

www.cibereduca.com



V Congreso Internacional Virtual de Educación
7-27 de Febrero de 2005

SOFTWARE PARA AUTOMATIZAR EL MANEJO DE LOS JUEGOS POR LOS ACTORES DE LA CULTURA FÍSICA.

Yoanis Martínez Leal⁽¹⁾
Lázaro García Gutiérrez⁽²⁾
Adriana Aguilar Rodríguez⁽³⁾

(1)Estudiante de 3er año
(2)Tutor Profesor de Computación del departamento de Informática.
(3)Profesora de Metodología de la Investigación

Instituto Superior de Cultura Física , “Manuel Fajardo”, Facultad de Cultura Física de la Habana, Cuba.

RESUMEN

Este trabajo se basa en la elaboración de un software que sirve para manejar los juegos por todos los actores de la Cultura desde los profesores de Educación Física hasta los estudiantes de cursos emergentes.

El software consiste en una relación entre **Visual Basic** y **Access** que tiene como fin la consulta e inserción de datos a la base de los mismos. Este programa fue diseñado con el lenguaje **Visual Basic 6.0** un lenguaje de programación básico como el nombre lo indica además de ser orientado a objetos y también sirve como multimedia a la asignatura de Teoría y Práctica de los juegos ya que esta versión inicial cuenta con 4 conferencias de la Lic. **Mildre Domínguez Fígueredo** sobre algunos temas relacionados con los juegos.

La **Novedad Científica** de este programa es que facilita de una forma rápida y eficaz el trabajo con los juegos ya que anteriormente solo se cantaba con ediciones textuales; Pero ahora con el uso de la computación se facilita este trabajo de búsqueda y almacenamiento de juegos.

El **Efecto Económico - Social** de este software es que ahorra sobre todo tiempo en cualquier tarea de la Cultura Física en la que se tenga que usar los juegos además de que gracias al sencillo interfaz que tiene el software promueve el uso de la computación pues se ve como de una forma muy sencilla se puede lograr el mismo trabajo que antes tardaba mucho tiempo a través de los libros.

INTRODUCCIÓN:

Para nadie es secreto que hoy en día la Cultura Física juega un papel crucial en la educación del ser humano desde los primeros momentos de vida hasta la tercera edad, basándose en sus raíces que provienen desde el propio surgimiento del hombre donde la actividad Física marcaba la supervivencia, Pasando a través de la historia por un grupo de cambios y transformaciones que las han favorecido y modelado para llegar hasta nuestros días como unas de las más prominentes enseñanzas en cuanto a desarrollo físico se trata .

Pero como todo proceso pedagógico siempre se mantiene en cambios constantes en busca de la mejora del hombre y de su bienestar físico y mental, es por lo que en los últimos 10 años del pasado siglo principalmente la Educación Física se enriqueció con nuevas tendencias que apuntan hacia la elaboración de las clases con una gran utilización de los juegos, además de que en la recreación Física siempre se han utilizado los juegos.

Es entonces donde surge esta idea de crear una herramienta que les facilite el manejo de los juegos a todos los actores de la Cultura Física. Es cuando surge **Game Browser** como respuesta al problema antes planteado.

PROBLEMA CIENTÍFICO

¿Cómo proceder para la automatización de la búsqueda de juegos por actores de la Cultura Física?

OBJETIVO GENERAL

Establecer un sistema para automatizar la búsqueda de juegos por actores de la Cultura Física.

Objetivos Específicos

- Elaborar una herramienta que facilite a todos los actores de la Cultura Física el manejo de los juegos.
- Aplicar la herramienta en las Secundarias Básicas de San José de las Lajas.

