cada nivel del juego Autoestima: Alta		
Características emocionales	Características Espirituales									
Alegrías: El jugador llegue a la meta.	Creencias: Cristiana									
Atributos y actitudes										
Metas: Ayudar a que el jugados cruce cada nivel del juego Autoestima: Alta										

Elaborado por: Giselle Noboa

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - El Mentor - El Tritagonista - El Guía </td> </tr> </table>	Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - El Mentor - El Tritagonista - El Guía 		Representación Contextual	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Ambiente: Escuela</td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia		Ambiente: Escuela	
	Arquetipo										
<ul style="list-style-type: none"> - El Mentor - El Tritagonista - El Guía 											
Características alrededor de la historia											
Ambiente: Escuela											
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Básicos</th> </tr> <tr> <td> Nombre: Tungurahua Edad: 30 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Verde Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado </td> <td> Elementos que lo distinguen Vestuario: Poncho, pantalón, bastón, Actitudes: Motivar Hábitos: Actuar de manera racional. </td> </tr> </table>	Básicos		Nombre: Tungurahua Edad: 30 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Verde Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	Elementos que lo distinguen Vestuario: Poncho, pantalón, bastón, Actitudes: Motivar Hábitos: Actuar de manera racional.	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características sociales</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Ocupación: Guía Habilidades: Apoyar al usuario Estado civil: Soltero </td> </tr> </table>	Características sociales		Ocupación: Guía Habilidades: Apoyar al usuario Estado civil: Soltero		
	Básicos										
Nombre: Tungurahua Edad: 30 Sexo: Masculino Raza: Indígena Color de ojos: Negros Color de Pelo: Verde Nacionalidad: Ecuatoriano Color de piel: Melon Forma del rostro Ovalada Forma del cuerpo Delgado	Elementos que lo distinguen Vestuario: Poncho, pantalón, bastón, Actitudes: Motivar Hábitos: Actuar de manera racional.										
Características sociales											
Ocupación: Guía Habilidades: Apoyar al usuario Estado civil: Soltero											
	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td>Alegrías: Genera información al usuario</td> <td>Creencias: Cristiano</td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Alegrías: Genera información al usuario	Creencias: Cristiano						
Características emocionales	Características Espirituales										
Alegrías: Genera información al usuario	Creencias: Cristiano										
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> Metas: Guiar al jugador Autoestima: Alta </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes		Metas: Guiar al jugador Autoestima: Alta							
Atributos y actitudes											
Metas: Guiar al jugador Autoestima: Alta											

Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.2.1 Agresores

5.4.2 Víctimas

Grafico N° 11: Bocetos de los personajes Manuela Zaranchi (protagonista) y del personaje Zadir Beltrán (Extra)



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.2.1 Agresores

Grafico N° 12: Bocetos de los personajes Carla Azero (antagonista), Sonia Castillo (antagonista), Mateo Zúñiga (extra), Miguel Duarte (Tritagonistas), Ernesto Juárez(Tritagonistas),





Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.2.2 Maestra

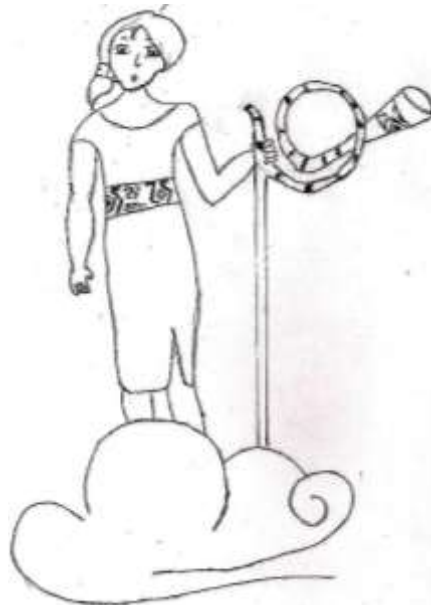
Grafico N° 13: Bocetos del personaje maestra Lupita (Tritagonistas).



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.2.3 Guía del juego

Grafico N° 14: Bocetos de personaje Chimborazo



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.2.4 Villano

Grafico N° 15: Bocetos de personaje Tungurahua



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.3. Guion

5.4.3.1 Guión Técnico

Tabla N° 11: Guion Técnico

N°	ESCENARIO	PLANO	ACCIÓN	DURACIÓN	SONIDO	CLIMA
1	Fondo útiles escolares	Americano	Chimborazo dialogando con el usuario	25 minutos	Voz Música instrumental de fondo	Despejado
2	Fondo útiles escolares Botones	Americano	Usuario seleccionando si quiere o no ir a una misión	10 segundos	Música Instrumental de fondo	Despejado
3	Fondo útiles escolares Marcos de	General	Usuario seleccionando nivel 1 para iniciar	10 segundo	Música Instrumental de fondo	Despejado

	Niveles de juego					
4	Escuela Chimborazo	Americano	Chimborazo dialogando con el usuario	10 minutos	Voz Música instrumental de fondo	Despejado
5	Salón de clases	General	Manuelita Zaranchi a punto de ser agredida por Carla Azero, Sonia Castillo	10 minutos	voz	Nublado
6	Salón de clases	General	Tungurahua dominando a Carla Azero, Sonia Castillo para agredir a Manuela Zaranchi	20 minutos	Voz Música Instrumental	Nublado
7	Salón de clases	General	Chimborazo dialogando con el usuario	5 minutos	Voz Música Instrumental de fondo	Despejado
8	Salón de clases Chimborazo Botones	General	Chimborazo dialogando con el usuario y usuario seleccionando según su criterio.	30 minutos	Música instrumental de fondo	Despejado
9	Pasillo de la institución Chimborazo	Americano	Chimborazo dialogando con el usuario	10 minuto	Voz Música	Despejado

					Instrumental de fondo	
10	Pasillo de la institución Manuela Zaranchi Obstáculo Agresoras	General	Usuario ayudando a Manuela Zaranchi a dirigirse hacia el salón de la maestra Lupita	90 minutos	Música Instrumental Efectos de sonido	Despejado
11	Salón de clase Maestra Lupita Manuela Zaranchi	Medio	Maestra dialogando con Manuela Zaranchi.	20 minutos	Efectos de sonido	Despejado
12	Escuela Chimborazo	Detalle	Chimborazo dialogando con el usuario y otorgando al usuario premio por cumplir una misión en el nivel 1	30 minutos	Voz Música instrumental	Despejado
13	Salón de Clases	frontal	Manuela Zaranchi dialoga con la profesora	10 segundos	Efecto charla Música instrumental	Despejado
14	Cancha de baloncesto Chimborazo	General	Chimborazo dialogando con el usuario	10 minutos	voz	Despejado
15	Cancha de baloncesto Chimborazo	General	Usuario seleccionando si desea o no	10 segundos	Música instrumental	Despejado

