

**Titulo: Juego didáctico**

**“Learn playing”**

**Autor: Lic. Orlando Agramante Pedroso**

## INDICE

<b>Resumen</b> -----	<b>2</b>
<b>Introducción</b> -----	<b>3</b>
<b>Desarrollo</b> -----	<b>4</b>
<b>Características de los estudiantes Cinestésicos</b> -----	<b>5</b>
<b>Descripción del juego</b> -----	<b>7</b>
<b>Descripción de las herramientas informáticas</b> -----	<b>8</b>
<b>Aporte Social</b> -----	<b>9</b>
<b>Conclusiones</b> -----	<b>9</b>
<b>Recomendaciones</b> -----	<b>10</b>
<b>Bibliografía</b> -----	<b>11</b>

## RESUMEN

En la actualidad hay una gran tendencia de brindar recursos telemáticos para satisfacer las demandas de la “Era de la Informatización”, los programas educativos se involucran cada vez más con estos recursos para optimizar la calidad del aprendizaje.

El profesor debe estar consciente que la calidad del medio de enseñanza no solo depende de la calidad del contenido de la información sino también del grado de interacción e independencia que tenga el estudiante con este medio.

El presente trabajo presenta un juego didáctico “Learn playing” que considera la incidencia de la teoría de los estilos de aprendizaje en el proceso de adquisición y desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés I. Este juego está diseñado fundamentalmente para estudiantes con preferencias cinestésicas pero su uso puede ser estimulante para cualquier aprendiz que visite un centro de auto-aprendizaje en la Universidad de Ciencias Informáticas.

## INTRODUCCIÓN

El auto-aprendizaje en la actualidad exige del maestro una diversidad de estímulos a utilizar durante la actividad académica porque solamente el estudiante le prestará atención o aumentará el grado de sensibilidad frente a un estímulo que para él tenga significado. Cuando se considera la variedad de estudiantes de acuerdo con la forma preferida de percibir y procesar la información se identifican como visuales, auditivos y cinestésicos. Es decir, el estudiante que se dispone a auto-aprender en un centro de auto-aprendizaje lo hará con mayor voluntariedad si los medios y recursos a utilizar se armonizan con sus preferencias de aprendizaje.

Hasta el momento un gran número de recursos audio-visuales están a disposición de los estudiantes en estos centros pero aún se adolece de un tratamiento efectivo para los estudiantes cinestésicos, los cuales necesitan involucrarse afectivamente en la actividad o tarea que realizan para aprender.

El sistema senso-perceptivo es un componente importante dentro del proceso de aprendizaje y afectará al rendimiento del estudiante sino tiene un debido tratamiento.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es crear un juego didáctico como medio de enseñanza-aprendizaje que considere el estilo cinestésico de los estudiantes.

El juego "Learn playing" parte de las características de estos estudiantes que necesitan algún tipo de actividad física o tratamiento emocional donde experimenten sensaciones de pérdida o triunfo. Este permite que el estudiante aprenda jugando de forma social ya que posibilita que dos estudiantes interactúen en el mismo con un carácter afectivo competitivo.

En su versión inicial considera las unidades relacionadas con la Identidad personal del estudiante y su mundo académico, contenidos específicos de Inglés 1, a medida que se vaya ampliando sus posibilidades se aumentará el contenido de más unidades y otras asignaturas del idioma inglés con fines específicos.

## DESARROLLO

Al estudiante que aprende en un entorno autónomo se le debe facilitar la auto-gestión del conocimiento y una posible vía podría ser diversificar la forma de presentación de la tarea a realizar en los Centros de Auto-aprendizaje y Servicios en la Universidad de Ciencias Informáticas para que éste le preste mayor atención a la información de entrada y así se involucre en el mismo desde el inicio.

La atención es la clave de lo que entra o no al sistema de memoria a corto plazo, y de ésta dependerá que la información esté o no disponible en el futuro. Muchos problemas de aprendizajes están más ligados a la falta de atención que a la falta o pérdida de memoria. La memoria a corto plazo empieza a funcionar luego que dirija conscientemente su atención a la información que recibe y la clasifica como algo importante que merece ser recordado. Cuando el estudiante de forma consciente admite el estímulo que le genera mayor atención es capaz de crear sus propias estrategias para tener mayor éxito en el aprendizaje. Siempre que le preste atención a una información, la información se mantendrá indefinidamente viva.

Debido a las características que manifiestan los estudiantes con características cinestésicas se ha diseñado un juego para practicar funciones comunicativas, estructuras gramaticales y/o lexicales relacionadas con la identidad personal y otros datos referentes al entorno del estudiante, de una forma amena, donde el estudiante se involucra de forma afectiva, ya que para este tipo de estudiante las actividades participativas constituyen una vía muy factible para aprender.

Los juegos representan para cualquier estudiante una forma muy atractiva para aprender y poner en práctica todo el conocimiento adquirido, pero para los cinestésicos mucho más por las características propias para el aprendizaje.

## **Cinestésicos**

- *perciben* y procesan la información preferentemente con asociaciones de sensaciones de emociones, efectos de afecto y movimientos del cuerpo.
- gran habilidad para las actividades motoras (deporte, danza, etc.)
- aprendizaje lento pero profundo.
- memoria muscular desarrollada
- exteriorizan la necesidad de moverse y la ejecutan cuando estudian
- necesitan estar involucrado personalmente en alguna actividad.
- no les gusta leer pero prefieren las historias de acción.
- recuerdan de forma general la actividad que realizó pero sin detalles
- recuerdan con dificultad las imágenes
- gran expresión corporal cuando habla
- presentan dificultad al oír y necesita estar cerca del interlocutor

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego tiene una similitud al tradicional juego “monopolio” pero en lugar de comprar y vender propiedades y acciones, el estudiante responderá a preguntas o formulará las mismas de acuerdo con la casilla que se active mediante los dados, “Learn Playing” brindará pistas de ayuda o tendrá una conexión directa al tutor por vía electrónica o por tutoría presencial como lo indique el juego.

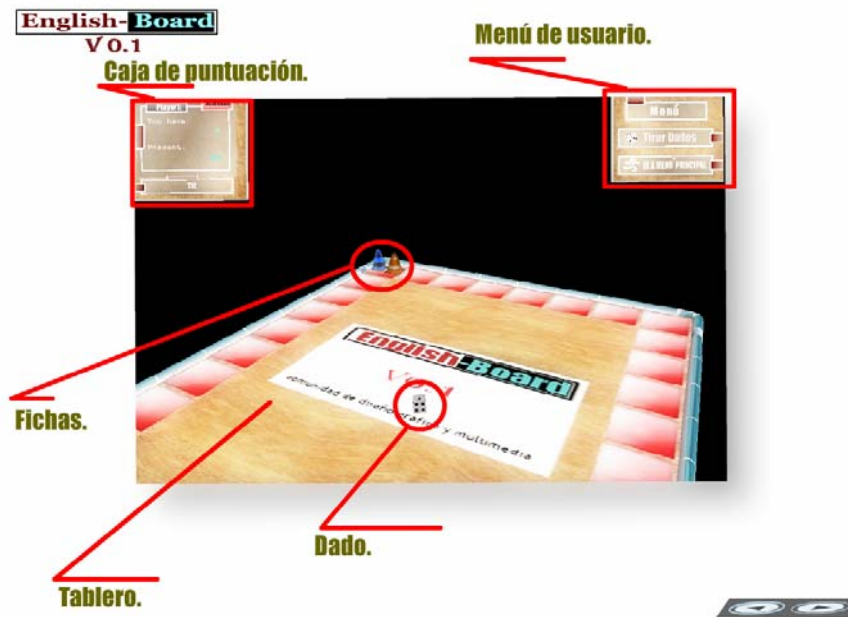
El juego hasta el momento tiene un nivel:

**English-Board**  
V 0.1

>Menú principal.



- ⊗ El primer nivel se caracteriza con toda la información acerca de su identidad personal y su entorno familiar
- ⊗ Segundo nivel trabaja cualquier información acerca de su mundo académico del estudiante.



**En la realización de este juego se utilizaron los siguientes software y librerías:**

Blender 3D 2.43  
Gimp 2.12.1  
Borland C++ Builder  
Macromedia Flash 8  
Lenguaje Python  
OpenGL

**Blender 3D:**

Software Libre de Modelado 3D y Animación de licencia GPL , multiplataforma utilizado en el modelado del tablero y la animación de las fichas y los dados.

**Gimp:**

Software Libre de Manipulación de Imágenes licencia GPL , utilizado en la elaboración de las texturas e imágenes.

**Borland C++ Builder:**

IDE Integrado con compilador de C++ , utilizado en la programación de el juego.