Preguntas Científicas

- ¿Qué concepción teórico pedagógico existe sobre la creación de un software para la búsqueda de juegos?
- ¿Qué técnicas deben emplearse para la creación de herramientas que permitan la búsqueda de juegos por actores de la Cultura Física?
- ¿Cuáles estrategias deben emplearse para la utilización y aplicación de la propuesta?
- ¿Qué aspectos deben seleccionarse para elaborar la propuesta?
- ¿Qué indicadores permiten constatar la aplicación y utilización de la propuesta?
- ¿En qué medida la alternativa propuesta ha tenido efectividad?

MATERIALES Y MÉTODOS

Empíricos

- Encuestas
- Entrevistas

Teóricos

- Análisis - Síntesis
- Histórico - Lógico

Estadístico Matemático

- No Paramétrico

Objeto de Estudio

Automatizar el manejo de los juegos

Campo de Acción

Proceso Docente – Educativo de los actores de la Cultura Física.

Fundamentación Teórica:

Game Browser no es más que un sistema de consulta entre **Visual Basic 6.0** y **Access** que también permite la inserción de datos para el enriquecimiento de la fuente; Este programa está diseñado para facilitarle el trabajo a todos los que dentro y fuera de la Cultura Física utilicen los juegos ya que de una forma ordenada (por las clasificaciones en dependencia de cada tipo de juego que se use en cada una de las ramas de la Cultura Física) además de estar creado con el lenguaje de programación **Visual Basic 6.0** el cual está concebido entre los lenguajes de programación orientados a objetos.

Lo cual nos permitió obtener un software de sencillo manejo y que para interactuar con el no sea necesario tener grandes conocimientos de computación, además de que le sirve como multimedia a la asignatura de Teoría y Práctica de los juegos ya que en el van implícitas 4 conferencias de la profesora Lic. Mildre Domínguez Fígueredo sobre el tema de los juegos las cuales son:

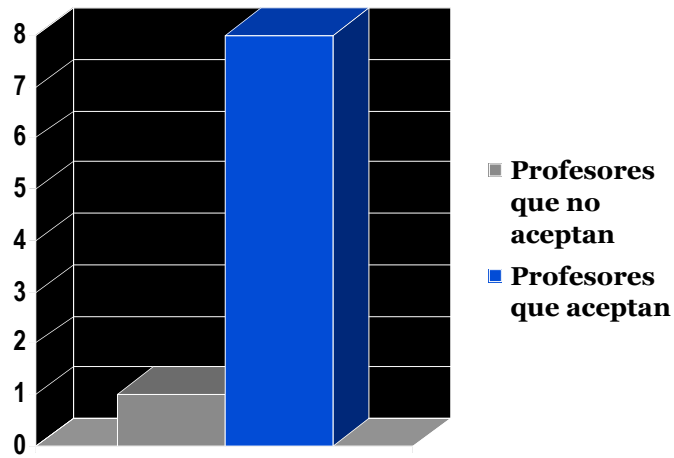
- La Historia de los Juegos.
- Clasificación de los Juegos.
- La Metodología de los Juegos.
- Los Juegos Biológicamente.

Por lo que si observamos detenidamente este programa puede tener una gran repercusión, ya que en todas las escuelas del país al menos se cuenta con una computadora en la cual se puede ejecutar sin problemas dicha aplicación el cual le pudiera servir tanto a los profesores de Educación Física como también a las auxiliares pedagógicas, activistas de recreación y a cualquier otro profesor interesado en la utilización de juegos en sus clases a cualquier nivel escolar incluso hasta los activistas fisioterapeutas que trabajan con la tercera edad entre otros.

