

3. Videojuego de ortografía UDLAP

3.1.Descripción y desarrollo del proyecto

Desarrollamos un videojuego que sirviera como herramienta educativa de ortografía, con el fin de que se pudieran resolver ciertos problemas en la comunidad universitaria. El objetivo siempre fue mejorar la ortografía estudiantil. Por experiencia propia; en el trayecto de mis primeros semestres dentro de esta prestigiosa universidad, pude observar las carencias de mis demás compañeros en la materia de Español I y II, de hecho, yo misma me percaté de mis propios errores y la escasez de mi conocimiento en cuanto a un vocabulario más completo. Fue por esta razón por la que reconocí que se trataba de un tema grave e importante y decidí participar en la presente herramienta. Una de las interrogantes fue, si dentro de esta universidad con estudiantes competentes, tenemos problemas con la ortografía, ¿Cómo estarán las demás instituciones sean privadas o gubernamentales? Estoy consciente que los errores ortográficos son responsabilidad de la persona, no de la escuela de donde viene o donde se encuentra estudiando actualmente, sin embargo, considero que los órganos reguladores de la educación deben implementar herramientas que mejoren el desempeño y motivación de los estudiantes en determinada materia, puesto que, si saben que existe un problema así de común, se debe actuar lo más pronto posible para tratar de aminorar los casos de errores ortográficos. Considero que la implementación de este recurso en nuestra comunidad universitaria puede resultar con resultados fructíferos tanto a corto como a mediano plazo.

Este proyecto inició con mi talentosa compañera Paulina Armendáris, quien, en un principio, sugirió el desarrollo de un videojuego para solucionar las carencias de los estudiantes. Se encargó de la cuestión visual de la herramienta; se dedicó a buscar los colores apropiados para un público adulto-joven, puesto que nuestra comunidad

académica tiene una edad de entre los 18 a los 25 años. Esto representó un reto para poder seleccionar un estilo visual adecuado que se adaptara a los estudiantes sin perder la seriedad, pero tampoco cayendo en una imagen completamente infantil. En la versión académica, se llegó a la conclusión que la paleta de colores del juego debía ser congruente con los colores de la UDLAP. De igual forma, propuso diferentes mecánicas de juego que ayudaran al usuario a retener información y con ello se diera el aprendizaje a nivel universitario. Armendáris se encargó de crear la primera versión, que funge como la entrega académica. Aquí, el usuario debe leer las reglas ortográficas que correspondan, iniciando con, acentuación, consonantes de escritura dudosa, preposiciones y nexos, frases y nexos y signos de puntuación. Previamente, se habían hecho ejercicios en documentos para que los estudiantes practicara, sin embargo, considero que no es lo mismo, tomar un lápiz y contestar en una hoja de papel. En el videojuego hay imágenes que refuerzan la retención de información, también se implementó una barra de tiempo donde el usuario debe responder antes de que el tiempo acabe, proporcionando el factor de reto y “supervivencia”. Esto puede generar emoción al usuario, razón por la cual, puede tratar de regresar y mejorar su marca.

Meses después de que el proyecto fuera creciendo, ingresé al equipo con el objetivo de diseñar personajes de acuerdo con los requerimientos del proyecto, así como hacer animaciones de diferentes personajes para dar un toque dinámico al producto con el fin de que la versión académica no se viera estática. Así mismo, pude apoyar a mis demás compañeros con la recopilación de audios, ya que uno de los iniciales retos de este material fue también, fue el poder servir de apoyo para las personas invidentes, tratar de crear una herramienta inclusiva, que no hiciera división y que pudiera resultar eficaz para las personas con diferente tipo de discapacidad. De igual forma, se buscó que fuera útil en vida cotidiana del estudiante, pues consideramos

que el hecho de que fuera un juego que permitiera reproducir audio podría resultar más práctico. Un lector implementado en el recurso significaría el ahorro de tiempo. No significa que apoyemos el no a la lectura, sino que, buscamos que el usuario pueda usar la herramienta mientras duerme, toma una ducha o sale a correr. Se trata de aprovechar los puntos de silencio, donde una persona puede ahorrar un periodo de minutos u horas, escuchando las reglas que contiene información importante para resolver posteriormente el videojuego.

Roberto Josafat se encargó de la ardua tarea de programar el videojuego, un trabajo que representó varias horas de prueba y error, sin embargo, su experiencia, resultado de programar juegos en anteriores ocasiones, refrescaron las ideas del equipo y dio como resultado la implementación de una segunda y tercera versión del producto. Su propuesta resulto atractiva para los videojugadores casuales, ya que esta versión planteaba una historia donde la decisión del usuario podía tener consecuencias con un tono humorístico y también un poco sangrientas.

La segunda versión planteaba una jugabilidad donde el personaje debía saltar unas plataformas, si el jugador respondía correctamente, el personaje podía pasar a la siguiente pista, pero en caso contrario, el protagonista caería al vacío o chocaría contra algo y se lastimaría. Se hizo uso de sonidos e imágenes que ilustraran el dolor del personaje. Esta versión como mencioné anteriormente fue aceptada por los jugadores con experiencia y que regularmente practican este entretenimiento comúnmente.

La tercera versión constaba de dos partes; una narraba la historia de una pequeña extraterrestre que llegaba al planeta Tierra; debido al nuevo idioma al que se enfrentaba, tuvo problemas para hablar correctamente el idioma, por ello, un humano la ayuda a comprender las reglas gramaticales de la lengua española. Se hizo uso de diálogos para completar la narrativa, también se hicieron diversos dibujos que ilustraran las

emociones de los dos personajes principales. En el juego, el usuario cuenta con 5 oportunidades representadas como vida, el humano lanza preguntas a la chica alienígena; en caso de que el jugador respondiera incorrectamente, la chica alienígena perdería una vida y pondría una cara de tristeza o vergüenza. El factor de la empatía puede resultar efectivo para motivar al usuario a que mejore su puntaje.

En el apartado de preposiciones y nexos se propuso una segunda versión, donde los personajes principales son Marta; una chica adolescente y rebelde, un robot y como personaje secundario es el Dr. *Blanc*, padre de Marta. En esta versión hay una historia ligeramente más compleja que las anteriores, ya que Marta solicita al robot que le haga ciertos favores, de acuerdo a la decisión que se tome en el juego, el robot obedecerá las ordenes de forma literal, lo que ocasiona que se den situaciones graciosas. El hecho de que pueda haber varias posibles situaciones representa varias horas de trabajo y compleja programación. Sin embargo, resultó que a varios usuarios les fue de su agrado este tipo de mecánica, ya que siempre desataba gran curiosidad, el qué pasaría si respondo de determinada forma. Un ejemplo del juego es. “Vete ___ el pan”; si se respondía “a”, el robot iría directamente a bailar arriba de un pan gigante, mientras que, si se respondía con “por”, el robot traería pan para Marta, justo la respuesta correcta. Sólo hay 3 oportunidades, en caso de que se pase el límite de vidas, el robot moriría, mostrando una pantalla azul con código binario detrás.

3.2. Historia y mecánica del juego principal

Hay dos personajes principales que ayudan al usuario a comprender las reglas gramaticales; Mayra y Alberto. Estos simpáticos personajes acompañan al jugador durante todo el proceso de aprendizaje. Ellos son los que leen las reglas gramaticales en caso de que el usuario no pueda leer el documento, ya sea por estar realizando otra actividad. En cada apartado hay personajes en forma de animales que en están como portada; son personajes que están animados, lo que proporciona un poco de variedad en el juego con el fin de que no se vea estático.

En cada una de las versiones, hay 3 niveles por cada uno de los 5 apartados; fácil, medio y difícil. En el apartado fácil el jugador debe responder 10 cuestiones y seleccionar la respuesta correcta; en dificultad media se debe responder 15 preguntas y en el difícil se deben acertar 20 ejercicios con la diferencia de que se agregó un contador de tiempo, donde una barra revela la duración que queda a partir de que se lanzó la pregunta. En caso de que el usuario no responda en el tiempo determinado, perderá una vida; ésta se representa con la palabra “UDLAP”, por lo tanto, el jugador tiene derecho a cinco intentos. Cabe mencionar que cuando el jugador acierta o falla, recibe una respuesta del programa, una palomita verde cuando acertó y un tache color rojo, en caso de que su respuesta erradamente, así como los respectivos audios que visten la victoria o derrota.

Si el usuario llega a perder, tendrá que responder de nuevo el bloque completo hasta que pueda pasar la prueba. Si el usuario completa cada parte asertivamente, recibirá plumas con las que puede completar un penacho azteca. Prácticamente, el penacho completo representa la victoria de haber realizado exitosamente la travesía lo que convierte al jugador en un azteca con todo y penacho.

El menú es una interfaz sencilla, donde directamente, el usuario tiene acceso a cambiar la calidad de imagen, puede acceder a la bienvenida y también puede seleccionar cualquier categoría de juego. Dentro de cada uno de los apartados, puede seleccionar las instrucciones para poder leer de qué trata el juego y cómo se debe jugar, también tiene acceso a las reglas gramaticales que corresponde en cada clasificación, posteriormente puede iniciar el reto.

Se espera que la herramienta con apoyo de la universidad, sea un recurso disponible en una sección especial de la página de la universidad, donde cada estudiante que esté cursando la materia de Español I y II, pueda hacer uso de este material en la comodidad de su hogar, ya sea, usando una computadora, laptop o un dispositivo móvil. De acuerdo, con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTHI) de 2015, reveló que el 71.5% usa teléfono móvil en un rango de edad de 18 a 59 años. (INEGI, 2018). Significa que la implementación de este medio para un dispositivo móvil es de vital importancia, ya que es un medio útil que permite acceder a la información de manera rápida y cómoda desde cualquier parte de la república.

El hecho de usar el internet como intermediario entre el estudiante jugador y el docente, permite que se puedan revisar de manera eficiente los resultados de los estudiantes, pues en una base de datos se puede almacenar toda la información de aciertos o errores de algún estudiante. De igual forma, esto puede informar al profesor, qué aspecto de la materia debe reforzar; significa una herramienta útil tanto para maestros como para estudiantes. Se planea que resultados del desempeño de cada estudiante se encuentren en línea, esto también puede motivar a los estudiantes a mejorar sus marcas, pues con este factor puede surgir una competencia grupal por tratar

de mantener una calificación alta, aunque definitivamente, las ganas por aprender y mejorar dependen de cada individuo.