**Macromedia Flash 8:**

Software utilizado para crear ficheros ShockWave Flash (SWF) , los cuales fueron utilizados en la interfaz del programa permitiendo un mayor dinamismo en esta (usando el lenguaje Action Script), así como la incorporación de elementos de multimedia.

**Lenguaje Python:**

Utilizado para exportar los modelos creados en Blender así como las animaciones, para luego ser cargados en C++.

**OpenGL:**

Librería de gráficos 3d libre y multiplataforma.

## **APORTE SOCIAL**

Es un juego didáctico que tiene un aporte social y práctico porque por primera vez en nuestro país se realiza un juego didáctico-informático donde se considere los estilos de aprendizaje de los estudiantes, específicamente las preferencias de los estudiantes cinestésicos. El cual tributa a optimizar el aprendizaje autónomo en un entorno físico –virtual como los Centros de Auto-aprendizaje y servicios de Idiomas Extranjeros (CASIE)

## **CONCLUSIONES**

La tarea del profesor en un inicio tiene que estar encaminada al conocimiento del llamado “mundo subjetivo “del estudiante y a partir de aquí planificar, dosificar las actividades que posibiliten un aprendizaje verdaderamente desarrollador y que este vaya cada día ganando autonomía y responsabilidad en el contexto de los centros de auto-aprendizaje.

El juego “Learn playing” posibilita al estudiante apropiarse del conocimiento en un medio físico-virtual adecuado. Además, el mismo ofrece estrategias de aprendizaje de acuerdo con sus preferencias de aprendizaje. El entorno creado por los CASIE ofrece las herramientas necesarias para desarrollar la competencia comunicativa en el inglés básico,

Este juego brindará otra vía para desarrollar la autonomía de los estudiantes de la Universidad de Ciencias informáticas en el aprendizaje de una lengua extranjera.

## **RECOMENDACIONES**

### **Planes en Desarrollo:**

Realizar una reingeniería de software al producto para ganar en organización y flexibilidad , para luego publicarlo en el CVS GForge con el código fuente y la documentación detallada de cómo desarrollarlo, disponible a la comunidad universitaria.

Permitir el desarrollo de plugins , para lograr que sea fácilmente extensible sin necesidad de recompilar el programa entero. Para llevar esto a cabo estamos elaborando la posibilidad de añadirle Python (lenguaje de alto nivel) para extenderlo.

Incluir la capacidad de reproducción texto a voz , la cual permitiría el ahorro de memoria ocupada por ficheros de audio.

Desarrollar plantillas flash, que permitirían crear cuestionarios sin mucho conocimiento de esta herramienta (para futuros cambios en esta u otra especialidad) .

Migrar de compilador Borland C++ a Ming W y como IDE usar el Code:Block con el fin de lograr que el software valla siendo menos dependiente de las herramientas propietarias y a la vez multiplataforma , para migrar utilizaremos la librería glfw (OpenGL FrameWork) que es multiplataforma y con la posibilidad de no tener que variar el código en nada o en apenas unas líneas tanto para compiladores diferentes como para diferentes sistemas operativos.

## BIBLIOGRAFÍA

Cabreras J.S. Tesis de doctorado (2004)

Colectivo de autores. Psicología General. (1980)

Dilts. R. B Aprendizaje dinámico con PNL (2003)

Lair Ribeiro La Comunicación eficaz

Lindsay.P y Donald Norman. La percepción humana Editorial, Tecnos, Madrid,

España

Vega.A.G .La Comunicación y los estilos de aprendizaje en el aula (2004)

Verlee. Williams. Aprender con todo el cerebro, (1995)

Publicaciones de Internet

[http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n\\_oral](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_oral)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Debate>

<http://www.unesco.org/webworld/publications/philos/philos3.htm>

[http://rayuela.uc3m.es/~tony/webmdoca/jorge/int\\_memoriav02.html](http://rayuela.uc3m.es/~tony/webmdoca/jorge/int_memoriav02.html)

[http://www.carenas.org.bo/TICOM/docs\\_modulos/M3/2.pdf](http://www.carenas.org.bo/TICOM/docs_modulos/M3/2.pdf)

<HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS15/METODOS-CREATIVOS/METODOS-CREATIVOS.SHTML>

<HTTP://WWW.SODEPAZ.ORG/CONSTRUYENDOLAPAZ/CONSTRUYENDO%20LA%20PAZ/RECURSOS%20DID%E1CTICOS.HTML>

<HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS14/ENFOQ-DIDACTICA/ENFOQ-DIDACTICA.SHTML>