

JUEGO BASADO EN APOYAR A TOMAR CIERTAS DE DECISIONES A LA EDUCACION BASICA DE QUINTO Y SEXTO DE PRIMARIA

Chávez Basurto Christopher Lían
@alumnoguinda.mx cchavezb2103tmp
González Mejía Christian
cgonzalezm1800@alumno.ipn.mx
Guadarrama Chaparro Eduardo
egudarramac1800@alumno.ipn.mx Miranda
García Sergio Emiliano
smirandag2000@alumno.ipn.mx
Dra. Claudia Marina Vicario Solorzano
cvicario@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional

Boletín No. 96
1o. de mayo de 2023

Resumen

El presente artículo va centrado en proveer un apoyo académico, analizando ciertas problemáticas que hemos experimentado durante la vida como estudiante, decidimos apoyar a los alumnos de quinto y sexto de primaria, ya que en este momento empezamos a tomar ciertas decisiones como es elegir la escuela donde queremos estudiar, las amistades o el rechazar drogas que nos lleguen a ofrecer, por lo que realizamos encuestas para tener en cuenta cual es el tema que es mejor abordar. Las encuestas realizadas dieron como resultados que los alumnos están tomando decisiones de elegir una escuela y además de rechazar las malas amistades. De manera que con estos resultados los implementaremos para realizar una aplicación en Windows Forms de .Net, dicha aplicación se desarrolló con la herramienta de Visual Studio, utilizando un lenguaje de programación de C# para realizar la parte lógica de la aplicación. Al concluir con el desarrollo, realizamos pruebas con familiares y alumnos con los parámetros mencionados, obteniendo como resultado que los estudiantes tengan una idea más clara de las consecuencias que pueden llegar tener al tomar malas decisiones.

Palabras Clave: Aplicación Windows Forms, tomar decisiones, apoyo y educación básica.

Abstract

This project was carried out with the intention of providing support, where the knowledge previously acquired in the computer engineering career was used, analyzing certain problems that we have experienced during life as a student, we decided to support fifth and sixth grade students. , since at this moment we begin to make certain decisions such as choosing the school where we want to study, friendships or rejecting the drugs that they offer us, so we carry out surveys to take into account what is the best topic to deal with. The surveys carried out gave as results that the students are making decisions to choose a school and in addition to rejecting bad friendships. Thus, with these results we will implement them to make an application in Windows Forms of .Net, said application was developed with the Visual Studio tool, using a C# programming language to carry out the logical part of the application. At the end of the development, we carry out tests with relatives and students with the

highlighted parameters, obtaining as a result that the students will have a clearer idea of the consequences that they can have when making bad decisions.

Keywords: Windows Forms Application, take decisions, support and basic education.

Introducción

Actualmente podemos ver cómo es que los niños de entre 6to de primaria ya se empiezan a ver involucrados en una toma de decisiones en su vida cotidiana, ya sea en el ámbito escolar como decidir a qué escuela quieren ir, que talleres les gustaría cursar, si quieren meterse a algún deporte dentro de su institución, etc.

También decisiones más personales como por ejemplo sobre cómo es que quieren vestir, cuál es su orientación sexual, qué género de música escuchar o incluso con qué tipo de pronombres referirse a ellos.

Pero hay un tipo de decisión que es la que nos interesa a nosotros, las cuales son decisiones que tienen que ver con la moral y más que todo sobre cuál es la importancia de que niños de 6to de primaria sepan que es lo correcto y no perjudiquen sus vidas o las de los demás.

Queremos que los niños de la actualidad entiendan que aún están a tiempo para llevar su vida hacia un camino positivo, que, aunque ciertas acciones les puedan parecer fantásticas y asombrosas no todas suelen tener un final positivo hacia nuestras vidas.

Importancia del juego en niños de entre 5to y 6to de primaria:

Decidimos que la mejor manera de que un niño entienda que a veces sus decisiones pueden llevarlo por un mal camino es con un juego didáctico en el que en el mejor de los casos puede tener un final feliz y libre de culpa en caso contrario de que no sea así tendrá un final malo.

Lo mejor de esto es que podemos lograr que los estudiantes logren comprender que acciones son buenas o cuáles no debido a la cierta similitud que tiene con la vida real, no solo eso si no que también que a ellos gustarles el juego puedan compartirlos con sus demás amigos.

Esto sería de gran ayuda, tal vez no sea algo mundial, pero con el solo hecho de ayudar a una pequeña minoría de niños se puede lograr que sepan y tomen decisiones que puedan ayudar a su vida de manera positiva.

Método

Para la elaboración del aplicativo se hizo uso de un método de tres fases, las dos primeras fases comprenden la recolección de datos y la tercer y última fase el desarrollo:

En la primera fase, recolectamos datos cuantitativos de diversas fuentes ya sean portales como la SEP para recolección de información referente al ámbito académico, INEGI para conocer la composición del cuerpo estudiantil entre otros portales, así como también investigaciones afines o relacionadas con el tema.

En la segunda fase, se usaron los datos cuantitativos recolectados en la fase anterior para planificar la parte cualitativa del método. Los datos informan los tipos de participantes que se deben seleccionar para la fase cualitativa y el tipo de preguntas a ser presentadas mediante un formulario en línea a los participantes, adecuándolas a su nivel académico.

Mediante la recolección de datos de las dos fases anteriores se inicia el diseño del aplicable haciendo uso de herramientas informáticas como el entorno de desarrollo Microsoft Visual Studio y como lenguaje de programación se eligió c#.

