



## Estudiantes crean aplicaciones para el Parque La Libertad

15 de Junio 2016 Por: [Redacción](#) <sup>[1]</sup>

*Niños pudieron aprender con las apps creadas por estudiantes del TEC*

**Fernando Montero/Redactor**

Mientras unos niños aprenden inglés jugando con una tableta, otros están repasando operaciones matemáticas mediante un divertido juego virtual. Mientras unos colegas están entretenidos con los desafíos de una aplicación de la tabla periódica de los elementos que estudian en sus clases de química, un grupo de adultos se divierte dibujando con sus dedos, caracteres del idioma japonés sobre una pantalla de un dispositivo móvil.

Estas **son algunas de las aplicaciones que crearon los estudiantes del curso “Programación de Aplicaciones Móviles” del Centro Académico de San José** <sup>[2]</sup>, **para el Parque La Libertad** <sup>[3]</sup> en Desamparados, como parte de un convenio entre el TEC y este centro de recreación y formación del Ministerio de Cultura y Juventud.

Adriana Álvarez, profesora del curso, explicó que este Parque tiene el objetivo de promover la recreación, la educación y la paz en una zona muy populosa de San José, que se caracteriza

por altos índices de violencia y de deserción escolar.

Tomando en cuenta este contexto, **los estudiantes se reunieron con las autoridades del Parque La Libertad para conocer sus necesidades y, a partir de ahí, elaboraron anteproyectos que contemplaran todos los detalles en torno a los temas que abordarían las aplicaciones.** Por ejemplo, el juego lúdico y educativo sobre el reciclaje tomó en cuenta la Ley 8839 sobre la Gestión Integral de los Residuos, aprobada por la Asamblea Legislativa en el año 2010.

Asimismo, **los estudiantes investigaron sobre la existencia de aplicaciones similares en el mercado con la finalidad de hacer algo distinto.** De esta manera, la aplicación desarrollada sobre la tabla periódica de los elementos se basó en la estructura de Gil Chaverri, la cual se estudia en Costa Rica, a diferencia de todas las aplicaciones existentes en el mercado.

“Por lo general, en los cursos se presenta el trabajo al profesor, se pone una nota y hasta ahí llegó todo. Esta experiencia nos permitió ir más allá. **Las aplicaciones que desarrollamos tenemos que seguir las mejorando más allá del curso, hasta que quede la versión definitiva**”, resaltó **Luis Rojas, uno de los estudiantes** que participaron de esta experiencia.

Por su parte, Ariel Monestel, otro de los estudiantes del curso, destacó la importancia de relacionarse con un cliente real, al punto de que **la calificación de los proyectos estuvo sujeta a las evaluaciones de los niños, jóvenes y adultos que probaron las aplicaciones.**

“La intención con esta experiencia es cambiar el concepto de que el profesor pone una nota, el proyecto se engaveta y ahí termina todo. El propósito es que las aplicaciones sean utilizadas por los usuarios del centro infantil y juvenil del Parque La Libertad y que, posteriormente, estén disponibles para cualquier persona en el “Google Play” de forma gratuita”, añadió Álvarez.

\_ [4]

Todas las aplicaciones enseñan algo a partir de una historia y se encuentran todavía en una versión beta, a la espera de las correcciones y recomendaciones por parte de los usuarios del Parque La Libertad.

#### **Para todos los gustos y todas las edades**

En total **se elaboraron nueve aplicaciones y se están produciendo nueve más.** La primera entrega al Parque consistió en juegos educativos para niños, jóvenes y adultos. Mientras que las aplicaciones que aún están en la fase de investigación y diseño facilitarán algunos procesos administrativos y de mantenimiento del Parque.

Las aplicaciones disponibles son las siguientes:

**Buscando al Zika**

Se trata de un videojuego en el que se deben localizar los criaderos de mosquitos transmisores de este virus en varios lugares de la vida cotidiana. La complejidad aumenta de acuerdo con el nivel del juego. Si el personaje falla en la localización de los criaderos empezará a mostrar síntomas de la enfermedad en su cuerpo.

#### **Gamekey**

Consiste en una aplicación móvil para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en personas entre los 6 y 10 años de edad. Los juegos asocian palabras con su definición y permiten asimilar conceptos mediante la recreación.

#### **Gramalab**

Juego desarrollado para la plataforma de Android con el objetivo de apoyar la enseñanza del español a nivel escolar. Mediante esta aplicación, los usuarios pueden reconocer las partes fundamentales de una oración para darle un sentido lógico.

#### **Hirageasy**

Es una aplicación para aprender las bases del idioma japonés. Los usuarios pueden dibujar con sus dedos los caracteres de esta lengua sobre la pantalla.

#### **Makakat-on**

Este término proviene del idioma cebuano de las islas Filipinas y significa "aprender". Se trata de una aplicación móvil dirigida a niños y jóvenes que desean agilizar y mejorar su procesamiento cognitivo de problemas matemáticos, desde sumas y restas sencillas hasta derivadas e integrales. El juego utiliza tecnología de realidad virtual, donde se maximiza el potencial del procesamiento por medio de la vista y los sonidos.

#### **Periodic Table Game**

Este juego enseña, de forma entretenida, las características de los elementos de la tabla periódica diseñada por Gil Chaverri.

#### **Reciclemos**

Aunque el diseño gráfico de esta aplicación está dirigido a niños, su contenido es apto para cualquier persona que desee aprender a clasificar correctamente los desechos, de acuerdo con la Ley 8839 de Gestión Integral de los Residuos. El juego contiene una guía de reciclaje que provee la información necesaria para clasificar los desechos según su tipo. Se muestran tres escenarios distintos en los que el jugador debe interactuar con la aplicación para clasificar los residuos antes de que se le agote el tiempo.

#### **Sinanto**

Consiste en una sopa de letras de antónimos y sinónimos con varios niveles de dificultad. Esta

aplicación puede ser utilizada por escolares de segundo ciclo en adelante.

### Zimbabue

Es un juego para fortalecer las habilidades de pensamiento lógico-matemático de niños entre los 6 y 12 años de edad. El ambiente en el que se desarrolla también estimula el cuidado de la naturaleza.

### Nota relacionada:

**Pequeños dan primeros pasos en la robótica con el apoyo del TEC** <sup>[5]</sup>

## Para visitar el Parque La Libertad

**Dirección:** 300 metros este y 100 metros norte del Palí de Fátima, en Desamparados.

**Buses:** Los autobuses de las rutas de Río Azul, Fátima, Guatuso y Linda Vista de Desamparados hacen parada cerca de las entradas al parque.

**Teléfono:** 2276-9400

---

**Source URL (modified on 04/10/2018 - 08:57):** <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/1036>

### Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/redaccion>

[2] <http://www.tec.ac.cr/eltec/casj/Paginas/default.aspx>

[3] <http://www.parquelalibertad.org/>

[4] <https://soundcloud.com/fernando-montero-bolanos/adriana-alvarez-1>

[5] <http://tecdigital.tec.ac.cr/servicios/hoyeneltec/?q=content/pequenos-dan-primeros-pasos-en-la-robotica-con-el-apoyo-del-tec>