



Plus.

Fecha: 17/06/2014

Autores.

Alejandro Soto Gonzales. Asistente en el proyecto Go Touch.

Jorge Danilo Arguedas Salazar. Asistente en el proyecto Go Touch.

Resumen

En resumen el proyecto se trata de una aplicación móvil, enfocada en enseñar a los niños los números, las cantidades que estos representan, el trazo y a sumar. Se desarrolla con el propósito de hacer divertido el proceso de aprendizaje y con esto ayudar a padres y maestros.

Palabra Claves.

Go Touch (Proyecto de desarrollo móvil a cargo del C.I.C).

C.I.C (Centro de investigación en computación del Instituto Tecnológico de Costa Rica).

Sumas.

Aprendizaje.

Juego.

Introducción.

En el siguiente artículo hablaremos sobre “Plus”, este como su nombre lo indica es un proyecto basado en las sumas, con el cual se pretende enseñar a los niños a sumar y reconocer los números, la cantidad que representan, además de un complemento que es el aprender el trazo correcto de cada número. Este proyecto se desarrolla para ayudar en la educación de los niños como un material de apoyo. Se pretende que la tecnología móvil ayude a la educación en nuestras escuelas mientras se aprende jugando, o ya sea en casa con sus padres.

Objetivos.

El proyecto se inicia como un método de apoyo para padres y profesores en la enseñanza básica de las sumas, los números y la cantidad que estos representan. Todo esto en una aplicación para dispositivos Android la cual consta de 3 mundos algunos de ellos compuesto de más niveles.

El primer mundo consta de 3 niveles, el primero de ellos trata de enseñar a los niños las cantidades que representan cada número y el carácter que lo representa.

El segundo nivel se dedica a mostrar los números y de una manera sutil a contar.

El tercer nivel se basa en un juego de memoria, el cual consta de 3 niveles de dificultad, los cuales constan de asociar los números a una cantidad de confites.

El segundo mundo es dedicado por completo a las sumas en el cual se pueden apreciar 2 niveles. El primero de los niveles utiliza estrellas para representar las cantidades de elementos que componen cada uno de los sumandos, dando así una forma más fácil de sumar ya que al final el niño puede contar la cantidad de estrellas utilizadas y con ello dar el resultado de la suma.

El segundo nivel consta de sumas y respuestas las cuales se encuentran dentro de unas burbujas las cuales al ser asociadas unas con otras desaparecen y dan campo a un par más de burbujas, el juego tiene un límite de 10 parejas para terminarlo.

El tercer mundo se emplea para enseñar a los niños el trazo correcto de los números al hacer que los mismo dibujen con su dedo el número sobre el dispositivo.

Todos los niveles constan de un tutorial animado el cual explica de una manera fácil, como se debe jugar cada uno.

De la mano de este proyecto contamos con otro el cual se basara en la enseñanza de la trigonometría, para estudiantes de secundaria utilizando la misma temática de juegos los cuales aminoran al agotamiento proceso de aprendizaje que este representa. Este proyecto se encuentra en su etapa inicial de desarrollo, el mismo constara de 3 mini juegos, dos de ellos ya definidos, el primero se basa

en una montaña rusa, la cual se completa utilizando triángulos, los cuales se deben ordenar de una manera para con ello alcanzar con el carro todos los globos en el camino.

El segundo será una pistola láser la cual debe esquivar obstáculos y refractarse en ciertos puntos de apoyo y con ello formar un triángulo.

El tercero se encuentra en la etapa de conceptualización.

Para las pruebas del producto, se utilizaron niños de preescolar los cuales disfrutaron jugando y aprendiendo a sumar.

Resultados.

Los niños que probaron el producto, si divirtieron jugando, aunque de una manera sutil aprendían, lo cual hace menos tedioso el método de aprendizaje ya que al jugar no se percatan.

Conclusiones.

A nuestra opinión el producto resultante será de gran ayuda tanto para padres y maestros como para los niños que encontraran una manera divertida de aprender con la recompensa del juego, lo cual reduce todo el rechazo a aprender solo por aprender sin recompensa alguna como lo ven los niños.