

Creació d'un joc didàctic

Roberto Mateos Incera

Tutor: Daniel Urbano Polo

Nens de P4 jugant amb el joc, podem veure com mostren interès.



L'objectiu d'aquest treball de recerca ha estat crear un joc didàctic per a infants de P4 amb l'ajuda de l'aplicació de disseny d'animacions 2D *Flash MX* i del llenguatge de programació *Actionscript*. Els jocs didàctics cada vegada són més útils en l'educació i sovint s'utilitzen en les aules d'aprenentatge.

Per fer aquest treball he seguit els passos del disseny tecnopedagògic, que són: Anàlisi, Disseny, Desenvolupament, Implementació i Avaluació. Aquest projecte consta d'un petit joc de dotze pantalles en les quals apareix una imatge i l'infant ha de resoldre un problema matemàtic. L'infant no pot avançar si no resol cada pantalla correctament, és a dir, el joc es basa en una metodologia que consisteix a aprendre mitjançant la resposta. Per tant es va decidir que el joc digués a l'instant si la resposta era correcta o errònia.

Exemple de pantalla del joc on han de resoldre un problema matemàtic.



S'ha considerat que el projecte havia de servir perquè l'infant actués de forma autònoma, resolent els exercicis amb actitud positiva i superant les dificultats que plantegen els problemes de relació quantitativa. El joc no ha de servir només per aprendre matemàtiques, sinó també per impulsar la comprensió del món natural i material a través de l'observació dels objectes que hi apareixen. A més també serveix per iniciar el procés d'aprenentatge de les habilitats matemàtiques bàsiques a través de la classificació d'objectes a partir d'un criteri determinat, establint relacions quantitatives fins al 9, i per reconèixer figures geomètriques en objectes de la vida quotidiana.

Després de realitzar el joc s'ha posat a prova amb infants. D'aquest procés s'han extret les conclusions adients per revisar-lo i millorar-ne el desenvolupament.