	Botones de selección		ayudar a la maestra Lupita			
16	Canchas de baloncesto Chimborazo	Detalle	Chimborazo dialogando con el usuario	10 minutos	voz	Despejado
17	Canchas Equipo de Manuela Zaranchi Equipo de Zadir Beltrán	General	Usuario ayudando a que el equipo de Manuela Zaranchi se integre para generar un mejor baile en contra del equipo de Zadir Beltrán	90 minutos	Música instrumental Efectos	Despejado
18	Escuela Chimborazo	General	Chimborazo dialogando con el usuario y entregándole un premio cumplir la misión del nivel 2	10 minutos	voz	Despejado
19	Canchas Tungurahua	Detalle	Tungurahua dialogando con el usuario	5 minutos	Voz	Despejado
20	Escuela Chimborazo	Detalle	Chimborazo dialogando con el usuario y otorgándole un Trofeo simbólico	30 minutos	Vos Música de fondo	Despejado

Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.3.2 Guión Literario

NIVEL 1

1.- FONDO ÚTILES ESCOLARES -DESPEJADO

Chimborazo

Hola soy el tutorial del juego llamada Chimborazo, el guía del juego seré hoy y si tienen dudas aquí estaré

Pulsa sí o no a una misión iras

[si pulsa si - iniciara el juego]

[si pulsa no - finalizara el juego] **Chimborazo:** Gracias por participar

2.-ESCUELA - DESPEJADO

Chimborazo

Hola bienvenido (a) al nivel 1, nuestro universo está dominado por el bullying puedes llamarlo Tungurahua y ahora de los niños se va apoderar causando toda clase de problemas y catástrofes

Sin tu ayuda este mundo será perdido para lo cual debes empezar a jugar.

3.- SALÓN DE CLASES - CLARO

Manuela Zaranchi

(Manuelita a punto de ser agredida por Carla Azero y Sonia Castillo)

Carla Azero

India piojosa regresa a tu serró

Sonia Castillo

Y no vuelvas nunca más aquí no encajas

4.- SALÓN DE CLASES - CLARO

Manuela Zaranchi

(El cabello de Manuelita es jalado por Carla Azero y Sonia Castillo)

Sonia Castillo y Sonia Castillo

Jajajaja Jajajaja

India piojosa india piojosa

Tungurahua

Jajaja Jajaja

Chimborazo

Hey Observa es Tungurahua,

Ha dominado a Sonia Castillo y Manuela Zaranchi

¿Crees que Manuela Zaranchi deba enfrentar a Sonia Castillo y Sonia Castillo?

[Si pulsa si - fin del juego] **Chimborazo:** Hiciste una mala elección vuelve a intentarlo [el jugador tendrá que volver a jugar desde el inicio del nivel 1]

[si pulsa no - Continuara el juego] ¿Crees que Manuela Zaranchi deba avisar a un amigo?

[Si pulsa si - Fin del juego] **Chimborazo:** Hiciste una mala elección vuelve a intentarlo [el jugador tendrá que volver a jugar desde el inicio del nivel 1]

[Si pulsa no – Continuara el juego]

¿Crees que Manuela Zaranchi deba avisar a un profesor?

[Si pulsa si - Continuara el juego]

[Si pulsa no – Fin del juego] **Chimborazo:** Hiciste una mala elección vuelve a intentarlo [el jugador tendrá que volver a jugar desde el inicio del nivel 1]

5.- PASILLO DE INSTITUCIÓN. - DESPEJADO

Chimborazo

Bien hecho, ahora tienes que ayudar a Manuela Zaranchi a dirigirse hacia el aula donde está la Maestra Lupita tomando en cuenta que tienes que enfrentar y pasar los obstáculos

[El jugador empieza el juego]

6.- SALÓN DE CLASES - CLARO

Manuela Zaranchi y Maestra Lupita

(Manuela Zaranchi acercándose a dialogar con la profesora)

7.- ESCUELA. - DESPEJADO

Chimborazo

Felicidades

Un nivel acabas de lograr y en cada nivel un premio obtendrás

Elaborado por: Giselle Noboa

NIVEL 2

8.- SALÓN DE CLASE - CANCHA DESPEJADO

Manuela Zaranchi y Maestra Lupita

(Manuela Zaranchi dialoga con la profesora)

9.-CANCHAS - DESPEJADO

Chimborazo

Atencitón jugador (a)

Bienvenido (a) al nivel 2,

La maestra Lupita acaba de enterarse que Manuela Zaranchi había sido agredida por sus compañeras y decidió dialogar con todos los alumnos e incluso formar grupos de baile para que los agresores junto con las víctimas aprendan valores, trabajar en equipo y aceptar a los demás.

¿Quieres combatir el bullying ayudando a la maestra Lupita?

[Si pulsa si - Continuara el juego]

[Si pulsa no – Fin del juego] [El jugador regresara a la plataforma de niveles del Serious Game y si desea salir pulsara el botón salir del juego]

Chimborazo

Excelente

El reto de hoy consiste en que el grupo de baile conformado por Manuela Zaranchi, Sonia Castillo y Carla Azero se integren y trabajen en conjunto para superar el reto del mejor baile.

El grupo de Manuela Zaranchi se enfrentará ante el grupo de Zadir Beltrán conformado por Mateo Zúñiga, Miguel Duarte, Ernesto Juárez

[El jugador empieza el juego]

10.-ESCUELA - DESPEJADO

Chimborazo

Felicidades ganaste un premio

11.- CANCHAS – DESPEJADO

Tungurahua

Lo reconozco

lo siento

Adiós

12.-ESCUELA - DESPEJADO

Chimborazo

Acabaste los dos niveles Y venciste a Tungurahua

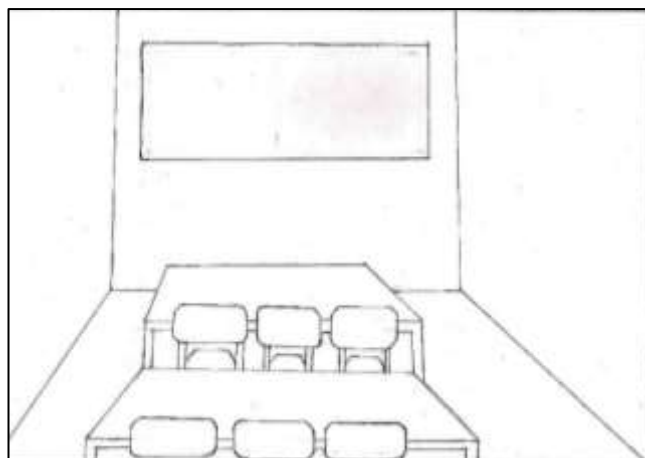
Gracias a ti, nuestra vida será mejor

Te entrego este trofeo como símbolo de la paz, igualdad, y respeto

Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.4 Escenario

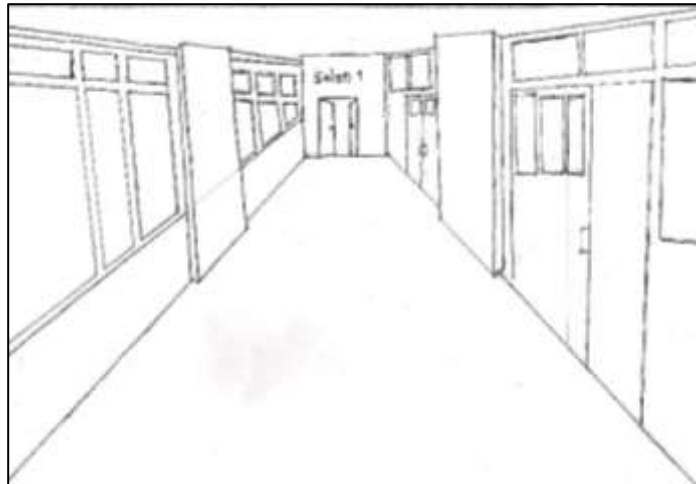
Grafico N° 16: Boceto de salón de clase



Elaborado por: Giselle Noboa

El salón de clases es una de las escenas donde se genera el bullying por lo tanto el usuario primero observara que Manuela Zaranchi es agredida por sus compañeras con el propósito de que analice la situación y luego en el momento de que tenga que tomar una decisión analice, actúe según su criterio para continuar con misión de ayudar a combatir el bullying.

Grafico N° 17: Boceto de pasillo de institución

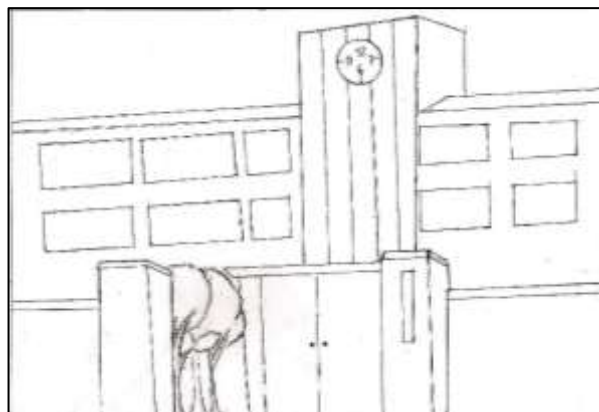


Elaborado por: Giselle Noboa

El corredor es uno de los espacios donde se genera bullying en las instituciones de la Ciudad de Riobamba por lo tanto en el juego el objetivo del juego en este escenario es que el usuario mediante comandos ayude a que Manuela Zaranchi llegue al salón de clases 1 de la maestra Lupita para contarle que es agredida por sus compañeras.

El jugador para cumplir la misión tendrá que enfrentar varios obstáculos que se presentan durante el camino hasta llegar a salón de clases.

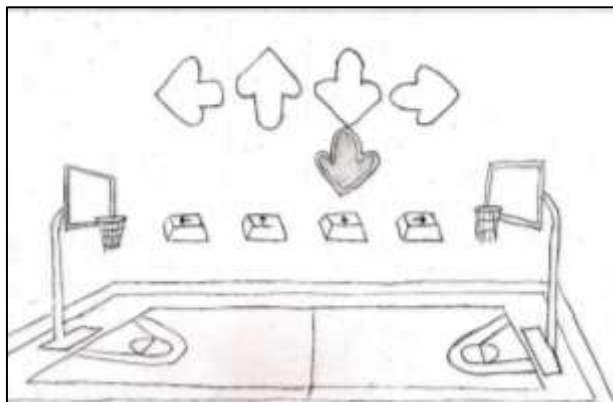
Grafico N° 18: Boceto exterior de institución



Elaborado por: Giselle Noboa

La puerta de salida también es un sitio donde se genera bullying en las instituciones, por lo tanto, el usuario en el transcurso del juego será dirigido por el guía Chimborazo en este escenario.

Grafico N° 19: Boceto cancha de baloncesto de institución



Elaborado por: Giselle Noboa

En esta escena el usuario debe cumplir la meta de ayudar a que los estudiantes de la maestra Lupita trabajen en equipo por lo tanto las víctimas forman un grupo con sus agresores. El primer grupo (Manuela Zaranchi, Carla Azero, Sonia Castillo) es controlado por el usuario y el segundo grupo es controlado por el computador (Zadir Beltrán, Mateo Zuñiga, Miguel Duarte, Ernesto Juárez)

5.4.5 Interactividad de personajes

Grafico N° 20: Manuela Zaranchi caminando



Elaborado por: Giselle Noboa

El usuario debe ayudar a Manuela Zaranchi a dirigirse al salón de clases de la maestra Lupita por lo tanto tendrá que pasar varios obstáculos mediante los comandos flecha arriba, abajo, izquierda derecha, barra espaciadora (salto)

Grafico N° 21: Zadir Beltrán, Mateo Zuñiga, Miguel Duarte , Ernesto Juárez bailando



Elaborado por: Giselle Noboa

Este grupo no a trabajado en equipo por lo tanto al competir con el grupo de Manuela Zaranchi es probable que pierdan por ser descoordinados y no poner en parte.

Grafico N° 22: Manuela Zaranchi, Carla Azero, Sonia Castillo bailando



Elaborado por: Giselle Noboa

El grupo de Manuela Zaranchi controlado por el usuario debe competir con el grupo de Zadir Beltrán por lo tanto se demostrará que existe trabajo en equipo y coordinación entre integrante

Grafico N° 23: Carla Azero, Sonia Castillo agrediendo a Manuela Zaranchi



Elaborado por: Giselle Noboa

En esta escena Carla Azero y Sonia Castillo son dominadas por Tungurahua, por esta razón en este momento se encuentran agrediendo a Manuelita Zaranchi en el aula por ser indígena.

5.4.6 Perfil

El acoso escolar o bullying es un auténtico drama para muchos escolares que tiene como escenario los centros educativos y tres tipos de actores principales: la víctima, los agresores y los espectadores que actúan como instigadores o con total pasividad.

5.4.6.1 Perfil de la Víctima

Tabla N° 12: Perfil de la Víctima


<p>Nombre: Manuela Zaranchi</p> <p>Personalidad: Introversa o reservada</p> <p>Lugar de nacimiento: Riobamba</p> <p>Género: Femenino</p> <p>Etnia/Raza: Purhuá</p> <p>Edad: 14</p>	
<p>Metas: Abogada</p> <p>Hobby: Sembrar en el campo fines de semana con la familia</p> <p>Situación:</p>	

Tienen pocos amigos e incluso suele estar siempre sola, también no participa en actividades extraescolares o de grupo porque se siente vulnerable.

