



@aprenda: Um jogo educativo

Ramiro Hernandez – Walkiria Cordenonzi – Silvio Normey

rahe4955@gmail.com – walkiriacordenonzi@ifsul.edu.br – silviogomez@ifsul.edu.br

Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL)– Câmpus Santana do Livramento - Brasil

A través de los años, con la informática se obtuvieron grandes avances. Esta área influyo mucho en la educación, mejorándola en todos los aspectos y permitiendo que las personas obtengan una mejor educación y una adquisición de un buen conocimiento de forma fácil y sencilla. Hoy en día existen millones de aplicaciones y páginas con informaciones antiguas e informaciones diarias de último momento. Existen muchas utilidades que se puede obtener de estas, pero la más importante es el fácil aprendizaje que se obtiene de estas. Una de ellas es la aplicación @aprenda un juego educativo para los alumnos y personas, facilitando a los profesores de exponer sus conocimientos a través de una manera fácil y rápida para que cualquier persona pueda aprender a través de ella al instante.

El objetivo de este proyecto es crear una aplicación de aprendizaje a las personas en una forma de juego. Las personas o alumnos deben escoger una área, luego una sub área o sea que hay grandes variedades de tipos de temas para las preguntas y después un lenguaje que desea aprender. Luego aparecen las preguntas de forma randomico del área y sub-área que la persona o alumno escogieron junto con el idioma. El deberá responder correctamente para obtener una mejor puntuación (100 puntos), si responde incorrectamente esta puntuación disminuye (25 puntos) cada vez que responde incorrectamente hasta llegar a 0 puntos y pasa a la siguiente pregunta. También hay un sistema de dicas que ayudan al jugador a responder correctamente, pero disminuye su puntuación, esto sirve para que el jugador vaya mejorando y a la vez aprenda a través de las dicas. Otra funcionalidad es la de Pular (saltar) una pregunta, si el jugador no sabe o no quiere responder esa pregunta pasa a la siguiente con 0



III EBITE



**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
SUL-RIO-GRANDENSE
Câmpus Santana do Livramento



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



RAP-Ceibal
Red de Apoyo al Plan Ceibal



Centro
Universitario
Rivera

puntos. Y para ayudar más al objetivo de esta aplicación, se creó un sistema de ranking (TOP 5) en el cual están las 5 personas con mayor puntuación del juego. Debajo de este TOP muestra tu puntuación total para demostrar que tan cerca estas de la puntuación de los jugadores que están en este TOP, esto ayuda al objetivo del juego ya que existe una competencia entre los jugadores, y esto hace que el jugador se inspire más a jugar, a la vez esto hace que el jugador aprenda más. Para cada pregunta hay un sistema de tiempo, el jugador tiene 90 segundos para responder, si el tiempo termina pasa a la siguiente pregunta con la puntuación 0.

El resultado de esto es que las alumnos/personas puedan tener un proceso mejor en el aprendizaje, mejorar los contenidos que se dan en clase o que dan los profesores de una manera divertida y sencilla. La creación de una nueva forma de aprendizaje que favorezca la interacción y que impulse el aprendizaje a una forma más eficaz, haciendo que los aprendices interactúen de forma a manipular la información a ser aprendida. Agradecemos al PROPESP - IFSUL por el apoyo financiero al proyecto de investigación.



ISBN: 978-85-66935-25-7

