

¿Y dónde va la tilde? juego para aprender de forma divertida

¿And where does the tilde go? game to learn in a fun way

¿E para onde vai o sotaque? jogo para aprender de forma divertida

Yirilayka Ríos

Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de San Miguelito, Panamá

Yiri1919@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-8241-7215>

Recibido: 01 de septiembre de 2024

Aceptado: 04 de enero de 2025

DOI

Resumen

Este documento contiene información sobre el proceso de diseño, creación, elaboración y evaluación de un juego de mesa didáctico denominado: **¿Y dónde va la tilde?**, juego creativo para aprender el uso de las acentuaciones de forma divertida, el mismo fue presentado en la asignatura de Métodos del Diseño MRG 703, y evaluado dentro de las asignaciones de la materia Evaluación del Diseño MRG 707, cursos que obedecían a la V Opción como alternativas para graduación en la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, del Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá. Se presenta el proceso y metodología para la creación y posterior evaluación y validación del diseño por estudiantes, mediante un focus group con compañeros de diseño gráfico que igual asisten al curso en mención, se validó a través de una rúbrica y encuestas al público externo, logrando la aceptación entre los encuestados.

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad, diseño por ordenador, juego educativo, ortografía, método de evaluación.



Abstract

This document contains information on the design, creation, development, and evaluation process of an educational board game called "And Where Does the Accent Go?", a creative game for learning the use of accentuations in a fun way. The game was presented in the Design Methods course MRG 703 and evaluated as part of the Design Evaluation course MRG 707 assignments. These courses were part of the Fifth Option as alternatives for graduation in the Graphic Design program at the Faculty of Architecture and Design, San Miguelito Regional University Center, University of Panama. The process and methodology for the creation and subsequent evaluation and validation of the design by students are presented. This game was conducted through a focus group with fellow graphic design students who also attend the course. The game was validated through a rubric and surveys conducted with external audiences, achieving acceptance among those surveyed.

Keywords: Learning, creativity, computer-based design, educational game, spelling, evaluation method.

Resumo

Este documento contém informações sobre o processo de design, criação, desenvolvimento e avaliação de um jogo de tabuleiro educativo chamado "E para onde vai o sotaque?", um jogo criativo para aprender o uso de acentuações de forma divertida. O jogo foi apresentado na disciplina de Métodos de Design MRG 703 e avaliado como parte das tarefas da disciplina de Avaliação de Design MRG 707. Essas disciplinas faziam parte da Quinta Opção como alternativas para a graduação no programa de Design Gráfico da Faculdade de Arquitetura e Design do Centro Universitário Regional San Miguelito da Universidade do Panamá. O processo e a metodologia para a criação e posterior avaliação e validação do design pelos alunos são apresentados. Este jogo foi conduzido por meio de um grupo focal com colegas de design gráfico que também frequentam a disciplina. O jogo foi validado por meio de uma rubrica e pesquisas realizadas com públicos externos, obtendo aceitação entre os entrevistados.

Palavras-chave: Aprendizagem, criatividade, design baseado em computador, jogo educativo, ortografia, método de avaliação.



Introducción

Se presenta la creación, elaboración y evaluación de un juego de mesa educativo o didáctico denominado: **¿Y dónde va la tilde?**, juego creativo para aprender el uso de las acentuaciones de forma divertida, esta actividad se desarrolló en la asignatura: Metodología del Diseño MRG 703, en dicha materia se dio claras instrucciones en describir paso a paso el proceso de creación de un diseño atendiendo a metodologías específicas. Por el tiempo de la asignatura, se basó la propuesta en un juego didáctico educativo realizado en el curso de Diseño VII. Los juegos de mesa son una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan y que son necesarias en una partida, estimulan el ejercicio mental, y por supuesto su adecuada duración. Los juegos de mesa proporcionan beneficios desde el punto de vista pedagógico. De hecho, en la actualidad se puede encontrar un juego de mesa adecuado para cada área o temática de manera impresa o de forma digital, donde se puede acceder por medio de sitios educativos en internet. (Gobierno de Canarias, 2015).

Juegos de mesa educativos.

Los juegos de mesa eran actividades que se compartían con la práctica de la caza, los juegos deportivos, caballerescos y otras actividades lúdicas, eran aprovechados en los necesarios descansos de los antepasados medievales, pero, como afirmaba Alfonso X el Sabio, tenían algunas ventajas, ya que podían ser practicados por todo tipo de personas en cualquier momento y lugar. (Molina, 1998).

Ángel Luis Molina Molina, señala en su trabajo: Los juegos de mesa en la Edad Media,

El Juego está estrechamente vinculado al tiempo y al futuro. Uno de los juegos más antiguos es el ajedrez, no se tiene una fecha específica de su creación, se establece



que probablemente se inventó en el siglo VI o VII d. de C. o quizás antes, ya para el siglo X se jugaba en Europa. (p. 218).

La profesora Jackeline Juárez en su trabajo de grado de maestría titulado: Diseño de Material Didáctico para la Enseñanza del Folklore y la Cultura Nacional: Divertido Bingo Panamá, señala que:

El juego es un ejercicio recreativo individual o colectivo, sometido a reglas específicas y que se practica para divertirse y/o entretenerse. Los juegos didácticos además de entretener y divertir cumplen la función de enseñar algo productivo, que le sirve al participante como un medio para conocer y aprender de forma agradable, por lo que se escucha comúnmente el término de **educar jugando**. Un juego didáctico puede transmitir conceptos, valores, normas correctas de conducta, patrones de organización; el juego didáctico refuerza la capacidad intelectual, de memoria y de análisis, por otro lado, de igual importancia, refuerza el afectivo social, integrando la participación colaborativa, adquiriendo roles y responsabilidades dentro del grupo. (p. 16).

Los elementos del diseño gráfico

El diseñador gráfico debe conocer a la perfección el correcto uso de estos elementos para crear y desarrollar un diseño con sentido y significado (Martínez, 2021).

Los elementos del diseño gráfico son: los Elementos Conceptuales, los Elementos Visuales, los Elementos de Relación, y los Elementos Prácticos.



Los **Elementos Conceptuales** son efímeros e invisibles, ya que son utilizados únicamente para plasmar una idea, una posición o una dirección dentro de un determinado espacio visual, se utilizan durante las primeras etapas del diseño, cuando aún se está prototipando. Son elementos que no se pueden tocar, ni ver, solo están en la mente del diseñador, por eso se llaman conceptuales. A partir de estos elementos se producen los otros y sirven como herramientas a la hora de elaborar o diseñar algo, estos elementos conceptuales son: el **punto**, **la línea**, **el plano** y **el volumen**. Los **Elementos Visuales**, son la parte más importante del diseño, son los que se ven, dice una famosa frase “*vale más una imagen que mil palabras*”. Son formas, figuras geométricas, con relieve, planas, con volumen, de entre otras, se visualizan los tamaños, colores, las diferentes texturas. Los **Elementos de Relación** son: La dirección, el ritmo, la gravedad, la posición-alineación, el espacio y la jerarquía visual. Los **Elementos Prácticos** son: la representación, el significado, el mensaje, la función y estética, el recorrido visual de las áreas de diseño y la información: fecha, hora, lugar de la actividad para la cual se diseña. (Juárez, 2021).

Materiales y métodos

Partiendo del objetivo inicial, que era proponer el proceso de un diseño didáctico, este podría ser: una infografía, un libro educativo, un juego de realidad aumentada, carteles educativos, novelas ilustradas, photoboard, juego de mesa, cápsula educativa en video o animación, entre otras. (Pérez, 2021).

Al escoger una de estas alternativas, debía estar basado en el uso del idioma castellano, en el caso que se presenta, se atendió al uso de la tilde, **el público meta, fueron jóvenes de secundaria de primer ciclo**.

En consecuencia, un importante primer paso en el proceso de diseño es tratar de establecer o redactar los objetivos de la propuesta de diseño, que deben satisfacer el propósito para cual



será diseñado. Los objetivos iniciales e intermedios pueden cambiar, expandirse o contraerse, o verse alterados completamente a medida que el problema se entiende mejor y se desarrollan ideas de solución. Una evaluación posterior, basada en focus group, encuesta, evaluación mediante rúbricas de cotejo, entrevistas obliga a replantear los objetivos iniciales.

Se presentan algunas técnicas y metodología que fueron utilizadas en el proceso de diseño y su evaluación.

- **Técnicas de análisis del problema o métodos de exploración de situaciones de diseño**, en esta fase se aplicó la lluvia de ideas o brainstorming, para desarrollar ideas creativas, luego se fueron seleccionando las más apropiadas y que se podía utilizar.
- **Técnicas de búsqueda de información o métodos afinación de ideas**. Se buscaron referencias bibliográficas y libros relacionados con la temática sobre juegos didácticos, concepto, antecedentes, historia y evolución que han tenido a lo largo de la humanidad. (Frascara, 2015).
- **Técnicas o métodos de evaluación aplicados**. En primera instancia se utilizó una rúbrica de autoevaluación, se realizó un focus group, y también encuesta de validación sobre el uso didáctico del Juego de mesa por estudiantes de secundaria y otra evaluación mediante encuesta a conocedores de diseño (estudiantes graduados y profesionales) sobre los elementos del diseño gráfico. (Corzo, 2017).

A. Encuesta sobre el uso educativo o didáctico del Juego de mesa ¿Y dónde va la tilde? a los estudiantes del Centro Básico Nueva Jerusalén.

Como punto siguiente para acercarnos al objetivo y saber si el proyecto titulado **Juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, tendría éxito, elaboramos una encuesta online utilizando la plataforma Google Formularios y comenzamos a compartirlo en jóvenes de 13 años en adelante, a causa del COVID-19 estas encuestas fueron enviadas de



forma digital, gracias a la colaboración del Centro Básico Nueva Jerusalén, perteneciente al corregimiento de Pedregal, la muestra aleatoria de 10 estudiantes de primer año de una población de 345 estudiantes, fueron seleccionados porque contaban con teléfono celular y era más fácil acceder a su opinión. La encuesta constaba de 7 preguntas cerradas, donde solamente tendrían que poner si o no.

La pregunta N° 1: ¿Sabe usted la importancia del uso de la tilde?, los resultados obtenidos fueron Un (77,7%) dijo que sí, un (11,1%) dijo no y un (11,1%) contestó tal vez.

La pregunta N° 2: ¿Consideras que la clase de español sería más interesante, si se implementara material didáctico como un juego de mesa? Las respuestas señalaron que el (66,7%) dijo sí y un (33,3%) dijo tal vez.

La pregunta N° 3: ¿Si se llega a implementar en su centro educativo un juego de mesa didáctico que beneficie su aprendizaje lo jugaría? Un (66,7%) dijo sí y un (33,3%) dijo tal vez.

La pregunta N° 4: ¿Qué temática le gustaría que estuviera compuesto el juego de mesa?, el (55,6%) dijo entretenimiento: como adivinar personajes en series o películas famosas, un (22,2%) dijo: lugares de Panamá u otro país, y un (22,2%) todas las anteriores.

La pregunta N° 5: ¿Utilizas la tilde al momento de escribir alguna palabra? las respuestas señalaron que un (66,6%) dijo sí y un (33,3%) dijo tal vez.

La pregunta N° 6: ¿Cree usted que si llega a dominar el uso de la tilde en las palabras logrará mejorar su léxico al expresarse? Un (88,9%) dijo sí y un (11,1%) voto tal vez.

La pregunta N° 7: ¿Cuánto tiempo le gustaría a usted que se utilizara este juego de mesa si se llega a implementar en su clase de español? Un (55,6%) votaron que 20 minutos y un (44,4%) votaron que media hora.



En base a los resultados obtenidos sobre la evaluación del uso didáctico del **juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, estos señalaron que el mismo puede ser implementado en las clases cotidianas de la materia de español y lo jugarían la mayoría de los estudiantes, otro resultado impresionante, es que se puede utilizar la temática que más les gustaría, por ejemplo adivinar personajes de series o películas o aspectos de historia o geografía de lugares de Panamá u otro país, para ello comenzamos a realizar una lluvia de idea basándonos en estos resultados con el objetivo de crear 50 preguntas diferentes e implementar imágenes ilustrativas en base a las preguntas para que fuera más fácil responder al jugador.

B. Encuesta sobre los componentes de diseño, del juego de mesa ¿Y dónde va la tilde? a los estudiantes graduandos de la carrera de Diseño Gráfico.

En el segundo informe del curso Evaluación del Diseño MRG 707, se realizó la evaluación de los componentes de diseño del Juego de mesa didáctico ¿Y dónde va la tilde?, para esto se utilizó una rúbrica de evaluación implementada con la herramienta Google Formularios. Esta rúbrica fue compartida a estudiantes graduandos de la carrera de Diseño Gráfico y profesores de la carrera en la universidad, con el fin de conocer opiniones en base a los elementos del diseño gráfico y composición de las tarjetas del juego.

Se quería saber de fuentes especializadas si el prototipo ¿Y dónde va la tilde? cumplía con los requisitos básicos del diseño, es decir con los elementos gráficos. (Educrea, 2021).

Los elementos gráficos son aspectos fundamentales de la composición visual. La finalidad de estos es la transmisión de un mensaje apropiado, siendo prioridad la manera en la que capta la información el lector. Algunos diseños están relacionados



con los significados y las expresiones culturales, por lo que los diseñadores son expertos en interpretarlos a fin de utilizarlos en sus creaciones. (Juárez, 2021)

Como diseñadores gráficos, al diseñar o evaluar un diseño se debe tomar en cuenta todas las cualidades, concepto, funciones, variedades y aplicaciones de estos elementos. Esto ayudará a tener un buen juicio diseñando exitosamente y a evaluar con bases objetivas lo que se debe considerar un buen diseño. Se examinará en detalle estos elementos; y abordará ¿qué significan?, ¿por qué son importantes? y ¿cómo deben usarse para crear diseños de aspecto más profesional?, incluso cuando no se cuenta con el presupuesto necesario. (Gobierno de Canarias, 2015).

Por esta razón, a pesar de que hoy en día existen muchas herramientas, programas o softwares que han facilitado la creación de piezas gráficas para aficionados, la labor de un diseñador gráfico nunca podría ser reemplazada.

Para saber si el diseño propuesto cumplía con estos elementos, se diseñó una encuesta a la que se le llamó: Formulario de Evaluación ¿Y dónde va la tilde? Juego educativo o didáctico, se añadió una breve descripción de lo que consiste el juego, se presentaron 9 preguntas, que permitirán conocer los resultados del correcto diseño

del juego didáctico, y si hay que hacerle correcciones necesarias para que cumpla con las observaciones de los diseñadores: estudiantes y profesores de la carrera. (Frigerio, 2011).

La segunda encuesta fue aplicada a 32 personas en la provincia de Panamá. El mismo fue enviado por la mensajería WhatsApp en el grupo de la materia de V Opción y



contactos de profesionales del diseño gráfico, en fecha del 11 al 13 de septiembre del 2021 mediante la herramienta Google Formularios.

Dicha encuesta tuvo una participación de 71% del género femenino y un 29% género masculino, los rangos de edades varían, es mayor porcentaje fue 25 años (89%)

Las preguntas sobre los elementos del diseño fueron:

Pregunta N°1 ¿Están bien combinados los colores? Un total de 84,4% respondió sí y un 15,6% respondió que no estaban bien combinados.

Pregunta N°2 ¿Los textos son legibles? La gráfica muestra un 84,4% respondieron sí y un 15,6% respondió que no.

Pregunta N°3 ¿Los textos son atractivos? ¿Se leen a distancia? ¿Están bien colocados? un total de 68,8% respondió que sí y un 31,3% respondió que no.

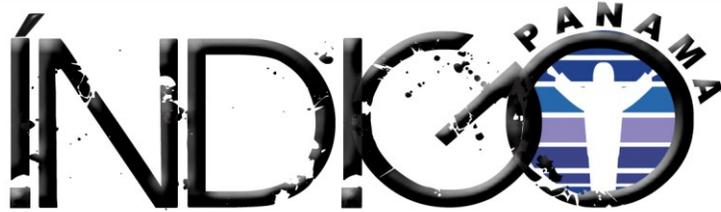
Pregunta N°4 ¿Las imágenes representan contenido o temática? un total de 78,1% respondió que sí y un 21,9% respondió que tal vez.

Pregunta N°5 ¿Posee el diseño formas geométricas? Un total de 81,3% respondió que sí observó figuras geométricas y un 15,6% respondió tal vez.

Pregunta N°6 ¿Las imágenes son claras y se entienden? Se logra observar que el 100% de los encuestados indicaron que sí lograron comprender las imágenes y su significado.

Pregunta N°7 ¿El diseño es llamativo? Se evaluó el diseño de la parte exterior donde están colocados los textos, un total de 62,5% respondió que sí, un 28,1% respondió que no y mientras un 9,4% respondió un tal vez, igual se evaluó el diseño de la parte interior donde están colocados las imágenes representativas, un total de 81,3% respondió que sí, mientras que un 15,6% respondió que tal vez.

Pregunta N°8 ¿Los elementos (títulos, Imágenes, textos) tienen el mismo estilo? Un total de 71,9% respondió que sí, mientras que otro 21,9% respondió que no.



Pregunta N°9 ¿Considera usted que el diseño de las tarjetas puede mejorar? un 62,5% respondió que no, un 21,9% tal vez y mientras que un 15,6% respondió que sí puede mejorar el diseño.

Resultados y discusión

Se analizaron los resultados obtenidos posterior a las encuestas realizadas, aplicando el procedimiento de evaluación del diseño en ambos casos. En base a la aplicación de la encuesta sobre la evaluación del uso didáctico del **Juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, realizada a estudiantes de secundaria del Centro Básico Nueva Jerusalén, perteneciente al corregimiento de Pedregal, los resultados señalaron que el mismo puede ser implementado en las clases cotidianas de la materia de español y lo jugarían la mayoría de los estudiantes.

Las opiniones destacan que se puede variar los temas y utilizar la temática que más les gusta, por ejemplo, adivinar personajes de series o películas o aspectos de historia o geografía de lugares de Panamá u otro país.

Para esto se crearon 50 preguntas diferentes para implementar imágenes ilustrativas en base a las preguntas para que sea más fácil responder al jugador.

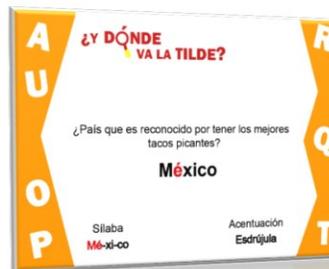
En la segunda encuesta aplicada a los diseñadores: estudiantes y profesores de la carrera para evaluar los componentes de diseño del **Juego de mesa didáctico ¿Y dónde va la tilde?**, se utilizó una rúbrica de evaluación implementada con la herramienta Google Formularios. Esta encuesta fue compartida con el fin de conocer opiniones en base a los elementos del diseño gráfico y composición de las tarjetas del juego, dando como resultado que las respuestas se llevaron de manera positiva en referencia a los componentes del diseño. (Gatica-Lara et, al, 2013).



Hay que señalar que también se utilizó una rúbrica de autoevaluación. En cuanto a la co-evaluación, los resultados determinaron que el diseño no requería de muchos cambios lo único que se cambiará es el tamaño del título de las tarjetas para que sea más visible y resalte.

Figura 1

Ejemplos de tarjetas del Juego de mesa didáctico ¿Y dónde va la tilde?



Nombre: Tarjeta 2 Bandera de México
Tamaño: Altura 6,8 cm - Ancho 9,7 cm
Herramientas: Adobe Illustrator
Medio: Impreso



Nombre: Tarjeta 3 Bandera de Panamá
Tamaño: Altura 6,8 cm - Ancho 9,7 cm
Herramientas: Adobe Illustrator
Medio: Impreso



Fuente: Propia.



Conclusiones

Un diseñador gráfico debe conocer a la perfección el correcto uso de **los elementos del diseño gráfico** (Elementos Conceptuales, Elementos Visuales, los Elementos de Relación, y los Elementos Prácticos), para crear y desarrollar un diseño con sentido y significado.

En base a los resultados obtenidos sobre la evaluación del uso didáctico del **Juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, los resultados señalaron que el mismo puede ser implementado en las clases cotidianas de la materia de español.

Posterior a esta evaluación se comenzó a realizar 50 preguntas diferentes e implementar imágenes ilustrativas en base a estas preguntas para que el **Juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, sea más fácil responder al jugador.

Los juegos didácticos son herramientas prometedoras en la enseñanza, dentro de los currículos educativos, son recursos que bien diseñados. Atendiendo al cumplimiento de los conceptos y elementos del diseño, son recursos que se pueden utilizar como ejercicio recreativo individual o colectivo, para divertirse y/o entretenerse, su función principal es enseñar algo productivo, que le sirve al participante como un medio para conocer y aprender de forma agradable y creativa. (Rivera, 2016).

La técnicas o métodos de evaluación aplicados: una rúbrica de autoevaluación, el focus group y encuestas de validación en este proyecto para evidenciar el aprovechable uso didáctico del **juego de mesa ¿Y dónde va la tilde?**, demuestran que los procesos de diseño deben obligatoriamente estar expuestos a estas formas de evaluación para lograr un correcto y exitoso uso del prototipo diseñado. (Martínez, 2021).



Referencias Bibliográficas

- Corzo, K. (2017). La importancia de la rúbrica, sus características y elaboración
<https://es.slideshare.net/merlyncita/la-importancia-de-la-rbrica-sus-caractersticas-y-elaboracin>
- Educrea (2021). Evaluación: Pilar fundamental de la educación
<https://educrea.cl/evaluacion-pilar-fundamental-de-la-educacion/>
- Frascara, J. (2015). Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Frigerio, C. (2011). Acerca de la enseñanza del diseño. Buenos Aires, Argentina, Argentina: Editorial Nobuko: <https://elibro.net/es/ereader/upanama/77688?>
- Gatica-Lara, F, Uribarren-Berrueta T. (2013). ¿Cómo evaluar una rúbrica? Scielo
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100010
- Gobierno de Canarias. (2015). ¿A qué quieres jugar? Juegos de mesa educativos
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/tag/juegos/>
- Juárez, J. (2007). Diseño de material didáctico para la enseñanza del folklore y la cultura nacional: Divertido Bingo Panamá. Tesis. Universidad de Panamá. Vicerrectoría de Investigación y Postgrado. Facultad de Arquitectura.
- Juárez, J. (2021). Guía Didáctica No 1. ¿Es bueno y efectivo mi diseño? Curso de Crítica del Diseño ART 4235. Universidad de Panamá. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Facultad de Arquitectura y Diseño.
- Oficina de Evaluación del PNUD (2009). Manual de seguimiento y evaluación de resultados. <https://elibro.net/es/ereader/upanama/35075?>



- Martínez, A. (2021). Definición de Diseño gráfico:
<https://conceptodefinicion.de/disenografico/>
- Martínez, A. (2021). Definición de Evaluación
<https://conceptodefinicion.de/evaluacion/>
- Molina Molina, A. (1998). Los juegos de mesa en la edad media. miscelánea medieval murciana, (21-22), 215–239. <https://doi.org/10.6018/j7861>
- Pérez, M. (2021). Definición de Juego de mesa: <https://conceptodefinicion.de/juego-mesa/>
- Rivera, A. (2016). Paredo <https://www.paredro.com/5-puntos-a-considerar-para-evaluar-el-disenografico/>
- Rosales López, C. (2016). Criterios para una evaluación formativa
<https://elibro.net/es/ereader/upanama/46051?>
- Tira tus juegos y otros vicios (2021). <https://www.tiratu.com/juego-de-mesa/azul>
- Wikipedia (2021) <https://es.wikipedia.org/wiki/Evaluacion>