

# Adaptación literaria mediante el uso de video juegos móvil para incentivar la lectura en la población joven “Rosario Tijeras 2D”

## Literary adaptation through the use of mobile video games to promote reading among the young population: “Rosario Tijeras 2D”

Guiver Alexander Perdomo-Arias<sup>1</sup>, Oscar Camilo Valderrama-Riveros<sup>2</sup>

---

Perdomo-Arias, G. A; Valderrama-Riveros, O. C. Adaptación literaria mediante el uso de video juegos móvil para incentivar la lectura en la población joven “Rosario Tijeras 2D”. *Tecnología en Marcha*. Vol. 37, número especial. Julio, 2024. XI Congreso Internacional en Inteligencia Ambiental, Ingeniería de Software, Salud Electrónica y Móvil (AmITIC). Pág. 23-30.

 <https://doi.org/10.18845/tm.v37i6.7263>

1 Estudiante Ingeniería de Sistemas. Universidad Cooperativa de Colombia, Ibagué-Tolima Colombia.

 [guiver.perdomo@campusucc.edu.co](mailto:guiver.perdomo@campusucc.edu.co)

 <https://orcid.org/0009-0002-7311-3017>

2 MSc Ingeniería, Ingeniero Electrónico. Universidad Cooperativa de Colombia, Ibagué-Tolima, Colombia.

 [oscar.valderramar@campusucc.edu.co](mailto:oscar.valderramar@campusucc.edu.co)

 <https://orcid.org/0000-0003-3168-2086>

## Palabras clave

Videojuegos; juventud; adaptación; literatura; educación; e-learning; móviles.

## Resumen

La aplicación de los video juegos en las diferentes áreas de conocimiento a tenido un fuerte impacto en la sociedad a través del tiempo, con esto el uso de estos es que su función principal es entretener al público de maneras en las cuales el uso de habilidades físicas como mentales hacen que la persona se atreva a tener un nivel de concentración para poder pasar todos los desafíos que se le proponen. sin embargo, con el paso del tiempo se ha evidenciado como se llegan a perder algunos hábitos por la transformación de la tecnología, una de ellas y más importantes, es la perdida al gusto de la lectura la cual es de suma importancia para el desarrollo del ser humano. Para obtener una solución a este problema el cual afecta principalmente la juventud que se encuentra entre los 12 a 25 años, y que su población se centra en estudiantes de colegios y universidades, se debe crear alternativas las cuales atraigan la población afectada y las incentiven a retomar estos hábitos. Este trabajo se centra en la adaptación literaria de la novela colombiana “Rosario Tijeras” y llevarla a dispositivos móviles, la cual fue escrita por el autor colombiano Jorge franco, poder contar su historia a través de un video juego el cual narre la historia y poder mediante una jugabilidad atractiva y diferentes misiones, pueda atrapar el interés de la juventud logrando que ellos busquen nuevas novelas y pueden hacer sus propias adaptaciones.

## Keywords

Video games; youth; adaptation; literature; education; e-learning; mobile devices.

## Abstract

The application of video games in different areas of knowledge has had a strong impact on society over time. Their main function is to entertain the public by engaging their physical and mental skills, requiring concentration to overcome the challenges presented. However, as technology advances, some habits have been lost, with one of the most significant being the decline in reading, which is crucial for human development. To address this issue, which mainly affects youth between the ages of 12 and 25, particularly students in schools and universities, alternative solutions must be created to attract and incentivize the affected population to regain these habits. This project focuses on the literary adaptation of the Colombian novel “Rosario Tijeras” and its transformation into a mobile game. The novel, written by Colombian author Jorge Franco, can be told through a video game that narrates the story. By providing attractive gameplay and various missions, it can capture the interest of young people, encouraging them to seek out new novels and even create their own adaptations.

## Introducción

En la actualidad los video juegos han pasado a un plano mayor en donde anteriormente se decía que estos programas hacían perder el tiempo a la sociedad y la consumía a las maquinas, pero con el desarrollo de las tecnologías en donde al pasar de los años es más fácil y económico conseguir la tecnología como lo son consolas, computadores, periféricos. El desarrollo de los video juegos ha tomado otro camino, mediante el entretenimiento, historias que son llamativas y entre otros factores que hacen que la industria de los video juegos sea tan grande y tenga un agujero que supera fronteras entre los países del mundo.