Rol:

Manuela Zaranchi es una estudiante que sufre de bullying en su Institución por sus compañeras por lo tanto tendrá que armarse de valor para buscar una solución como avisar a su profesora, por lo tanto tendrá que adquirir sabiduría, fortaleza, para enfrentarse a las agresiones que recibe como amenazas, intimidaciones en el transcurso del juego.


Elyaborado por: Giselle Noboa

<p>Nombre: Zadir Beltrán</p> <p>Personalidad: Tímido, inseguro</p> <p>Lugar de nacimiento: Riobamba</p> <p>Género: Masculino</p> <p>Etnia/Raza: Purhuá</p> <p>Edad: 14</p>	
<p>Metas: Doctor</p> <p>Hobby: Escuchar música y pasear por el campo en bicicleta</p> <p>Situación: Tiene mala comunicación con padres o profesores dificulta que denuncie la situación a tiempo, con el consiguiente peligro de que el acoso vaya más, agravándose sus consecuencias y complicando su resolución</p> <p>Rol: Zadir Beltrán es un estudiante que sufre de bullying en su Institución por sus compañeras por lo tanto tendrá que armarse de valor para buscar una solución como avisar a su profesora, por lo tanto, tendrá adquirir sabiduría, fortaleza, para enfrentarse a las agresiones que recibe en el transcurso del juego</p>	


Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.6.2 Perfil del agresor o acosador

Tabla N° 13: Perfil del agresor o acosador

<p>Nombre: Carla Azero (Jefa)</p> <p>Personalidad: molestosa, agresiva</p> <p>Lugar de nacimiento: Riobamba</p> <p>Género: femenino</p> <p>Etnia/Raza: Mestiza</p> <p>Edad: 14</p>	
<p>Metas: Bombero</p> <p>Hobby: Ver películas e ir de natación</p> <p>Situación: Su rendimiento académico es bajo y es integrante de un grupo de agresores, donde es jefa y novia de Mateo (jefe del grupo)</p> <p>Rol: Carla Azero es una estudiante encargada de hacer la vida imposible a su compañera Manuela Zaranchi agrediéndola e intimidándola por lo tanto decide impedir que se dirija asía el salón de la maestra Lupita a charlar sobre las agresiones que recibió por parte de ella. Por lo tanto aplicara una serie de obstáculos en el transcurso del juego.</p>	

Elaborado por: Giselle Noboa

<p>Nombre: Sonia Castillo</p> <p>Personalidad: Impulsiva, agresiva</p> <p>Lugar de nacimiento: Riobamba</p> <p>Género: femenino</p> <p>Etnia/Raza: Mestiza</p> <p>Edad: 14</p>	
<p>Metas: Enfermera</p> <p>Hobby:</p>	

Jugar baloncesto los fines de semana con su familia


Situación:

Su comportamiento en el aula se caracteriza por las salidas de tono, las bromas fuera de lugar e incluso actitudes desafiantes frente a profesores y compañeros, también es integrante del grupo de agresores conformado por Carla, Mateo, Miguel,


Rol:

Sonia Castillo con Carla Azero suelen agredir a su compañera por lo tanto decide apoyar a su compañera en poner una serie de obstáculos como amenazas, intimidaciones, agresiones a Manuelita para que no hable con la profesora.

Elaborado por: Giselle Noboa

<p>Nombre: Mateo Zuñiga (Jefe)</p> <p>Personalidad: Inquieto, agresivo</p> <p>Lugar de nacimiento: Riobamba</p> <p>Género: Masculino</p> <p>Etnia/Raza: Mestizo</p> <p>Edad: 16</p>	
<p>Metas: Arquitecto</p> <p>Hobby: Jugar fútbol todos los días</p> <p>Situación: Asume el rol de líder ante los alumnos de clase con características psicológicas parecidas, también busca reconocimiento e integración y es novio de Carla (Jefa del grupo)</p> <p>Rol: Mateo Zuñiga agrede a Zadir Beltrán por su situación económica por lo tanto aplicara una serie de obstáculos para que no mencione a la maestra que es agredido mediante agresiones, intimidaciones, amenazas.</p>	

Elaborado por: Giselle Noboa

Nombre:	Miguel Duarte	
Personalidad:	Manipulador, agresivo	
Lugar de nacimiento:	Riobamba	
Género:	Masculino	
Etnia/Raza:	Mestizo	
Edad:	14	

Metas:

Mecánico

Hobby:

Ir al cine cada viernes


Situación:

Acosa o intimida a los alumnos de la clase y reafirma su personalidad sobre los más débiles

Rol:

Miguel Duarte agradece a Zadir Beltrán para seguir siendo popular junto a su compañero Mateo Zuñiga por lo tanto decide apoyar en aplicar obstáculos para que no mencione a la maestra que agradece a su compañero.

Elaborado por: Giselle Noboa

Nombre:	Ernesto Juárez	
Personalidad:	desafiante, agresivo	
Lugar de nacimiento:	Riobamba	
Género:	Masculino	
Etnia/Raza:	Mestizo	
Edad:	14	

Metas:

Doctor

Hobby:

Jugar vólibol los domingos

Situación:

Mantiene poco interés por el colegio y las tareas, y mantienen bajos resultados académicos

Rol:

Ernesto Juárez por miedo a no ser aceptado por los demás agrede a su compañero con Miguel Duarte y Zadir Beltrán mediante amenazas, agresiones, intimidaciones.

Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7 Propuesta Digital

5.4.7.1 Personajes

5.4.7.1.1 Víctimas

Grafico N° 24: Personajes digitalizados (víctimas)



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.1.2 Agresores

Grafico N° 25: Personajes digitalizados (agresores)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.1.3 Maestra

Grafico N° 26: Personaje digitalizado (maestra)



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.1.4 Guía del juego

Grafico N° 27: Personaje digitalizado (Chimborazo)



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.1.5 Villano

Grafico N° 28: Personaje digitalizado (Tungurahua)



Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.2 Interactividad de personajes

Grafico N° 29: Personaje digitalizado (Manuela Zaranchi caminando)



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 30: Personajes digitalizados (Manuela Zaranchi, Carla Azero, Sonia Castillo bailando)



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 31: Personajes digitalizados (Zadir Beltrán, Mateo Zuñiga, Miguel Duarte , Ernesto Juárez bailando)



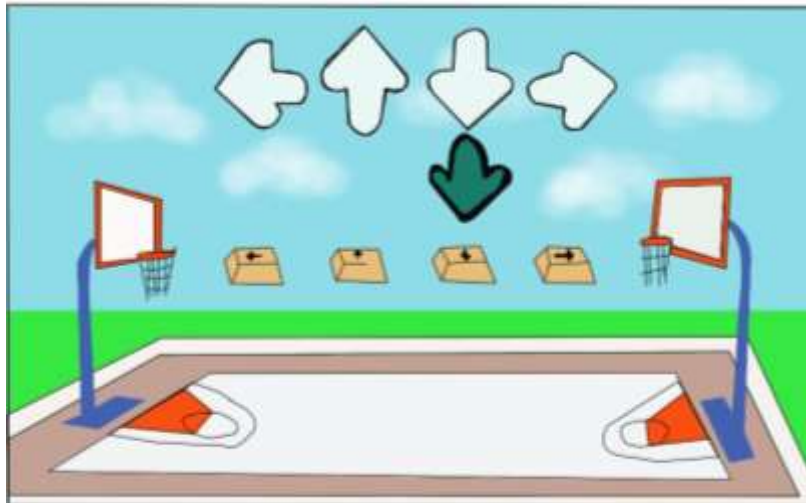
Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.7.3 Escenarios

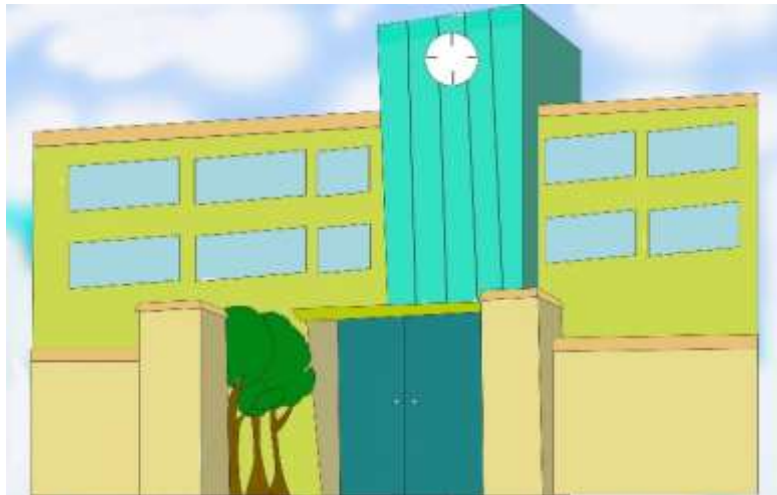
Grafico N° 32: Escenarios digitalizados salón de clase, cancha de básquet de la institución, exterior de institución



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

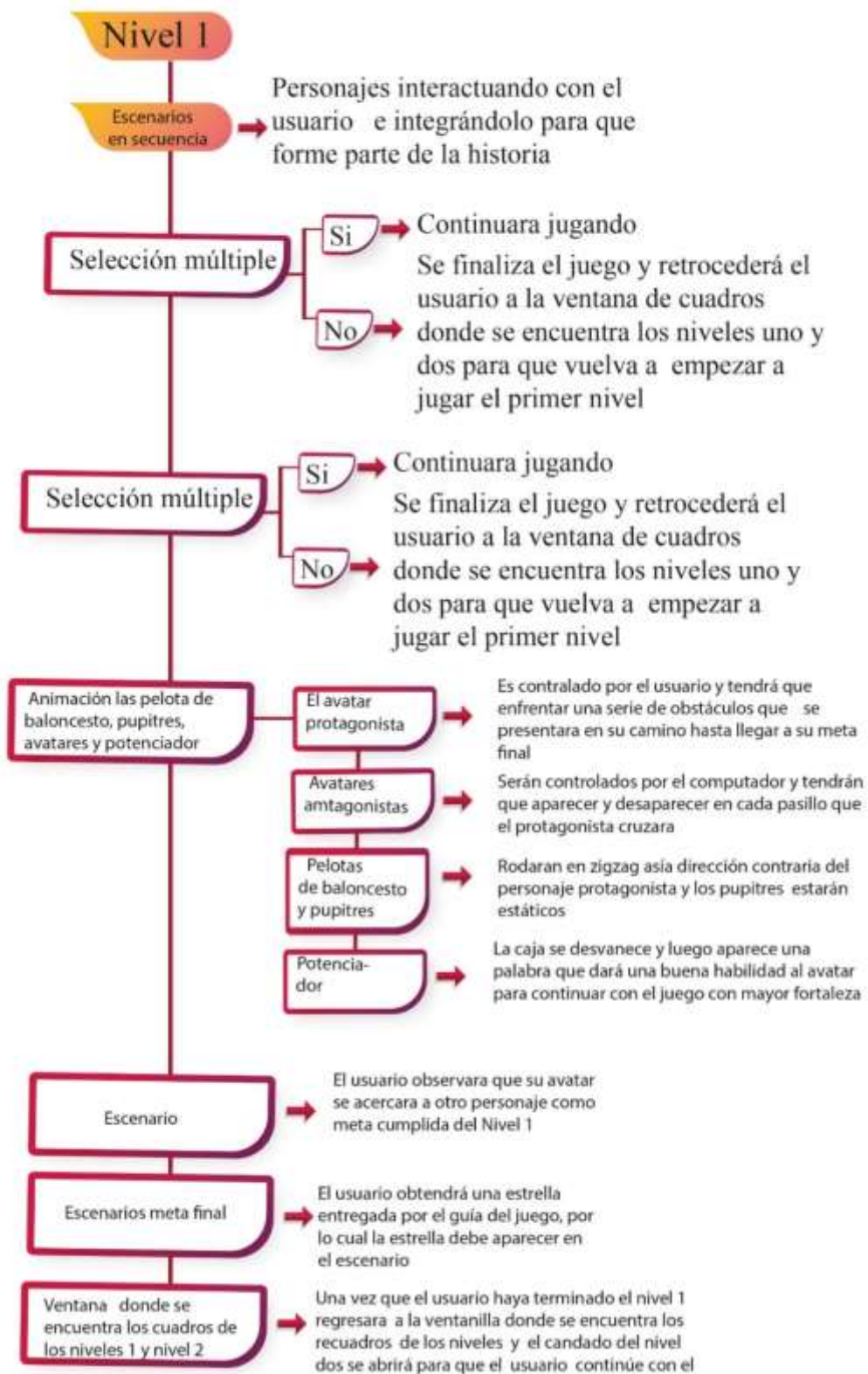


Elaborado por: Giselle Noboa

5.4.8 Mapa de navegación



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

5.5 FASE 4

CAUSA TÉCNICA

5.5.1 Juego

Guardianes de la vida es un Serious Game en el que el usuario tendrá que seleccionar y controlar un avatar, también ayudarlo a adquirir valentía, sabiduría, en el camino del transcurso de juego, la cual tendrá que enfrentar una serie de obstáculos para poder llegar a su meta propuesta y solucionar el problema sin generar ninguna agresión.

Grafico N° 33: Juego (inicio de juego, selección de personaje)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 34: Juego (interacción de personaje con usuario, selección múltiple)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 36:Juego (salón de clase , selección multiple)



Elaborado por: Giselle Noboa

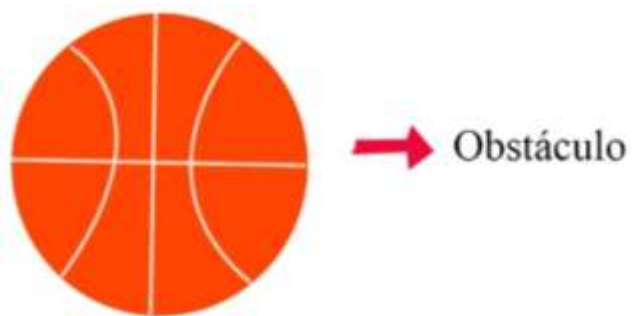


Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 39: Juego (Elementos del videojuego, pasillo)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 40: Juego (pasillo de la Institución)

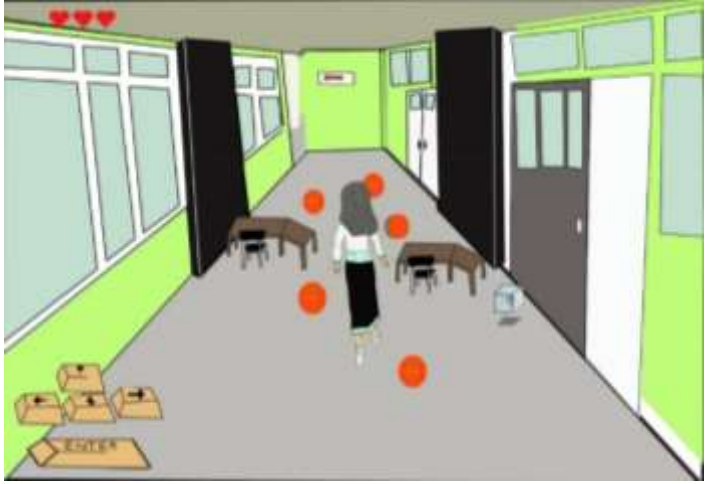


Elaborado por: Giselle Noboa

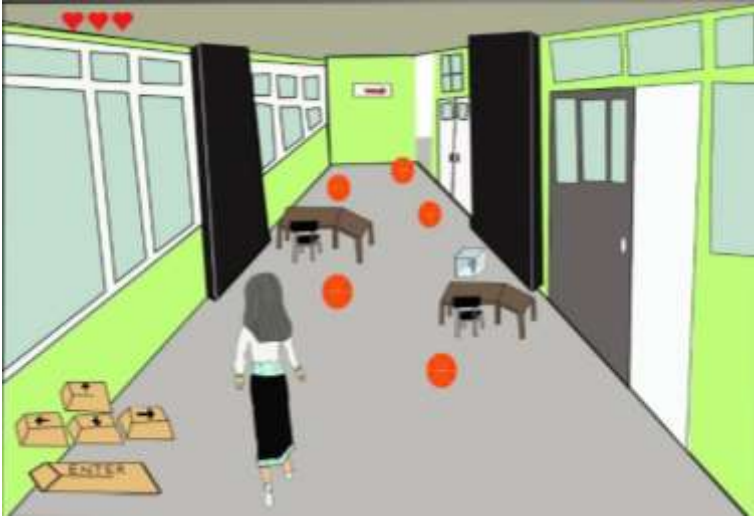
Grafico N° 41: Juego (pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa

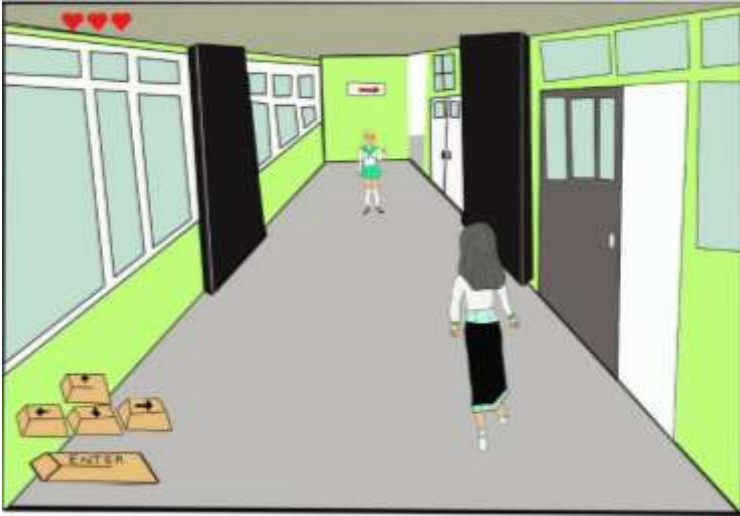


Elaborado por: Giselle Noboa

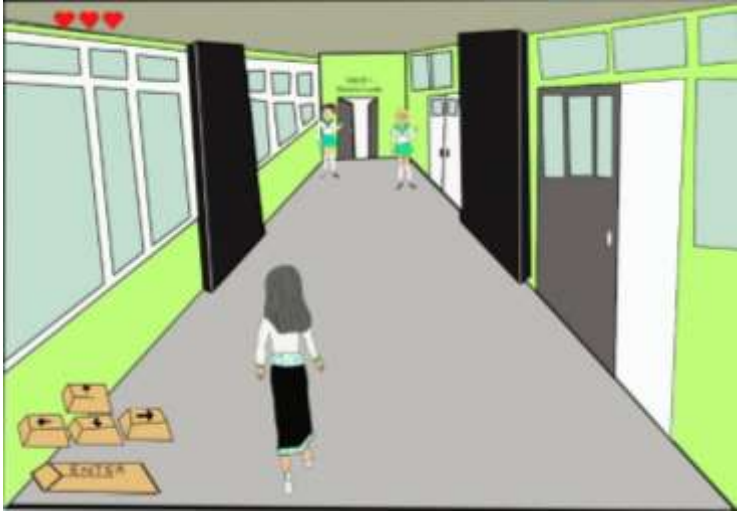


Elaborado por: Giselle Noboa

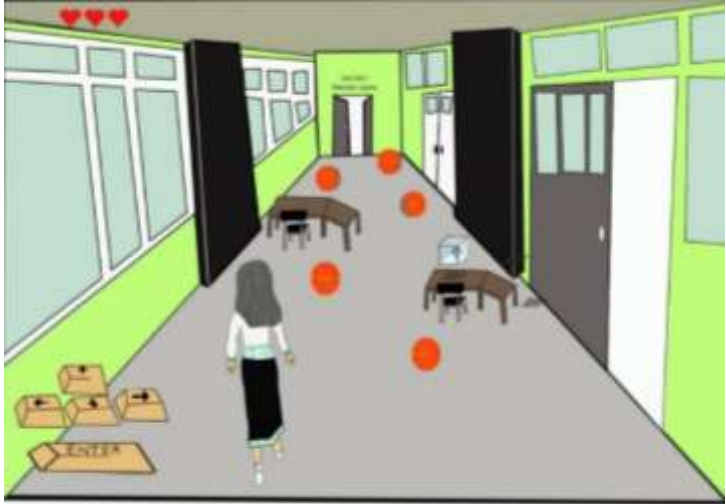
Grafico N° 42: Juego (Pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 43: Juego (Salón de clase, institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 44: Juego (Fondo útiles escolares, salón de clases)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 45: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 46: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa

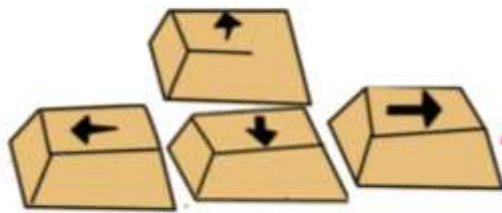


Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 47: Juego (Elementos del videojuego, cancha de básquet)



Los comandos permitirán que los personajes bailen cuando el usuario presione al mismo tiempo que los patrones en forma de flecha pase por cada marco.

Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 48: Juego (Institución, cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 49: Juego (Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

5.5.2 Interfaz gráfica

Grafico N° 50: : Juego (Inicio de juego)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 51: : Juego (Institución, interacción de personaje con usuario)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 52: Juego (Interacción de personaje con usuario, selección)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 53: Juego (Institución, salón de clases)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 54: Juego (Salón de clases)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 57: Juego (Pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 58: Juego (Pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 59: Juego (Pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 60: Juego (Pasillo de la Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 61: Juego (Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 62: Juego (Salón de clases, selección)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 63: Juego (Salón de clases)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 64: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa

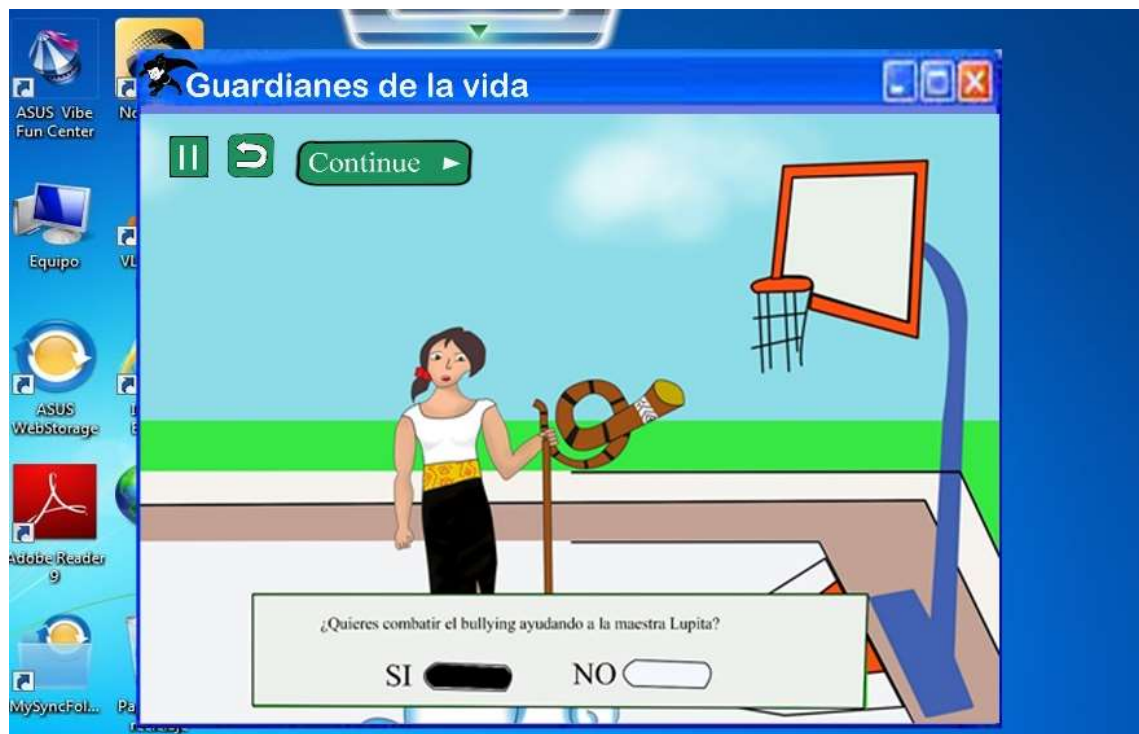


Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 65: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 66: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 67: Juego (Cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 68: Juego (Institución, cancha de básquet)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 69: Juego (Institución)



Elaborado por: Giselle Noboa



Elaborado por: Giselle Noboa

Grafico N° 70: Juego (Institución)



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

1. Por medio de los principios teóricos y metodológicos que se debe aplicar en el diseño que estuvieron en la investigación, se estableció que los elementos que son necesarios y relacionados con el diseño de videojuego para un público determinado son los siguientes: color, ilustración, retículas, dialogo, guion, música, estrategia de videojuegos aplicado en el aprendizaje educativo. Todo esto permitirá un mejor diseño con la finalidad de que el usuario pueda interactuar de mejor manera con el videojuego y que los sucesos que se presentan en el mismo sean más entendibles.
2. Mediante la investigación se pudo identificar varias metodologías para el desarrollo de proyectos relacionados al diseño de un Serious Game como la metodología de Bruno Munari, la metodología de Morris Asimow, el método de Design Thinking y la metodología de Robert Scott, determinando que la última es la que nos permite desarrollar en menos tiempo y de una manera más óptima el desarrollo de la propuesta del Serious Game logrando generar una propuesta con mayor calidad.
3. Para el diseño de la interfaz se desarrollaron escenarios y personajes que permitan obtener una mejor visualización de cómo sería el juego al ejecutarse en escenarios reales, permitiendo la ubicación de objetos que se encuentran incluidos en el diseño de los mismos, también sirve como ayuda para que el programador pueda desarrollar su labor de mejor manera.
4. En el Serious Game se puede evidenciar una propuesta diferente, porque a través de los escenarios del juego se logra llegar al público objetivo de una manera distinta, mostrando cual es la problemática que desencadena el bullying y generando una introducción e interacción en el mundo del videojuego en una situación tan real y cruda que se da en una agresión, también ayuda a los estudiantes a que no creen una resistencia a la información que se les imparte y vayan integrándolo en su aprendizaje educativo.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda el uso de los elementos determinados en la investigación para el diseño del Serious Game y así generar valor a la propuesta gráfica, también ampliar la investigación para determinar otros elementos que son necesarios para el diseño, adecuando de mejor manera a la programación que se debe hacer en este tipo de proyectos gráficos-
2. Se recomienda la implementación de nuevas estrategias como los videojuegos con el objetivo de capturar la atención de los niños y generar un mejor aprendizaje sobre varios temas específicos como por ejemplo el bullying, dependiendo de la situación en que se encuentran las instituciones, así ayudando a que el ambiente sea tranquilo y pacifico para los alumnos logrando un cambio en la actitud de la situación con respecto a esta problemática.
3. Se recomienda a las instituciones tener en cuenta este tipo de propuestas como una estrategia en su lucha contra la problemática del bullying porque de una manera lúdica se puede hacer conciencia de todo lo que representa, debido a que el videojuego posee una mejor interacción con el usuario y no genera rechazo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, D., Gómez, S., Navarro, V., & Planells, A. (2015). 4183922. In *Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (ditorial U, p. 29,30,31,32,50).
- Contreras Espinosa, R. S., Eguia Gómez, J. L., & Solano Albajes, L. (2016, June 18). Investigación-acción como metodología para el diseño de un serious game. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15624>
- Elizabeth, H., Zurita, V., Gabriela, E., & Ramos, V. (2013). *CREACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA DESARROLLAR VIDEOJUEGOS INFANTILES, CASO PRÁCTICO “LA MISTICIDAD DE LA IGLESIA BALBANERA”* (ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO). Retrieved from <http://dspace.espoch.edu.ec/bitstream/123456789/3180/1/88T00083.pdf>
- Franklin, A. (2020). *Modelo de Serious Game para Niños con Problemas de Aprendizaje: Caso de Estudio Problemas de Discalculia* (UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI). Retrieved from <http://181.112.224.103/bitstream/27000/7145/1/MUTC-000708.pdf>
- Gonzáles, D. (2015). *ARTE DE VIDEOJUEGO* (RA-MA). España.
- González, D. (2015). *DISEÑO DE VIDEOJUEGOS* (RA-MA, S.A). España.
- GuaschJosep, & Ramos, C. (2015). *El dibujo animado* (PARRAMON).
- Guzmán Ramírez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto (Vol. 12). <https://doi.org/10.18566/v12n18.a06>
- Joan Morales. (2015). *SERIOUS GAME* (OUC(Oberta). Barcelona.
- Juan, Mejia* (Diseño Gra). (2015). Azuay.
- JUEGOS TRADICIONALES VS ACTUALES by sandra ventanilla garnica. (n.d.). Retrieved March 13, 2021, from <https://prezi.com/xb-frqxklbj/juegos-tradicionales-vs-actuales/>
- Moras, J. M. (2015). *Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social* (UOC (Obert). Retrieved from <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/37771/ch00/-?1564763164974>
- Moriano Delia, Chacon, R., & Andrade, S. (2016). Cuadro Comparativo Entre Juegos

- Antiguos Y Modernos. Retrieved March 11, 2021, from <https://es.calameo.com/read/00448432365f664a647e4>
- Noboa, G. (n.d.). Encuesta. Retrieved March 24, 2021, from https://docs.google.com/forms/d/1K0aJyFYZVE_9p9I-NZWb7Qs9O4A6nHYTXR9A9TZNo7Q/edit#responses
- Pesantes. Génesis. (2014). *CAMPAÑA ANTI BULLYING PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL* (UNIVERSIDAD CASA GRANDE). Retrieved from <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/109/1/Tesis632PESe.pdf>
- Robert, S. (1950, August). Fundamentos del diseño. Retrieved March 15, 2021, from https://issuu.com/gordostock/docs/l-fundamentos-disec3b1o_scott
- Umaña, luis. (2016, November). Tipos de plano en el cine y fotografía. Retrieved March 23, 2021, from https://www.slideshare.net/Luis_Alberto_U/tipos-de-plano-en-el-cine-y-fotografa
- Universidad, V. (2014, December 7). Los perfiles tipo en el bullying: víctima, agresor, instigadores y espectadores pasivos | VIU. Retrieved March 8, 2021, from <https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/nuestros-expertos/los-perfiles-tipo-en-el-bullying-victima-agresor-instigadores-y>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta

Universidad Nacional de Chimborazo

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

INSTRUMENTO DIRIGIDO A PROFESORES DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA

Objetivo.- Analizar la situación que se ha presentado en el nivel de educación básica ante el bullying.

Institución *

UE*Martiniano Guerrero Freire *

Edad *

43

Sexo *

Hombre

Mujer

Instrucciones: Lea detenidamente y seleccione la respuesta que usted crea conveniente

1- ¿Qué permitió la normalización y presencia permanente del bullying en las aulas? *

- a) Falta de atención, falta de amor, falta de cuidado por los padres.
- b) Los docentes consideran que no es un problema si no un juego.
- c) Los agresores amenazan a las víctimas para que no denuncien.
- d) Los profesores no reciben apoyo de los padres para combatir el bullying.

2- ¿Usted considera que existe bullying en su establecimiento? *

- si
- no

3- ¿Qué nivel de Bullying considera que existe en su institución? *

- a) Muy Alto
- b) Alto
- c) Bajo
- d) Regular
- e) No hay

4- ¿Qué tipo de bullying se presenta en la institución? *

- Verbal
- Física
- Cibernética
- Psicológica

5- ¿Usted ha presenciado y ha intervenido en alguna practica de bullying estudiantil? *

- Si
- No

6- ¿Qué hace usted cuando un estudiante le dice que es víctima de bullying de parte de otros compañeros? *

- a) No hace nada
- b) Le dice que no les haga caso
- c) Habla con los agresores, pero no le hacen caso
- d) Resuelve el problema, dialogando con los agresores y la víctima

7- ¿Qué medidas han tomado para frenar el problema de bullying? *

- a) Proporcionar información y apoyo a los estudiantes para que puedan hablar libremente, si sufren de bullying y afrontar el problema.
- b) Formar grupos de consejos directivos de docentes para velar por la seguridad de los niños y prevenir el bullying
- c) Realizar charlas o conferencias para concientizar a los estudiantes sobre el bullying
- d) Ninguna de las anteriores

8- ¿Cómo distingues entre un simple juego rudo y una auténtica agresión (Bullying)? *

- a) Por su lenguaje
- b) Por su expresión física
- c) Por su gesto
- d) Todas las anteriores

9- ¿Qué hace para mejorar la convivencia entre alumnos? *

- a) Trabajos grupales
- b) Dinámicas
- c) Juegos
- d) Ninguna de las anteriores

10- ¿En qué lugares frecuentemente suelen haber las agresiones de estudiantes? *

- a) El patio
- b) En clases
- c) En la salida
- d) En baños

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios