

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



**FALTA DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE 4TO DE
SECUNDARIA POR APRENDER EL CURSO DE HISTORIA DEL PERÚ**

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

Autor:

BOSNIA CAROLINA CASTILLO RUIZ

(ORCID: 0000-0002-7506-0070)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

Autor:

ANDRÉS IGNACIO LIÑAN LANDA

(ORCID: 0000-0002-6631-7073)

Asesor:

VIVIANA VEGA

(ORCID: 0000-0003-1352-1537)

Lima, Perú
Mayo, 2022

Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo el lograr motivar a los jóvenes a aprender sobre la historia del Perú de una manera divertida. Se busca lograr que adquieran conocimiento sobre dicho tema en sus momentos de ocio, en lugar de salir a pasear con sus amigos, de modo que se aprovecha el tiempo libre como una oportunidad para adquirir conocimiento.

Es por esto que se ha desarrollado un videojuego, el cual le permitirá al jugador visitar diferentes momentos de la historia del Perú, donde podrá vivir diferentes acontecimientos, así como lograr adquirir datos curiosos sobre diferentes personajes importantes para nuestra historia mientras se divierte jugando por su cuenta o con amigos.

Nuestro videojuego cumple con las expectativas de los jóvenes de hoy en día, por lo cual se ha logrado solucionar el dolor de tener que aprender historia de una forma monótona y aburrida, cambiandola por una dinámica e interactiva.

Así mismo, este juego puede ser empleado como herramienta de motivación por los mismos profesores del curso de historia, quienes pueden sacarle provecho al dejar trabajos o informes relacionados con el juego. Es más, como el juego desarrolla los acontecimientos del Perú desde la época de los incas hasta la actualidad, el juego les sirve de herramienta para todo el transcurso del curso.

Palabras claves o Tags :

VIDEOJUEGO, HISTORIA, PERÚ, CLASE, EDUCACIÓN

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación

1. Contextualización del problema...	4
2. Justificación...	5
3. Reto de Innovación...	7
4. Sustento teórico...	8
4.1 Estudios previos...	8
4.2 Marco teórico...	10
5. Beneficiarios...	13
6. Propuesta de valor...	13
6.1 Propuesta de valor...	13
6.2 Segmento de clientes...	19
6.3 Canales...	20
6.4 Relación con los clientes...	21
6.5 Actividades clave...	21
6.6 Recursos clave...	22
6.7 Aliados clave...	23
6.8 Fuentes de ingreso...	23
6.9 Presupuesto...	24
7. Resultados...	24
8. Conclusiones...	26
9. Bibliografía...	27

1. Contextualización del Problema

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar un producto para solucionar la problemática de la falta de motivación en estudiantes de 4° de secundaria por aprender el curso de Historia del Perú del colegio Peruano Británico.

En base a lo investigado, hemos descubierto que en estos momentos se está haciendo uso de diferentes materiales para las clases de este curso. En una entrevista con un docente de historia del Perú de secundaria, nos comenta que si bien usan el material que se les brinda, al no ser suficiente se ven en la necesidad de desarrollar su propio material.

Con la llegada de la pandemia, la educación se vio afectada y el cambio más grande fue el hecho que las clases se empezaron a dictar en línea. Si bien las clases son impartidas por teleconferencia, también se hace uso de material adicional provisto tanto por el estado como creado por los mismos docentes (Valencia, 2021). El uso de fichas, donde los estudiantes pueden completar y verse más inmersos en el tema, acompañado de videos que promueven la motivación y la atención, se han vuelto parte de las clases diarias.

Sin embargo, los docentes ya se han percatado que el material y su contenido no son suficientes por sí solos y ahora se encuentran desarrollando la experiencia de aprendizaje de modo que las clases sean más que solo narrar hechos.

Por ello, se investigó la apreciación de un grupo de estudiantes del curso de historia, para determinar su postura inicial y poder descubrir los factores existentes que están ocasionando esta falta de interés.

Este tema afecta la situación intelectual de los estudiantes, ya que sin un verdadero aprecio o motivación por un curso, el aprendizaje se vuelve técnicamente nulo. Perdiendo así la oportunidad de conocer los sucesos de importancia ocurridos en su propio país.

Nuestra hipótesis es que esta investigación encontrará los factores que causan la falta de motivación en los estudiantes del curso de historia del Perú, de modo que se logre crear un producto que les sea provechoso y el cuál logre cumplir con los objetivos requeridos.

2. Justificación

Este reto beneficia a los estudiantes, ya que al aprender de la historia de su país estarán desarrollando su razonamiento crítico así como entender las situaciones vividas así como sus razones y su desenlace.

“...history gives us the tools to analyze and explain problems in the past, it positions us to see patterns that might otherwise be invisible in the present – thus providing a crucial perspective for understanding (and solving!) current and future problems.”¹(Wisconsin, 2022)

¹ ...la historia nos da las herramientas para analizar y explicar los problemas del pasado, nos permite encontrar patrones que de otra manera permanecen invisibles en el presente, de modo que nos provee de una perspectiva crucial para entender (y resolver) problemas actuales y futuros. (Traducción propia: Castillo Ruiz, Bosnia Carolina)

Por ende, este aprendizaje es de vital importancia para la actualidad y para sus vidas personales, ya que la detección de patrones y situaciones no es exclusiva a problemas nacionales.

Así mismo, al poder detectar situaciones, se estará trabajando el planteamiento de soluciones, lo que mejora su participación individual en situaciones ya sea, dentro de un grupo de trabajo, una empresa u otro.

“El objetivo de lograr una educación inclusiva y de calidad para todos se basa en la firme convicción de que la educación es uno de los motores más poderosos y probados para garantizar el desarrollo sostenible.” 1(PNUD, 2022)

Cabe resaltar que un factor importante para el desarrollo de este tema es que estos jóvenes tienen el derecho de tener una educación de calidad, la cual funcione acorde a los tiempos vividos, punto importante porque es uno de los objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas.

La investigación y su consiguiente propuesta de solución también tendrá un aporte a las clases, ya que se podrá aprovechar el entusiasmo de los estudiantes para dejar actividades relacionadas o para realizar participaciones en la misma clase.

3. Reto de innovación

El reto a desarrollar es la creación de un producto el cual ayude a que los jóvenes empleen su tiempo de una manera provechosa de modo que adquieran conocimiento en sus momentos de óseo.

Este reto nace a partir de la preocupación de los padres, quienes sienten que sus hijos no están aprovechando el tiempo para estudiar y adquirir conocimiento y habilidades que les sean provechosas para la vida y que muy por el contrario pasan sus días jugando en la computadora y conversando con sus amigos.

Con respecto a cómo podríamos solucionar este problema se ha planteado como **objetivo general** el lograr que los estudiantes se diviertan y se sientan motivados en su aprendizaje de la historia del Perú.

En cuanto a los objetivos específicos se han delimitado los siguientes puntos: a) Obtener el interés y la atención de los estudiantes, b) Lograr que la experiencia de aprendizaje sea interactiva y social, c) Conseguir que se desarrollen las habilidades de identificación y resolución de problemas.

Entender que la motivación cumple un rol esencial, ya que está vinculada con las estrategias de metacognición y el pensamiento crítico, las cuales tienen una relación positiva en el rendimiento académico. (Pérez, 2020)

Esto es de suma importancia porque demuestra que la motivación no solo logra que el estudiante tenga la motivación de aprender sobre historia, sino que está

comprobado que además ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, una habilidad de suma importancia para la vida diaria.

Por otro lado, la tesis de Cabellero(2018) **Aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje del sistema nervioso de los alumnos de cuarto grado de secundaria de la Institución educativo pública Monseñor**, por Oscar Caballero, se basa en reforzar estrategias adecuadas que pueda atribuir en la inteligencia del alumno, en la actualidad se aprecia que la relación de alumno a docente se vuelve más memorístico, contiene un aprendizaje muy tradicional que aprendizaje lúdico, con la finalidad de llevar más allá el desarrollo de procedimientos y compartir puntos de vistas.

Es importante el conocimiento de estrategias desde el colegio, para desarrollar el interés de los alumnos a recibir la información de manera lúdica y no resulte en ellos un pensamiento repetitivo de estudios.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

Según la tesis **La influencia del docente sobre la motivación, las estrategias de aprendizaje, pensamiento crítico y rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en el área de Educación Física** de la Universidad de Almería, escrita por Rubén Trigueros Ramos y Noelia Navarro Gómez, se puede entender que la motivación cumple un rol esencial, ya que esencial ya que está vinculada con las estrategias de

metacognición y el pensamiento crítico, las cuales tienen una relación positiva en el rendimiento académico.

Esto es de suma importancia porque la motivación no solo logra que el estudiante tenga la motivación de aprender sobre historia, sino que está comprobado que además ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, una habilidad de suma importancia para la vida diaria.

Por otro lado, la tesis **Aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje del sistema nervioso de los alumnos de cuarto grado de secundaria** de la Institución educativa pública Monseñor, realizada por Oscar Caballero, se basa en reforzar estrategias adecuadas que pueda atribuir en la inteligencia del alumno, en la actualidad se aprecia que la relación de alumno a docente se vuelve más memorístico, contiene un aprendizaje muy tradicional que aprendizaje lúdico, con la finalidad de llevar más allá el desarrollo de procedimientos y compartir puntos de vistas.

Es importante el conocimiento de estrategias desde el colegio, para desarrollar el interés de los alumnos a recibir la información de manera lúdica y no resulte en ellos un pensamiento repetitivo de estudios.

En un estudio de Mugueta, Manzano, Alonso, Labiano, (2015) de la Universidad Pública de Navarra, titulado **Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires**, se pudo observar que luego de que un grupo de estudiantes jugaran Age of Empires, ellos podían “hacer deducciones multicausales, integrando argumentos demográficos, económicos y político-militares, a partir de una intervención didáctica sencilla, como se había hecho en otros casos (Gros y Garrido, 2008).”

Esto nos demuestra que los videojuegos si pueden llegar a dar resultados positivos en el estudio de la historia. Si bien, es importante recalcar las complicaciones que los videojuegos pueden tener como tal en un público joven, como el hecho que aquellos estudiantes que disfrutan de los videojuegos en general se emocionen más de lo necesario con el juego de modo que sus conversaciones se desvíen más por el lado de estrategia o del mismo juego, distrayéndose de las historia presentada, la cual tendrá que hacer hilación con su curso de historia.

Además del excesivo entusiasmo que se podría presentar, tenemos otro problema y es que en una clase completa no todos los estudiantes disfrutan de los videojuegos y por ende no sabrían cómo jugarlos. Este es un punto a tener en cuenta al momento del desarrollo, de modo que sea una experiencia disfrutable para todos.

4.2 Marco teórico

El colegio siempre presenta algunas dificultades a sus estudiantes; en el caso de los de secundaria, todos tienen sus mentes en diferentes cosas, y concentrarse en las clases ya se convierte en un desafío, en el que el desarrollo de la tecnología lo complica un poco más.

Para muchos, el curso de historia del Perú suele ser un curso pesado en el cual no tienen interés. Para los estudiantes del 4to de secundaria del colegio Peruano Británico no es diferente. Gracias a unas encuestas realizadas a los estudiantes descubrimos que la gran mayoría no disfruta de esta clase ya que la sienten muy tediosa y aburrida.

Sin embargo, también expresaron que estarían dispuestos a darle una oportunidad a la historia si esta se presentase de otra manera. Es aquí donde los estudios previos del uso de videojuegos para aprender historia entran en juego, ya que de ese modo los estudiantes podrán divertirse mientras aprenden del curso.

Por supuesto que un videojuego no reemplaza la clase, pero el hecho de que sirva de catalizador para la motivación es importante, ya que hará de las clases más entretenidas y con mayor participación por parte de los estudiantes.

“En el ámbito cognitivo, propuestas teóricas y prácticas han planteado que el uso de videojuegos históricos, por el hecho de facilitar la creación de narrativas propias por parte del estudiante y de promover ejercicios de contrafactualidad (Radetich y Jakubowicz, 2015) e imaginación (Arruda, 2011), amplía las posibilidades de crítica y cuestionamiento a la hora de analizar los hechos y procesos históricos.” (Ibagón, 2018)

En este sentido, existen diferentes propuestas en las que se discute el uso de videojuegos como una herramienta de apoyo para el aprendizaje de la historia, y se estima que los usuarios pueden desarrollar mejor sus habilidades críticas y analíticas gracias al formato propio del juego.

Este juego los obliga de cierta forma no solo a enterarse de hechos, sino de asimilar y analizar el porqué de las cosas y cómo actuar en base a ello. De este modo la tediosa actividad de recordar fechas y datos exactos se convierte en una experiencia inmersiva, analizando y discutiendo las razones de lo sucedido y cómo se pudieron evitar.

Así mismo, al reconocer ciertos patrones y actitudes los jugadores estarán identificando ciertos comportamientos que pueden ser perjudiciales en base a la

experiencia de lo que ya vivió en la historia mediante el juego, permitiendo de este modo tener un plan de acción para prevenir cualquier situación no deseada.

Por otra parte, es importante señalar el potencial de alcance del videojuego. Según el informe **Gaming en la Nueva Normalidad** realizado por Havas Group, actualmente en Perú hay 11.3 millones de jugadores (gamers), de los cuales el 39% tienen entre 16 y 24 años. Gracias a esto podemos saber que si hay un público actual que pasa sus ratos de ocio en el mundo de los videojuegos, permitiéndonos así poder hacer uso de su pasatiempo para poder brindarles entretenimiento educativo.

Los videojuegos actuales vienen con la posibilidad de ser disfrutados en diferentes consolas, ya sean consolas específicas para juegos como el Play Station, Xbox o Nintendo, o computadoras, las cuales gracias a los avances tecnológicos permiten a los usuarios disfrutar de los juegos sin mayores complicaciones. Ante esto, al año 2021, las plataformas más empleadas son los celulares, seguidos por la pc/laptop.

Por estar tratando un tema de historia y por el estilo del juego, el que sea para pc/laptop es la mejor solución, lo cuál también permitirá que sea aprovechado en las clases, ya que en la presencialidad, muchos estudiantes acuden a sus colegios con sus laptops.

Teniendo en cuenta que con la llegada del coronavirus y las restricciones los jóvenes han pasado más tiempo en sus casas y por consiguiente más tiempo en la computadora. Debido a eso hubo un incremento de 68% de su uso, lo cuál nos garantiza que un juego de pc o laptop va a tener mayores probabilidades de ser jugado por los jóvenes.

5. Beneficiarios

Ante esta problemática podemos identificar dos tipos de beneficiarios: directos e indirectos. En los beneficiarios directos tenemos a los jóvenes estudiantes quienes disfrutará principalmente de nuestro producto solución el cual será un video juego. Será un beneficio para ellos ya que al tener la forma de un juego lo podrán disfrutar en sus momentos de ocio y podrán discutir de él con sus amigos, así como en el salón de clase. Así mismo, por el contenido del juego, se verán inmersos en la historia del Perú, aprendiendo hechos históricos y ampliando su conocimiento.

Luego, encontramos a los beneficiarios indirectos que serían los padres de familia y los profesores del curso de historia en el colegio. Con respecto a los padres, ellos se benefician ya que si bien sus hijos parecen sólo estar jugando en la computadora o en el celular, en realidad están adquiriendo motivación y pasión por la historia. Por el lado de los profesores, este juego puede fomentar el interés de los jóvenes en el curso de historia del Perú, así como pueden aprovechar el entusiasmo por el juego y hacer actividades relacionadas en clase según la época que se esté estudiando.

6. Propuesta de valor

6.1 Propuesta de valor

Luego de la investigación y los resultados obtenidos a través de las encuestas y entrevistas, tomando en cuenta los dolores y aspiraciones de nuestro público objetivo, se decidió desarrollar un Juego para la computadora con opción Co-op (cooperativo) donde

se vivan diferentes sucesos de la historia del Perú para de esta manera, puedan aprender la historia de nuestro país de una manera amena y divertida.

En este juego el protagonista se verá inmerso en una batalla contra el enemigo, quien intenta cambiar el pasado del Perú como parte de su plan. Debido a esto, nuestro protagonista tendrá que viajar a diferentes épocas de la historia del Perú para mantener el flujo de los eventos y a la vez batallar con el enemigo.

Así mismo, cada vez que nuestro protagonista regrese en el tiempo, tendrá la posibilidad de adquirir skins características de la época, las cuales le darán habilidades especiales u otros efectos beneficiosos para el protagonista.

El juego mismo te va a ir premiando con distintas cosas para tu personaje (ropa, armadura, arma, etc.) para incentivarle a seguir avanzando e ir construyendo un personaje más experimentado. La finalidad del juego es que a través de estas misiones, el mismo usuario se vaya empapando de información sobre la historia de nuestro país a medida que juega y se divierte con este espectacular juego de RPG.



Figura 1. Logotipo del juego



Figura 2. Diseño del lobby del juego



Figura 3. Diseño del modo historia con el formato de selección de respuesta

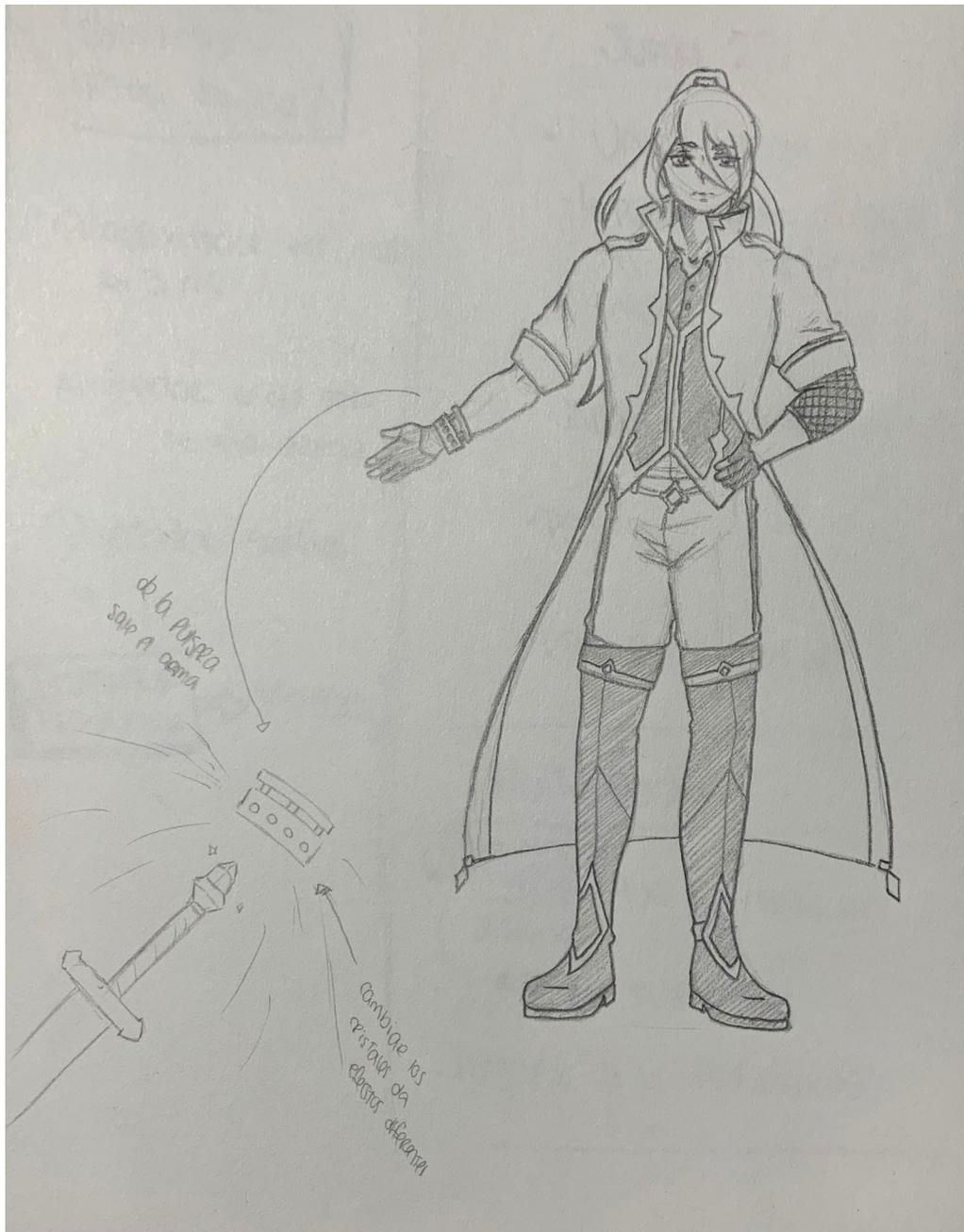


Figura 4. Diseño del protagonista

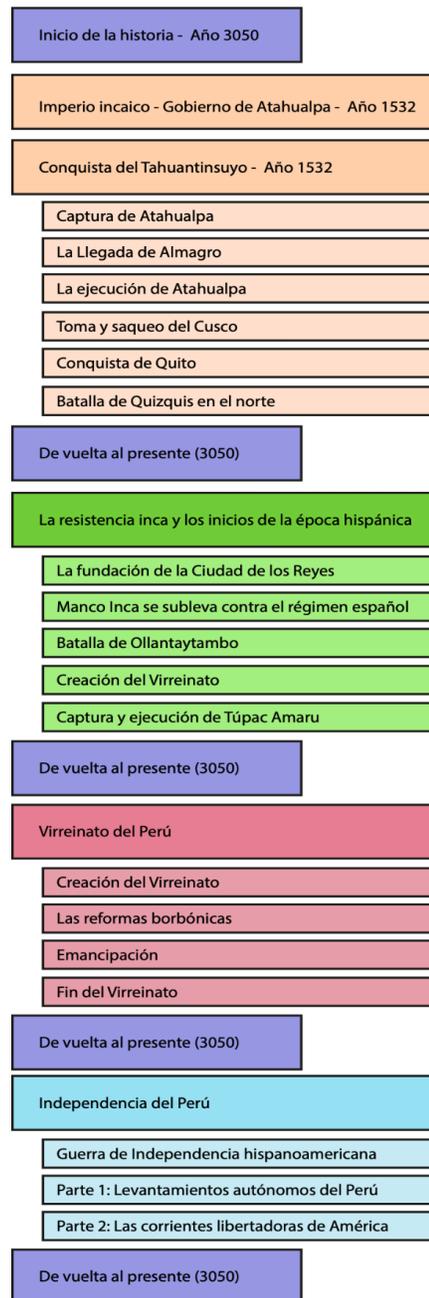


Figura 5. Línea de tiempo de la historia del videojuego

Con respecto a la línea de tiempo desarrollada para el juego, esta toca momentos históricos que son estudiados en las clases en diferentes grados de secundaria. Esto lo podemos corroborar con el **Programa curricular de Educación Secundaria** del Minedu.

Si bien en cada grado se tocan diferentes etapas de la historia, esto beneficia a la línea de tiempo del juego de modo que aquellos que recién inicien la secundaria podrán disfrutar del juego recibiendo conocimiento nuevo, y para aquellos de grados superiores, les servirá de repaso así como de ayuda ya que sabrán qué acontecimientos se avecinan en el juego.

6.2 Segmento de clientes

A lo largo de nuestra investigación, desarrollamos 4 arquetipos como nuestros clientes principales los cuales son los siguiente:

- Estudiantes que no les gusta el curso: no tienen un interés previo por el curso, por lo que asisten a la clase sin muchos ánimos ni expectativas, desaprovechando la oportunidad de aprender.
- Estudiantes que no les gusta la forma en que la clase es dictada: tienen un interés por la historia del Perú y se informan por su cuenta sobre los hechos que les interesa; sin embargo, no les agrada la forma en la que la clase es dictada por lo que no prestan mucha atención y no hacen más que cumplir con lo que se requiere de ellos. Les molesta el tener que pasar tiempo en una clase en la que no aprenden nada nuevo ya que por su cuenta avanzan más rápido y aprenden mejor.

- Profesor de secundaria quien se esfuerza por hacer entretenida la clase: si bien cuenta con material para dictar la clase, y además que él mismo desarrolla material adicional, este no suele ser suficiente para poder mantener motivados a sus estudiantes.
- Padre de familia a quien le preocupa que sus hijos pasen mucho tiempo en la calle con sus amigos en lugar de usarlo para aprender sobre su país: sus hijos pasan mucho tiempo en la calle con sus amistades, en fiestas y otros eventos. Siente que no aprovechan el tiempo para educarse y adquirir conocimiento nuevo. Le gustaría que sus hijos puedan aprender por su propia iniciativa.

6.3 Canales

Los canales de comunicación que usaremos son la página web para tener una presentación general del juego, así como accesos directos a la descarga e instalación del juego.

Para la comunicación más directa se hará uso de las redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter para publicar novedades, así como información de eventos especiales.

Al mismo tiempo se hará uso de TikTok y Snapchat para crear una comunidad y así tener un mayor alcance con el público a la vez que motiva al usuario a seguir jugando.

6.4 Relación con los clientes

Al desarrollar un videojuego nuestra relación principal con el cliente es la de entretenimiento ya que el objetivo de este proyecto es poder motivar a los estudiantes y que desarrollen interés en la historia del Perú. Es por ello que este juego debe cumplir con la necesidad de mantener entretenido al jugador, de modo que todo el conocimiento que proporciona el juego sea asimilado de manera indirecta.

Del mismo modo, al tratarse de un juego también nos vemos con la oportunidad de hacer que los jugadores desarrollen diferentes habilidades como el análisis de situaciones, pensamiento crítico y desarrollo de soluciones.

Un videojuego que incluya hechos históricos es una buena herramienta para mantener la motivación de un público joven, y el descubrir nuevos acontecimientos mientras progresan con la historia del juego es una buena herramienta para lograr el objetivo de mantener motivado al jugador con la historia del Perú.

De una forma más directa, también nos estamos relacionando con el público a través de redes sociales y notificaciones del mismo juego. De esta forma estarán enterados de los nuevos paquetes, DLC, o contenido en general que vaya a ser disponible.

6.5 Actividades clave

Las principales actividades a desarrollar para la creación y distribución del juego son:

1. Diseño del juego: diseño de personajes, ambientes, accesorios, etc. así como el storytelling de la historia a contar en el juego.

2. Publicidad pre lanzamiento: campaña publicitaria digital para motivar al público a probar el juego. Se hará uso de redes así como de Streamers de juegos.
3. Venta: lanzamiento del juego, se harán promociones en línea como parte de la campaña de publicidad.
4. Desarrollo y mantenimiento: Se hará un constante mantenimiento del juego de modo que este funcione de manera óptima en los diferentes dispositivos. También se desarrollarán DLC, eventos y otro contenido.

6.6 Recursos clave

En cuanto a los recursos claves estos los tenemos divididos en tres categorías: Recursos Humanos, Recursos Financieros y Recursos Físicos. En Recursos humanos tenemos a todo el personal que nos ayudará a hacer posible este proyecto, el cual está compuesto por diseñadores, ilustradores, animadores, programadores, storytellers, músicos y community manager.

En recursos financieros encontramos a las entidades bancarias, Apple Store y Android Play Store ya que ellos nos facilitarán la venta a través de sus plataformas, y por último Steam.

Por último, los recursos físicos, los cuales son las oficinas, y todo el equipo necesario para equiparlas y que todo el personal pueda trabajar de manera óptima: computadoras, tabletas gráficas, escritorios, entre otros.

6.7 Aliados clave

Los aliados claves de nuestro producto serían los Streamers de videojuegos ya que a través de una colaboración ellos mostrarían el juego a sus seguidores y todas las bondades. Permittiéndonos de esta forma llegar a un público de jóvenes amantes de los videojuegos.

Luego tenemos a los estudios de publicidad, un aliado que nos ayudará a mostrar nuestro producto al mundo y en especial a nuestro público objetivo. Con él se trabajarán las campañas digitales.

Así mismo, contamos con el apoyo del Ministerio de la Cultura y Museos, quienes nos ayudarán a promover nuestro juego desde el punto de vista histórico-cultural, motivando tanto a ávidos jugadores como a aquellos interesados por la historia del Perú.

6.8 Fuentes de ingreso

Sobre las fuentes de ingreso, contamos con el ingreso de la venta del video juego en si. Este precio es un monto fijo y de pago único, y podrá ser adquirido en la tienda de Steam, mediante el uso de tarjetas tanto de crédito como de débito.

Otra fuente de ingreso sería la de los adicionales que pueden ser adquiridos desde el mismo juego como skins y paquetes de materiales. En este caso el monto varía según cada paquete y estos pueden ser comprados de forma repetitiva. El método de pago es el mismo que el empleado para adquirir el juego.

6.9 Presupuesto

	ENERO	FEBRERO	MARZO	
Costos Fijos	28,375	26,375	26,375	
Costos Variables	1,175	750	750	
Inversión Total	29,550	27,125	27,125	83,800

Tabla 1. Costo de inversión para la creación del videojuego

Nota: moneda empleada Nuevos Soles Peruanos

7. Resultados

Para analizar si el proyecto es funcional se procedió a validar nuestra propuesta con una animadora que ha trabajado en proyectos de videojuegos. Noah Huallpa, nos realizó comentarios positivos en cuanto al funcionamiento de nuestro juego. Estuvo de acuerdo con que nuestra propuesta lograría incentivar el aprendizaje de la historia del Perú, y que el hecho que tenga una opción de multijugador se vuelve en un plus ya que es algo muy demandado por los jóvenes.

Así mismo, nos dio recomendaciones sobre aspectos del juego, como el hacer que diferentes elementos sean intercambiables entre los jugadores para poder promover el uso constante del juego.

Además de validar nuestro proyecto con profesionales del área, se realizó un análisis con el público objetivo. Se recolectó la información necesaria para evaluar este proyecto a través de entrevistas hechas a chicos entre 13 y 17 años, las cuales incluían imágenes de nuestra propuesta, así como explicaciones y referencias visuales.

Gracias a ello podemos decir que el 81% de entrevistados si jugaría Arjion, un porcentaje muy favorable para lo que deseamos lograr. Esto nos garantiza que si tendrá acogida con el público objetivo. Es más, en cuanto al hecho de que el juego toque temas de la historia del Perú, el 95.2% dio una respuesta positiva a esto, de modo que tenemos la certeza que a este público objetivo si le interesa aprender sobre su país, y esta información al ser presentada de una forma dinámica si les da la motivación para aprender de ello.

Finalmente, se les preguntó si sienten que este juego los motivaría a tener más interés en el curso de historia del Perú que llevan en el colegio, ante lo que el 85.7% dijo que sí, y un 14.3% dijo que tal vez, de modo que Arjion cumple con el objetivo planteado en esta investigación.

Gracias a esto se podrá decir que se logró cumplir con el reto de innovación, ya que la propuesta es funcional y con una trama que no existe en el mercado actual. Al lograr el objetivo de entretener a los jóvenes mientras aprenden sobre la historia del Perú se podrá decir que nuestro proyecto es válido. Además, el hecho de tener la posibilidad de realizar misiones en conjunto con otros jugadores nos da la garantía de que van a entretenerse en compañía de sus amigos.

8. Conclusiones

Luego del diseño de la idea del videojuego y del feedback recibido por especialistas del rubro y nuestro público objetivo, llegamos a la conclusión que nuestra propuesta cumple con nuestro propósito de motivar a los jóvenes a aprender la historia del Perú.

El hecho que nuestro juego tenga modo historia y modo cooperativo es un valor agregado, el cual es de mucho interés para los jóvenes ya que disfrutan de poder jugar con sus amigos, y el hecho que puedan obtener premios y lograr objetivos se vuelve un incentivo adicional.

De este modo los jóvenes no sólo desarrollan habilidades dentro del juego, si no que para poder avanzar con la historia se van a ver inmersos en las situaciones históricas del país, las cuales se volverán tema de conversación con sus amistades y sin duda del salón de clase.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que al tratarse de un videojuego nos enfrentamos a dos puntos en contra. El primero es que aquellas personas que no disfruten de los videojuegos pongan resistencia y hasta rechazo por nuestra propuesta por no ser de su agrado.

Y el segundo es que los jóvenes se pueden ver comprometidos con el tema de la adicción. Jugar está bien pero cuando se desvelan o dejan de hacer otras actividades por pasar más tiempo jugando se vuelve un problema. Es ahí donde entra el rol de la familia para que los jóvenes tomen conciencia y no se llegue a estos niveles.

A pesar de esto, gracias a las encuestas realizadas y a la luz de los resultados, concluimos que Arjion cumple con su propósito, brindando un momento de entretenimiento lleno de conocimiento histórico, que va a enriquecer sus mentes.

BIBLIOGRAFÍA

(1) Caballero, C. H. O. J. (2018). *Aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje del sistema nervioso de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Monseñor Atanasio Jáuregui Goiri de Yurimaguas.*

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3327/TD%20CE%202093%20C1%20-%20Caballero%20Huaccha%20Oscar%20Javier%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

(2) Havas Group. (2021). *Gaming en la Nueva Normalidad.*

https://drive.google.com/file/d/1DkYBmaYJ8UfJQ_ft70YdYrWoW7uT0PEQ/view

(3) Ibagón, N. J. I. M. (2018, septiembre). *Videojuegos y enseñanza- aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa.*

(4) IPSOS. (2020, julio). *Parents try to limit children's screen time as it increases during pandemic.*

<https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-07/gmac-topline-eye-health-070820.pdf>

(5) Luz Valencia Quintanilla, *entrevista mediante videollamada, 13 de diciembre 2021*

(6) Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

(7) Ministerio de Educación. (2018). *"Resultados de la EM 2018 2.º grado de primaria / 6.º grado de primaria / 2.º grado de secundaria".*

<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

(8) Mugueta, M. I., Manzano, M. A., Alonso, A. P., & Labiano, L. L. (2015). *Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires (N.º 32).* [Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires](#)

(9) *Objetivos de Desarrollo Sostenible | Programa De Las Naciones Unidas Para El Desarrollo.* (2022). PNUD. Recuperado 19 de febrero de 2022, de

<https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals#educacion-de-calidad>

(10) Trigueros, T. R. R., & Navarro, N. G. N. (2019, enero). *La influencia del docente sobre la motivación, las estrategias de aprendizaje, pensamiento crítico y rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en el área de Educación Física.*

<https://doi.org/10.25115/psye.v10i1.2230>

(11) *Why should you study history?* (s. f.). Department of History.

<https://history.wisc.edu/undergraduate-program/history-careers/why-history/>