Arquitectura

El desarrollo del aplicativo toma elementos del género de videojuegos aventura gráfica el cual consiste en una historia interactiva donde el usuario tendrá diferentes opciones a lo largo de la trama; estas opciones repercutirán en la historia que se desarrolla dentro de la aplicación.



Figura 1. Menú principal de la aplicación.

El usuario podrá interactuar por medio de botones mediante los cuales podrá avanzar y retroceder de un fragmento de la historia, desplegar los diálogos así como también tomar una decisión de las disyuntivas que encuentre en la narrativa.



Figura 2. Interfaz de la aplicación.

Dado que la aplicación tiene como objetivo fomentar la conformación del juicio crítico, a partir del análisis y la deliberación de acciones propias y de otros, se le dará al usuario una serie de opciones dentro de la historia, el tendrá que elegir con base al juicio hecho hasta el momento, estas decisiones repercuten en la continuación de la narrativa (fig. 3)

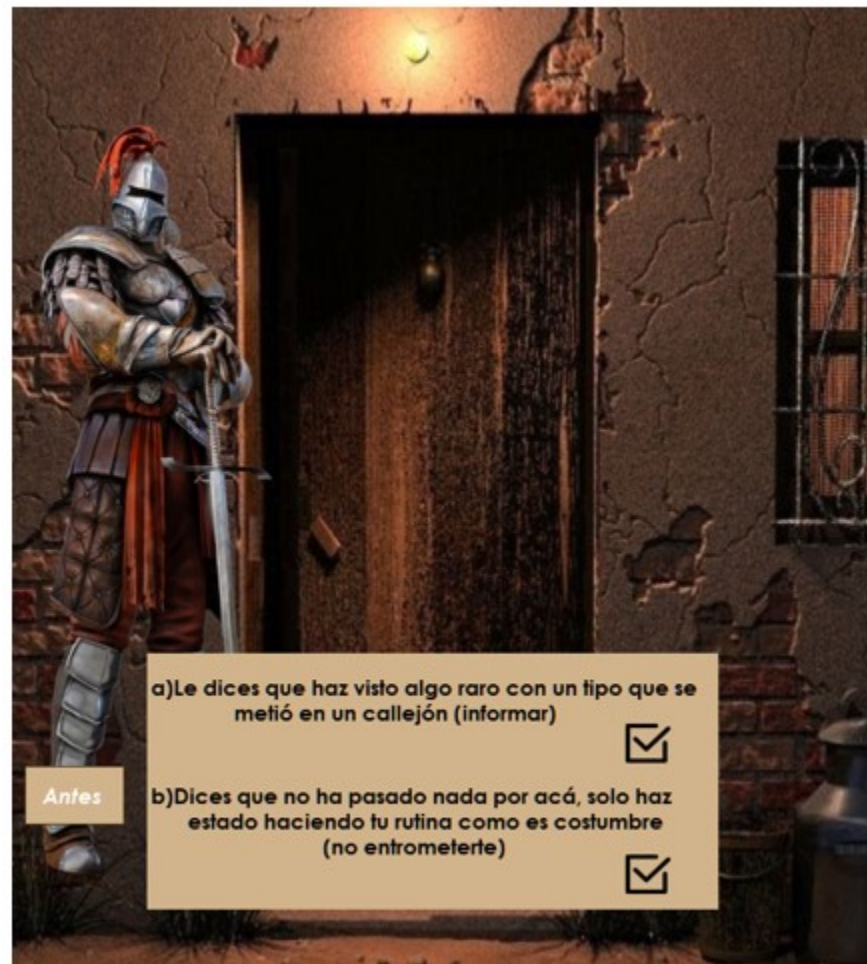


Figura 3. Interfaz de decisión de la aplicación.

Conclusiones

Con todo el trabajo realizado sabemos que al emplear herramientas conocidas para crear aplicaciones que ayuden a otros a conocer ciertos terrenos, no solo los terrenos de las decisiones, sino además para ayudar a reflexionar con aptitudes físicas como la memoria, el conocimiento o los reflejos, hay muchos campos en los cuales podemos ayudar con los aprendizajes que vamos adquiriendo. Y no solo ayudar a niños si no también a personas de todas las edades

Con los datos obtenidos tanto de encuestas, pruebas y finalizando el juego nos pudimos dar cuenta que las decisiones que toman se basan en lo aprendido con sus padres, unos se enfocan en la empatía y otros intentaron usar la lógica, así que se están formando para tomar sus decisiones propias a futuro y toman la decisión que más creen correcta a lo que piensan, aun asi son niños que están adentrándose a este mundo de "adulto"

Referencias

1. Chalarca, G. I. C., & González, G. C. V. (2016). *Toma de decisiones en el aula escolar. Plumilla Educativa*, 17(1), 69-89.
2. Gobierno de México. (s. f.). *Aprendizajes clave* Recuperado 14 de junio de 2022, de [https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/prim-intro-fce\[1\].html](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/prim-intro-fce[1].html)

3. Silva, K. D. L., Évora, Y. D. M., & Cintra, C. S. J. (2015). *Desarrollo de software para apoyar la toma de decisiones en la selección de diagnósticos e intervenciones de enfermería para niños y adolescentes. Revista Latino-Americana de Enfermagem* 23, 927-935.
4. Rubiales, J., Urquijo, S., Said, A. G., & Macbeth, G. E. (2017). *Proceso de toma de decisiones en niños y adolescentes con TDAH: Revisión sistemática.*