La asociación española de video juegos (AEVI) en el año 2020 generó unas cifras en donde evidencia que los menores entre las edades de 6 y 10 años ya son jugadores con un 80% y las edades entre 11 y 14 años tiene un 78% de jóvenes que ya son jugadores recurrentes en video juegos [1], estas estadísticas no tienden a cambiar entre los diferentes países, la juventud hoy en día es gamer pero esto tiene cosas positivas, al tomar estas prácticas desde jóvenes potencia capacidades cognitivas en el cerebro, entre estas la atención y la memoria visual, la toma de decisiones también se potencia mediante los juegos que tienen con temáticas estrategias y de cierto modo el aprendizaje en nuevos idiomas como lo son el inglés y el japonés que son los 2 idiomas insignias en los video juegos, que a través del tiempo se han venido adaptando para el uso de más idiomas y que así puedan llegar a más partes del mundo. La adaptación se basa en la transformación de una obra literaria a un nuevo lenguaje como el cine, novelas, audio libros, y poderlo llevar a un nuevo contexto que sea más ameno a la juventud actual [2].

La adaptación en la industria de los video juegos ha tenido gran importancia en lo largo de los años, obteniendo resultados muy positivos en la audiencia, en donde una de las más importantes son las adaptaciones de cine, mediante el uso de una jugabilidad clave, un enfoque que se adapte a lo visto en los cines. Unos ejemplos de adaptaciones exitosas son: El padrino, Harry Potter que viene de ser igual obras literarias que pasaron de un entorno de lectura a lo visual contando las historias, pero además siendo nuevamente adaptados a video juegos dándole un enfoque totalmente diferente y con una inmersión mejor [3].

Los juegos de aventura generan que los estudiantes exploten su imaginación creando historias únicas o recreando historias ya contadas, los juegos de simulación aporta beneficios ya que hace que los estudiantes se enfrenten a situaciones que hacen que tomen decisiones que aporten en su desarrollo como persona [4]. En el año 2020 en donde una pandemia atacó el mundo llegando a confinar la mayoría de la humanidad, el uso de los video juegos aportó para que este confinamiento fuera de mayor agrado y de aportes psicológicos que pudieran frenar adversidades. Donde su aumento fue de un 65% creando nuevas variantes de gamers [5].

Para poder lograr que estos aspectos positivos que nos genera el jugar video juegos, se intensifique y conociendo otros aspectos en la sociedad y que se centra en la población en donde las personas son amantes de los video juegos, son negativos, como lo viene siendo la pérdida en la lectura en los jóvenes que se ha perdido a través del tiempo. En nuestra sociedad la literatura ha tomado un gran impacto, desde novelas históricas o novelas con temas ficticios pero que tratan de reflejar la sociedad actual. Mediante la implementación de un motor gráfico como lo es Unity podemos hacer la adaptación de una novela literaria de nuestro interés, siendo esta Rosario Tijeras, una historia que cuenta la realidad de la época de los 80s-90s en la ciudad de Medellín y así hacerla mucho más entretenida, logrando que los jóvenes tomen iniciativa a leer nuevas novelas y poderlas recrear [6].

La lectura se llega a ver sustituida por diferentes medios los cuales hace que sea más práctico para la comunidad, la radio o la televisión hace que los lectores promedios busquen en ellos un nuevo mundo dejando atrás los libros y la práctica de leer que aprendimos desde muy jóvenes. Según [7], los jóvenes interpretan que la lectura es algo mortalmente aburrido, una tarea que es impuesta y que no genera satisfacción, así evitando esta práctica.

Según Crisanto Pérez Esain, docente de la facultad de ciencias de la educación de la UDEP, en Perú. Nos dice que las consecuencias en la pérdida de la lectura nos hacen menos libres, ya que nos quita la posibilidad de saber tomar decisiones, también nos aparta de la experiencia vital del ahora, nos vuelve ciegos y sordos en el conocimiento. Al no tener estas prácticas no podemos entender como mediante la historia se vivía en la antigüedad, ya que conociendo las historias podemos entender como era la vida en de la antigua sociedad. [8]. El uso de estas

prácticas de aprendizaje con videojuegos en las aulas pueden formar parte del proceso de educación ayudando a los docentes, mejorando las habilidades sociales y el rendimiento en el entorno escolar, con un mejor pensamiento y planificación de estrategias [9].

El uso de Unity como herramienta de trabajo tiene ventajas las cuales como desarrollador es posible hacer uso de la monetización en los juegos que sean publicados, poder hacer uso de analíticas para medir como es el comportamiento de los jugadores y como poder realizar mejoras, añadiendo nuevas mecánicas y objetos que hagan más competitivo y entretenido [10].

La plataforma digital más conocida en el mundo para la distribución de videojuegos Steam, ha crecido a través de los años logrando dar un amplio abanico de videojuegos en diversas categorías, una de ellas y que ha venido impulsando, dándole un mayor impacto en la audiencia global dando experiencias interactivas y significativas que fomenten el aprendizaje [11].

## Metodología

El desarrollo del video juego será mediante Unity el motor gráfico multiplataforma 2D y 3D [12], con lenguaje de programación C# [13], mediante una serie de pasos las cuales serán de vital importancia para su desarrollo, las cuales son:

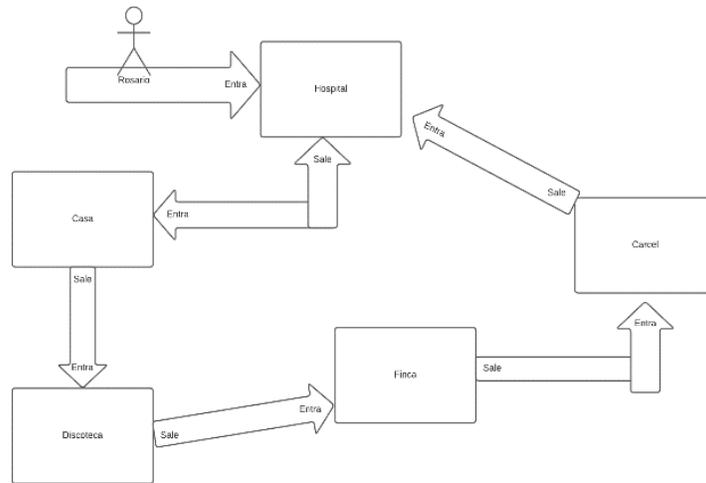
1. Concepción de la idea del videojuego. con el objetivo de realizar un análisis y buscar los factores principales que influyen en la historia de principio a fin. El propósito es tomar estos elementos y adaptarlos según sus necesidades.
2. Diseño. Luego de tener la idea clara, se empieza a desarrollar los guiones los cuales darán la pauta de la historia, acompañado con Storyboard los cuales de manera gráfica marca el paso a paso del desarrollo del videojuego.
3. Planificación. Con los dos pasos anteriores, se genera una lista de tareas las cuales serán validadas con entregables para conocer el avance del desarrollo del video juego y así se define el tiempo que tomara completar el videojuego.
4. Producción. En esta etapa, se empieza a implementar los resultados de los pasos anteriores y se ejecuta todos los componentes en el motor gráfico Unity siguiendo las pautas que se crearon en la fase de diseño con el Storyboard.
5. Pruebas. En paralelo con la etapa de producción, se van probando las diferentes mecánicas para comprobar su funcionamiento, dando solución a errores que pueden surgir en el desarrollo.
6. Mantenimiento. Una vez concluido el desarrollo y tras un período de pruebas, se llevarán a cabo los cambios necesarios para optimizar y mejorar la experiencia, incorporando y añadiendo nuevas ideas.

Estos pasos permiten un enfoque estructurado y metódico en el desarrollo del videojuego, garantizando la creación de una experiencia de calidad.

## Resultados Esperados

La implementación del video juego cuenta de 2 grandes fases que se dividen en generar la idea y producción de la idea, cada fase toma sus respectivos pasos previamente explicados en la metodología. La fase de generar la idea toma el paso (1 concepción de la idea, 2 diseño y 3 planificación). Y la fase de producción de la idea toma los pasos (4. producción, 5 pruebas y 6 mantenimiento)

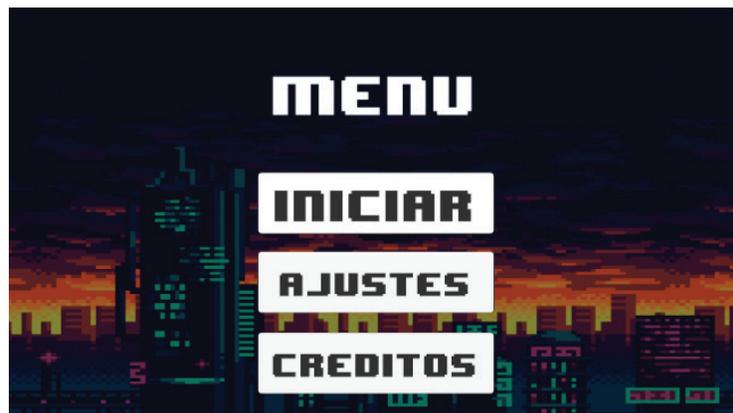




**Figura 2.** Storyboard digitalizado

### Segunda Fase: Producción de la idea

La implementación del video juego cuenta con diversas interfaces las cuales cuentan con su funcionalidad, en donde se puede evidenciar un menú interactivo el cual cuenta con diferentes opciones a elegir, logrando llevar al usuario a apartados como lo son el inicio del juego, opciones y poder modificar el volumen y a créditos para visualizar los autores del videojuego (Figura 3), al seleccionar el inicio del juego se cambia la escena y se puede comenzar a jugar el nivel 1, en donde se desarrolla la historia y se deben superar los obstáculos para ser completado y continuar la historia, la cual es contada mediante carteles y personajes, los cuales dan el contexto y cuenta como en el libro la historia de Rosario, se puede activar la mecánica de diálogos la cual se puede ver con el símbolo “!” en cada cartel indicando que se puede activar (Figura 4) Estas interacciones pueden brindar información adicional sobre la historia, proporcionar pistas o desbloquear nuevas áreas o desafíos para completar.



**Figura 3.** Menú.



**Figura 4.** Mecánica diálogos.

La categoría donde se ubica el videojuego será de aventura con un mundo abierto en 2D, permitiendo un recorrido en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha) en donde el jugador tiene la libertad de estar inmerso en el mapa y ver sus diferentes zonas y que permita al jugador desplazarse sobre diferentes escenarios para conocer la historia a profundidad mediante misiones y diálogos que tendremos en el trascurso de la aventura, se debe tener en cuenta que en los diversos mapas del videojuego se encontraran personajes que ayudaran al desarrollo de la historia y dar vida complementando la historia con sus diálogos y la relación que cada uno forma con el personaje principal. Al completar cada nivel resolviendo las misiones pertinentes y conociendo la historia de cada nivel, el jugador completara los requisitos y podrá continuar a un siguiente nivel, en donde cada vez la dificultad aumentara para poner a prueba las habilidades de los jugadores logrando engancharlos más a la historia, esto porque en cada nivel deben completar su 100% y algunos diálogos estarán ubicados en zonas donde se debe ir obligatoriamente previamente de haber superado los obstáculos para lograr llegar a la meta.

## Conclusión

En conclusión, uno de los mayores desafíos a nivel de desarrollo implica adaptar el contenido educativo de manera lineal y transformarlo, teniendo una revisión exhaustiva del material y la identificación de los puntos clave que puedan generar la experiencia significativa a los jugadores. El diseño de niveles son aspectos cruciales en la adaptación llegando a sumergir al público en la historia y a medida que se avanza retroalimentar los sucesos para lograr cumplir con el desafío propuesto y que pueda avanzar en la historia.

El desarrollo del video juego tiene como objetivo principal aplicar herramientas como lo son E-learning y poder adaptar novelas literarias las cuales captaran la atención de los jóvenes, esta combinación de elementos busca incursionar nuevos tipos de experiencias, los jóvenes pueden descubrir nuevas historias y universos literarios, lo que puede llevarlos a explorar más obras y desarrollar el hábito de la lectura. Obteniendo un impacto positivo en la cultura de la lectura de los jóvenes, generando la capacidad de promover la creatividad y formar una generación más imaginativa y activa en el ámbito digital y literario.

## Referencias

- [1] Meneses, C. (2020, 27 de febrero). Influencia e impacto de los videojuegos en la sociedad. Recuperado de <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/337244-Influencia-e-impacto-de-los-videojuegos-en-la-sociedad.html>

- [2] Sáez, M. V. (2005). Literatura, sociedad, educación. Revista de Educación, Núm. Extraordinario 2005, 6-7.
- [3] Vandal. (2022, 3 de marzo). Las adaptaciones de cine a videojuegos son ideales para expandir universos. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/random-las-adaptaciones-de-cine-a-videojuegos-son-ideales-para-expandir-universos>
- [4] Roncancio-Ortiz, A. P., et al. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para. Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo, 17, 3-4.
- [5] Laboral, R. E. (2020). Videojuegos y sus efectos psicológicos durante la pandemia. Empresarial & Laboral. Recuperado de <https://revistaempresarial.com/actualidad-empresarial/entretenimiento/videojuegos-y-sus-efectos-psicologicos-durante-la-pandemia/>
- [6] Ramos, J. F. (1999). Rosario Tijeras. Bogotá: Editorial Planeta.
- [7] Amaya, R. F. (2000). Factores que influyen en el desinterés por. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- [8] Talledo, J. (2012, 24 de abril). La ausencia de lectura nos hace menos libres. Recuperado de <https://www.udep.edu.pe/hoy/2012/04/la-ausencia-de-lectura-nos-hace-menos-libres/>
- [9] 3Ciencias. (2013). Videojuegos y su impacto en la sociedad. Recuperado de <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- [10] García, D. E. (s.f.). OpenWebinars. Recuperado de <https://openwebinars.net/blog/que-es-unity/>
- [11] Steam. (s.f.). Steam. Recuperado de <https://store.steampowered.com/>
- [12] Unity Technologies. (s.f.). Unity. Recuperado de [www.unity.com](http://www.unity.com)
- [13] C#. (s/f). Recuperado el 23 de noviembre de 2023, de Microsoft website: <https://dotnet.microsoft.com/es-es/languages/csharp>