El funcionamiento del programa en cuestión se basa en una consulta a una libreta de direcciones que se encuentra en formato Access (Base de Datos) en donde los juegos además de tener inscrito su localización también tienen inscritas otras características de su clasificación como son **Ubicación**, la **Intensidad**, la **Capacidad** que desarrolla, que **Tipo** de juego que es; además de otras características. Es bueno señalar que estas especificaciones no solo son para la Educación Física también están presente en las otras especialidades como son la recreación, la rehabilitación y en el deporte.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

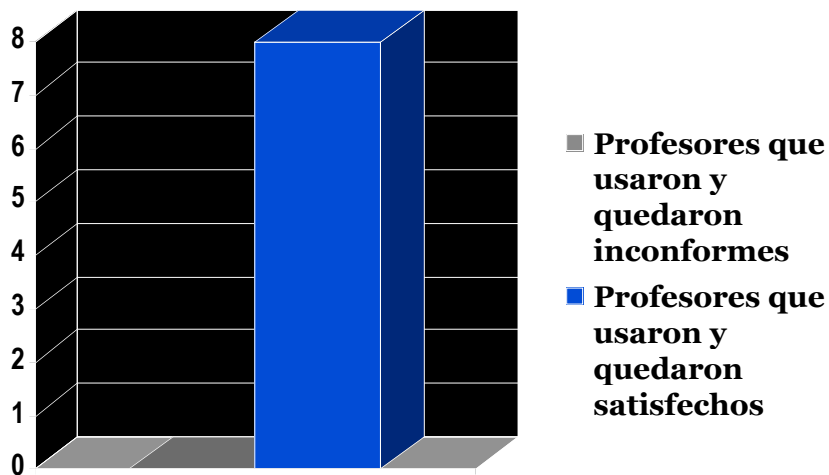
En su primera etapa se le aplicó la encuesta a los 9 profesores de Secundaria Básica (Total) de las Tres escuelas de esta enseñanza en el casco urbano del municipio la cual nos mostró los siguientes resultados:



Por lo que concluimos que la idea de usar el programa tubo una buena acogida por los profesores ya que un 88,9% (8) estuvo de acuerdo en usar el programa y solo el 11,1% (1)

Se negó ha hacerlo por lo que seguidamente de obtener estos favorables resultados me dispuse a ponerles a su disposición a Game Browser además de una ligera explicación de su manejo.

Posteriormente después de haber transcurrido 4 semanas regrese para finalizar lo que seria la segunda etapa en donde le realice una entrevista a cada uno de los 8 profesores donde me comentaron la gran satisfacción que obtuvieron con la utilización de la herramienta además de que quedaron maravillados de cómo con tampoco conocimientos que tienen la mayoría sobre la computación pudieron manejar le herramienta muy bien, esto se pudo ver también en como se incremento la base de datos de cada una de las copias que tienen en sus respectivas escuelas.



CONCLUSIONES

- Facilita de forma cómoda el manejo con los juegos y el manejo con la computadora no es complicado.
- Constituye una concepción teórico pedagógica sobre la creación de software para el manejo de Juegos
- Creo técnicas para la creación de herramientas que manejen los Juegos digitalmente.
- Se tuvieron en cuenta los aspectos generales y principales de los juegos.

RECOMENDACIONES:

- Divulgar la herramienta y su puesta en práctica en nuestra facultad para ser utilizada en la práctica investigativa.
- Validar la puesta en práctica de la herramienta en las escuelas de San José de las Lajas y posteriormente en el país.
- Puede ser utilizada por todas las escuelas del país y dependencias de INDER y por todo el personal que lo necesite para su trabajo.

ANEXOS

1. Foto de la consulta.

The screenshot shows a window titled "Game Browser" with a menu bar containing "Archivo", "aYuda", and "Salir". The main content area has the heading "Ventana para gestionar la entrada y consulta de Juegos para la Educación Física." Below this is a logo for "Consults" with the tagline "Busque sus datos".

The interface is divided into two main sections: "Consulta y Localización" (selected) and "Insertar".

Consulta y Localización: This section contains a "Tabla para efectuar la Consulta" with the following fields:

- Nombre: Balonmano con cajón
- Capacidad: Resistencia
- Ubicación: Exterior
- Intensidad: Alta
- Tipo: Predeportivo
- Forma: Con Balón
- Dirección: \\main\LibrodCF\Juegos\balonmano_con_cajon.htm

Consulta: This section has several checkboxes and dropdown menus:

- Capacidad: Resistencia
- Ubicación
- Intensidad
- Tipo: Predeportivo
- Forma: Con Balón

A "Buscar" button is located below these options.

Localización: This section includes a "Crear conexión" button and a preview of an "HTML Document" icon.

Arrows in the image point to the "Consults" logo, the "Consulta y Localización" radio button, the "Insertar" radio button, and the "Dirección" field.

2. Foto da le inserción.



Ventana para gestionar la entrada y consulta de Juegos para la Educación Física.



Insert
Entre sus datos

Consulta y Localización Insertar

Tabla para efectuar la Inserción.

Nombre:

Capacidad:

Ubicación:

Intensidad:

Tipo:


Forma:

Dirección:

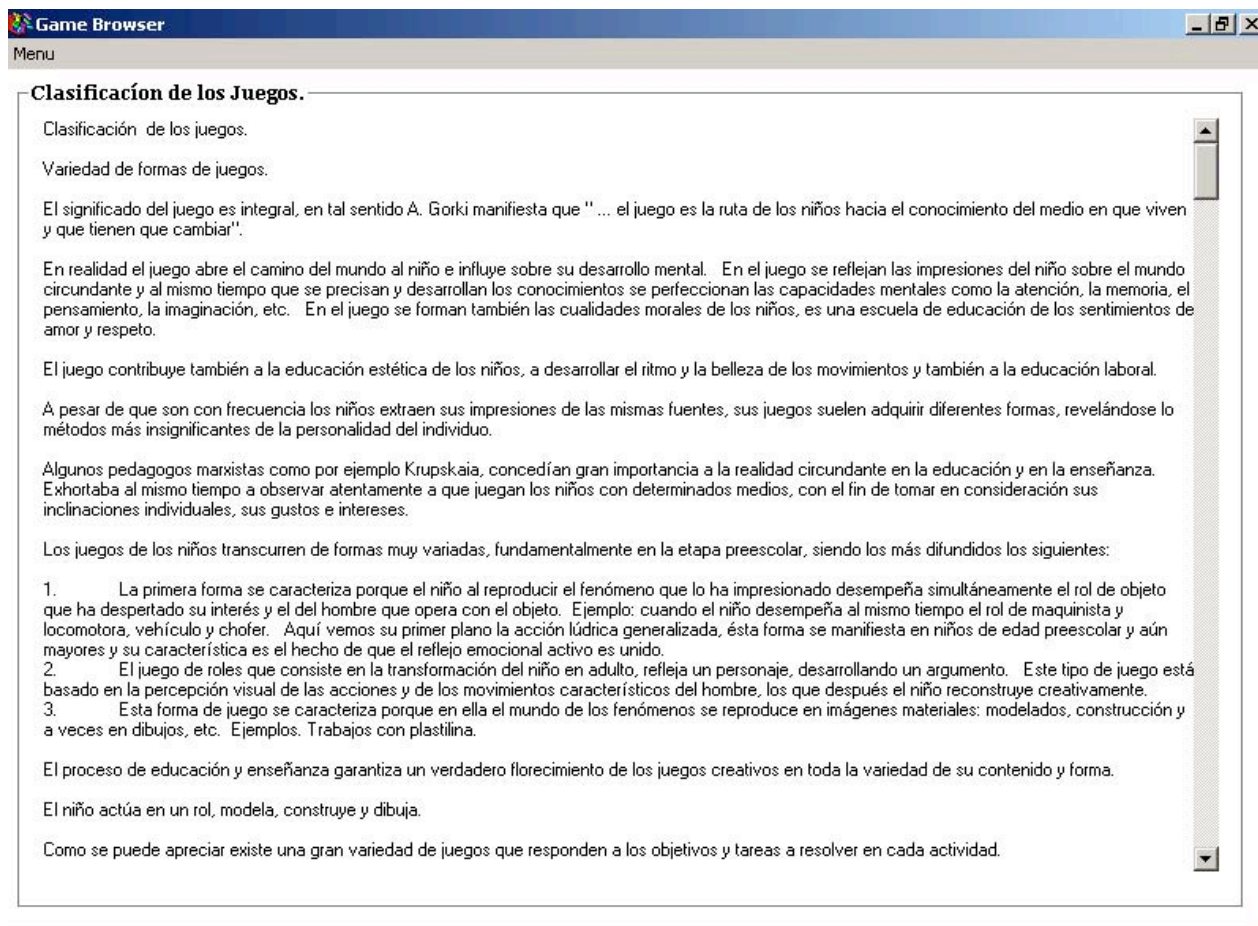
Consulta

Capacidad
 Ubicación
 Intensidad
 Tipo
 Forma

Localización


Juegos

3. Conferencias que porta Game Browser



Game Browser
Menu

Clasificación de los Juegos.

Clasificación de los juegos.

Variedad de formas de juegos.

El significado del juego es integral, en tal sentido A. Gorki manifiesta que "... el juego es la ruta de los niños hacia el conocimiento del medio en que viven y que tienen que cambiar".

En realidad el juego abre el camino del mundo al niño e influye sobre su desarrollo mental. En el juego se reflejan las impresiones del niño sobre el mundo circundante y al mismo tiempo que se precisan y desarrollan los conocimientos se perfeccionan las capacidades mentales como la atención, la memoria, el pensamiento, la imaginación, etc. En el juego se forman también las cualidades morales de los niños, es una escuela de educación de los sentimientos de amor y respeto.

El juego contribuye también a la educación estética de los niños, a desarrollar el ritmo y la belleza de los movimientos y también a la educación laboral.

A pesar de que son con frecuencia los niños extraen sus impresiones de las mismas fuentes, sus juegos suelen adquirir diferentes formas, revelándose los métodos más insignificantes de la personalidad del individuo.

Algunos pedagogos marxistas como por ejemplo Krupskaja, concedían gran importancia a la realidad circundante en la educación y en la enseñanza. Exhortaba al mismo tiempo a observar atentamente a que juegan los niños con determinados medios, con el fin de tomar en consideración sus inclinaciones individuales, sus gustos e intereses.

Los juegos de los niños transcurren de formas muy variadas, fundamentalmente en la etapa preescolar, siendo los más difundidos los siguientes:

1. La primera forma se caracteriza porque el niño al reproducir el fenómeno que lo ha impresionado desempeña simultáneamente el rol de objeto que ha despertado su interés y el del hombre que opera con el objeto. Ejemplo: cuando el niño desempeña al mismo tiempo el rol de maquinista y locomotora, vehículo y chofer. Aquí vemos su primer plano la acción lúdica generalizada, ésta forma se manifiesta en niños de edad preescolar y aún mayores y su característica es el hecho de que el reflejo emocional activo es unido.
2. El juego de roles que consiste en la transformación del niño en adulto, refleja un personaje, desarrollando un argumento. Este tipo de juego está basado en la percepción visual de las acciones y de los movimientos característicos del hombre, los que después el niño reconstruye creativamente.
3. Esta forma de juego se caracteriza porque en ella el mundo de los fenómenos se reproduce en imágenes materiales: modelados, construcción y a veces en dibujos, etc. Ejemplos. Trabajos con plastilina.

El proceso de educación y enseñanza garantiza un verdadero florecimiento de los juegos creativos en toda la variedad de su contenido y forma.

El niño actúa en un rol, modela, construye y dibuja.

Como se puede apreciar existe una gran variedad de juegos que responden a los objetivos y tareas a resolver en cada actividad.

©CiberEduca.com 2005

La reproducción total o parcial de este documento está prohibida sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.

CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.

® CiberEduca.com es una marca registrada.

©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado