

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**



**“OPINIÓN ACERCA DE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA SUGERIDOS,
PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA CASTELLANA
EN ESTUDIANTES DEL CENTRO PREUNIVERSITARIO DE LA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2008”**

**TESIS PRESENTADA
POR LA BACHILLER:
CARMEN MAGDALENA BARAKAT MOLINA
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN SUPERIOR.**

**AREQUIPA – PERÚ
2008**

A mis hijos: Miguel Angel, Fiorella, Karina y Farah
Que la alegría y la perseverancia sellen
Por siempre sus vidas...



A mis maestros del ayer, de hoy
y del mañana.
Para ellos, mi gratitud.



Nuestro objetivo en la vida no es
superar a los demás, sino superarnos a
nosotros mismos.

Autor: Gerardo Remolina Vargas.

ÍNDICE

Resumen	01
Abstrac.....	02
Introducción.....	03
Capítulo Único	
Resultados de la Investigación	
Cuadro N° 1.....	04
Cuadro N° 2.....	05
Cuadro N° 3	06
Cuadro N° 4	07
Cuadro N° 5.....	08
Cuadro N° 6.....	09
Cuadro N° 7.....	10
Cuadro N° 8.....	11
Cuadro N° 9.....	12
Cuadro N° 10.....	13
Cuadro N° 11.....	14
Cuadro N° 12.....	15
Cuadro N° 13.....	16
Cuadro N° 14.....	17
Cuadro N° 15.....	18
Cuadro N° 16.....	19
Cuadro N° 17.....	20
Cuadro N° 18.....	21
Cuadro N° 19.....	22
Cuadro N° 20.....	23
Opinión de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos de multimedia.....	24
Conclusiones.....	25
Sugerencias.....	26
Bibliografía.....	27

Propuesta.....	28
Evaluación que se aplicará para comprobar la eficacia de la propuesta.....	29
Marco conceptual acerca de los juegos de multimedia.....	30
Caracterización de los juegos Primer juego: El gusano comelón.....	32
Segundo juego: ¡Juguemos básquet!.....	33
Tercer juego. “ El pintor de brocha gorda”	34
Cuarto juego. “ Rellenemos el bolsero”.....	35
Quinto juego: “ El dominó colectivero”	36
Sexto juego: “ Las feministas”	37
Séptimo juego: “ Los autos chocones”	38
Octavo juego: “ El puntero criticón”	39
Noveno juego: “ Cada quien con su pareja”	40
Décimo juego: “ Juguemos degradado en grado”	41
Undécimo juego: Bailando por un número”	42
Duodécimo juego: “ Todos al canasto”	43
Décimo tercer juego: “ La distancia entre los tres”	44
Décimo cuarto juego: “ ¿ Nos definimos o indefinimos?	45
La oración compuesta	
Primer juego: “Armemos el mapa”	46
Segundo juego : “Cada quien con su cada cual”.....	47
Tercer juego: ¡ Guardemos el tesoro!	48
Cuarto juego: “ Cada objeto en su lugar”	49

ANEXOS

RESUMEN

El tema que he desarrollado en esta tesis es: “Opinión acerca de los juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza-aprendizaje de la gramática castellana en estudiantes del Centro preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2008”

La hipótesis que he planteado: “Es probable que la opinión de los alumnos del Centro preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, acerca de los juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza-aprendizaje de la gramática castellana sea favorable”.

La técnica que he utilizado es la Entrevista y el instrumento, la Encuesta.

Una vez recolectados los datos, éstos se han sistematizado estadísticamente para el análisis, interpretación y conclusiones finales.

Las conclusiones son:

- a) El aprendizaje gramatical de los estudiantes a través de los juegos de multimedia, es óptimo.
- b) La concentración e interés de los alumnos en la enseñanza-aprendizaje con los recursos audiovisuales es completa.
- c) El reforzamiento de la enseñanza-aprendizaje de la gramática con los juegos de multimedia, se realizan en forma eficaz.

Las sugerencias que he presentado :

- a) Es necesaria la capacitación de los docentes del C.P.U. UCSM. con las técnicas audiovisuales para que puedan utilizar estos recursos en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; en razón que los alumnos llegan agotados de sus respectivos colegios.
- b) Que el Programa de Publicidad y multimedia elabore en coordinación con los docentes del C.P.U. UCSM. el material educativo de juegos de multimedia, para su aplicación en el centro preuniversitario.
- c) Que los estudiantes de publicidad y multimedia, mediante equipos, diseñen este sistema de juegos como prácticas dentro de su currícula.

ABSTRAC

The subject which I'm going to develop in this thesis project is "Experimentation of a virtual games's system in the apprenticeship of the grammatical morphology to improve the evaluation of the precatholic's students 2008.

The hypothesis that I plan is "Since the precatholic's studens have limited morphologic knowledge because of the traditional education; it's probable that with the application of a virtual games's system their evaluation is optimized".

The techniques that I'm going to use are the observation and the instruments which I will use are cards of documentary observation.

Once the data is colleted, these will be systematized statistically for the analysis, interpretation and final conclusions.

My conclusions are:

- A) The grammatical learning of the students through the multimedia's games, is optimum.
- B) The concentration and interest of the students in the teaching-learning with the audiovisual resources is complete.
- C) The reinforcement of the teaching-learning of the grammar with multimedia's games, will be carry out in a efficient form.

The suggestions that I present:

- A) Is necessary the training of the C.P.U's teachers with the audiovisual techniques so that they can utilize these resources in the teaching-learning of the students; in reason that the students arrive exhausted of their respective schools.
- B) Publicity and media School; devise in coordination with C.P.U's teachers the educational material of the multimedia's games, for its application in the pre-university center.
- C) That the students of publicity and multimedia, by means of teams; design this games's system as practices inside its curriculum.

INTRODUCCIÓN

Señor Presidente y Sres. miembros del jurado:

Vivimos en un siglo donde nos quedamos asombrados al ver tantos avances tecnológicos y científicos y como educadores tenemos que estar a la vanguardia en el manejo de tecnologías virtuales e ir avanzado para que nuestras clases sean cada vez más dinámicas y actualizadas.

Por esta razón es que en mi tesis enfoco la manera cómo llegar a los alumnos a través de juegos de multimedia , cuya finalidad es despertar el interés en el aprendizaje de la gramática y evitar el tedio, la monotonía y el aburrimiento de los jóvenes, que en la actualidad muestran poco interés y falta de atención cuando a estos temas se refieren.

Sé que con estos juegos muchos estudiantes aprenderán la gramática de manera activa y aplicarán sus conocimientos para el ingreso a esta Casa Superior de Estudios.

El presente informe se desarrolla en un solo capítulo; en el cual se presentan los resultados siguiendo el orden de los indicadores.

Adicionalmente se adjuntan como anexos el proyecto y las matrices.

Arequipa, enero del 2009

Carmen Barakat de Carpio

CAPÍTULO ÚNICO

RESULTADOS

A continuación presentamos los resultados que corresponden a la variable de estudio y siguiendo el orden de los indicadores.

1. En cuanto a la opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del sustantivo.

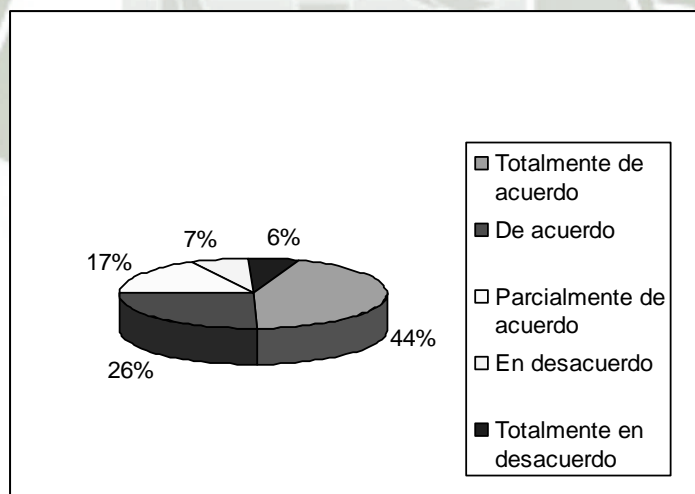
CUADRO Nº 1

RECONOCIMIENTO DEL SUSTANTIVO

FUENTE: Expojuegos-2008

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	58	44
De acuerdo	35	26
Parcialmente de acuerdo	23	17
En desacuerdo	9	7
Totalmente en desacuerdo	8	6
TOTAL	133	100

Gráfica Nº 1



En cuanto al reconocimiento del sustantivo utilizando el juego “ El gusano comelón” se observa que mayoritariamente, los estudiantes han reconocido al sustantivo; alcanzando el 44%. Seguidamente hay una población de 26% que está de acuerdo y un 17% que está parcialmente de acuerdo y en desacuerdo 13% . Con la gráfica anterior se ratifica este comentario.

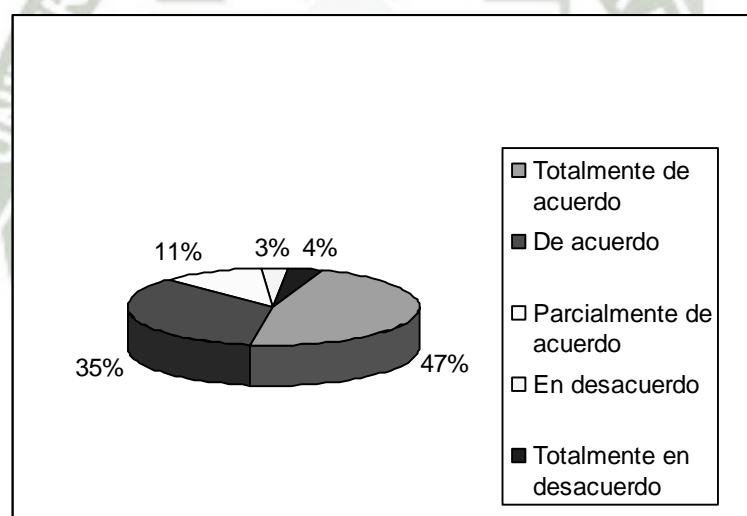
CUADRO N° 2

DIFERENCIACIÓN ENTRE SUSTANTIVO Y ADJETIVO

Rptas:	F	%
Totalmente de acuerdo	62	47
De acuerdo	47	35
Parcialmente de acuerdo	15	11
En desacuerdo	4	3
Totalmente en desacuerdo	5	4
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 2



En cuanto a la diferencia del sustantivo y adjetivo, utilizando el juego “Juguemos básquet”, se precisa que mayoritariamente los estudiantes han establecido dicha diferencia alcanzando un 47% ; luego hay una población del 35 % que está de acuerdo, un 11% que está parcialmente de acuerdo y en desacuerdo un 7%. Con la gráfica presentada, se confirma este resultado.

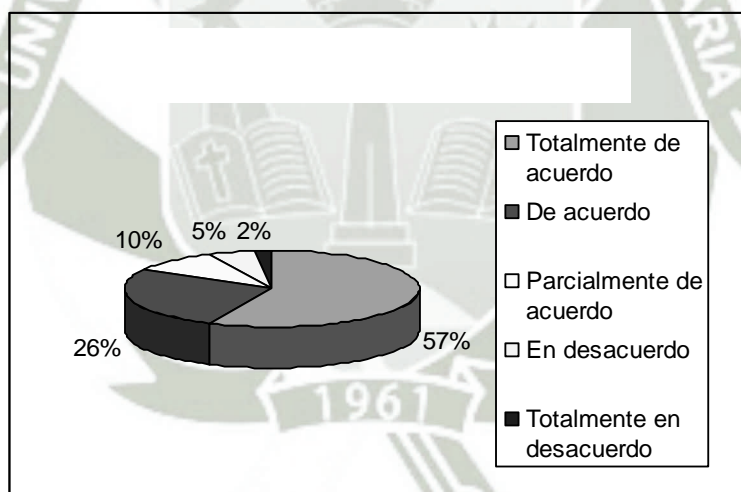
CUADRO N° 3

DIFERENCIACIÓN ENTRE SUSTANTIVO CONCRETO Y ABSTRACTO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	76	57
De acuerdo	34	26
Parcialmente de acuerdo	14	10
En desacuerdo	6	5
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 3



En cuanto a la diferencia del sustantivo concreto y abstracto, utilizando el juego “ El pintor de brocha gorda” , se asevera que mayoritariamente han diferenciado el sustantivo concreto del abstracto en un 57%; luego una población del 26% que está de acuerdo, parcialmente de acuerdo un 10% y en desacuerdo un 7%. Con este cuadro se ratifica el comentario.

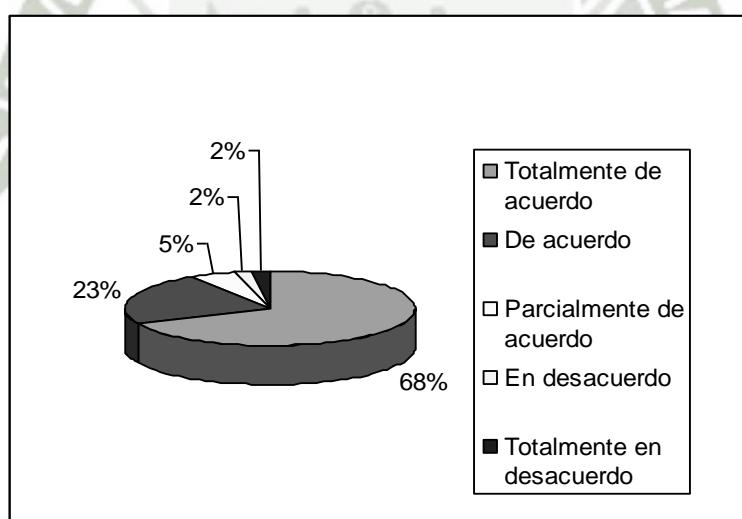
CUADRO N° 4

RECONOCIMIENTO DEL SUSTANTIVO INDIVIDUAL Y COLECTIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	91	68
De acuerdo	30	23
Parcialmente de acuerdo	6	5
En desacuerdo	3	2
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 4



En cuanto a la diferencia del sustantivo individual y colectivo, utilizando el juego “El pintor de brocha gorda”, se observa que mayoritariamente han diferenciado el sustantivo individual del colectivo un 68%; luego una población del 23% que está de acuerdo, parcialmente de acuerdo un 5% y en desacuerdo un 4%. Con la gráfica anterior se asevera este resultado.

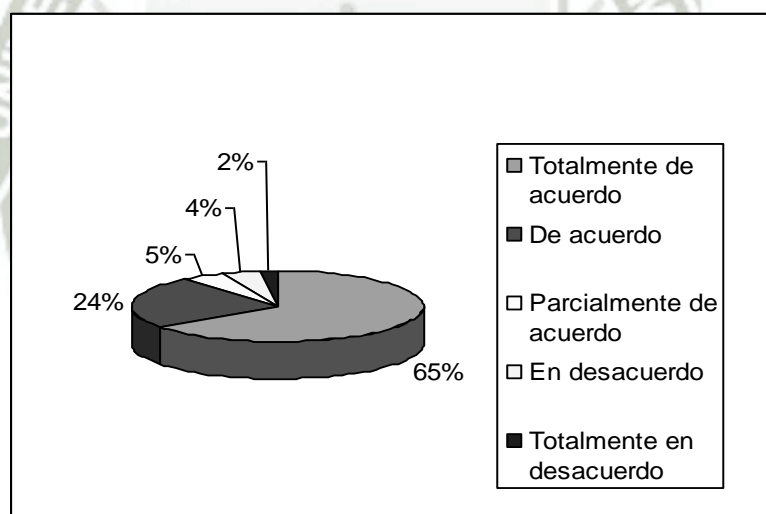
CUADRO N° 5

RECONOCIMIENTO DEL SUSTANTIVO CONCRETO Y ABSTRACTO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	87	65
De acuerdo	32	24
Parcialmente de acuerdo	6	5
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 5



En cuanto al reconocimiento de los sustantivos concretos y abstractos, utilizando el juego “Rellenemos el bolsero” se comprueba que por mayoría los estudiantes los han reconocido en un 65%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 24% , parcialmente de acuerdo un 5% y en desacuerdo un 6% , lo que revalida la opinión favorable del juego.

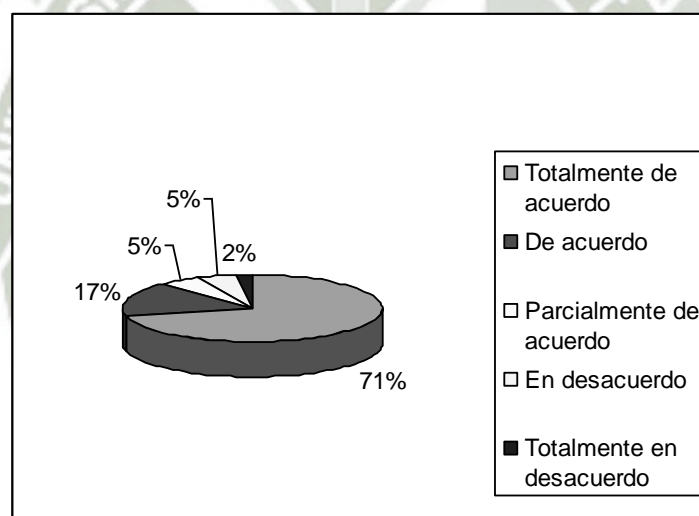
CUADRO Nº 6

DIFERENCIACIÓN ENTRE SUSTANTIVOS CONCRETOS Y ABSTRACTOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	95	71
De acuerdo	22	17
Parcialmente de acuerdo	7	5
En desacuerdo	7	5
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica Nº 6



En cuanto a la diferencia de los sustantivos concretos y abstractos, utilizando el juego “Rellenemos el bolsero” se asevera que mayoritariamente los estudiantes han reconocido la diferencia de los sustantivos concretos y abstractos en un 71%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 17% , parcialmente de acuerdo un 5% y en desacuerdo un 7% , lo que ratifica este comentario interpretativo.

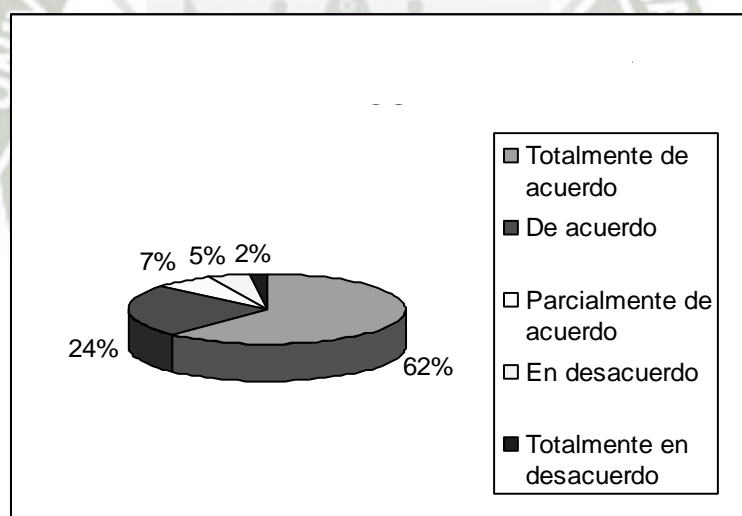
CUADRO N° 7

RECONOCIMIENTO DE LOS SUSTANTIVOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	83	62
De acuerdo	32	24
Parcialmente de acuerdo	9	7
En desacuerdo	7	5
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 7



En cuanto al reconocimiento de los sustantivos individuales y colectivos, utilizando el juego “El dominó colectivo” se determina que en general han sido reconocidos en un 62%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 24% , parcialmente de acuerdo un 7% y en desacuerdo un 7% lo que corrobora nuevamente la opinión favorable de estos juegos.

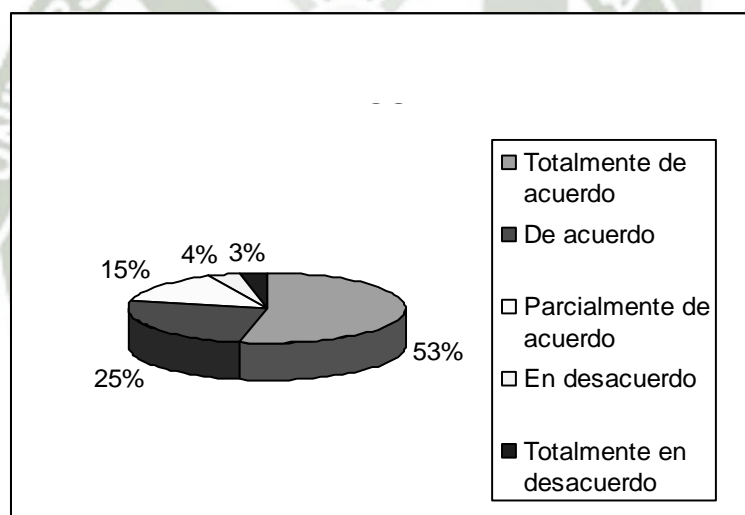
CUADRO N° 8

DIFERENCIACIÓN DE LOS GÉNEROS DEL SUSTANTIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	70	53
De acuerdo	34	25
Parcialmente de acuerdo	20	15
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	4	3
TOTAL	133	100

FUENTE:
Expojuegos-2008

Gráfica N° 8



En cuanto a la diferencia de los géneros del sustantivo, utilizando el juego “Las feministas” se concreta que por mayoría los estudiantes han reconocido los géneros en un 53%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 25% , parcialmente de acuerdo un 15% y en desacuerdo un 7% ,con el resultado se ratifica este comentario interpretativo.

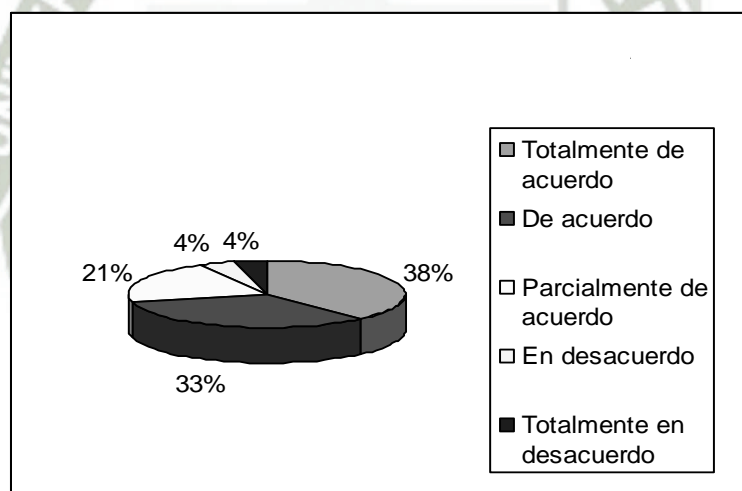
CUADRO N° 9

LOS GÉNEROS DEL SUSTANTIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	51	38
De acuerdo	44	33
Parcialmente de acuerdo	28	21
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	5	4
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 9



En cuanto a los géneros del sustantivo masculino y femenino, utilizando el juego “Las feministas” se confirma que mayoritariamente los estudiantes han clasificado los géneros en un 38%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 33% , parcialmente de acuerdo en un 21% y en desacuerdo un 8% , lo que asevera la opinión favorable de aplicación del juego.

2. En cuanto a la opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del Adjetivo.

CUADRO N° 10

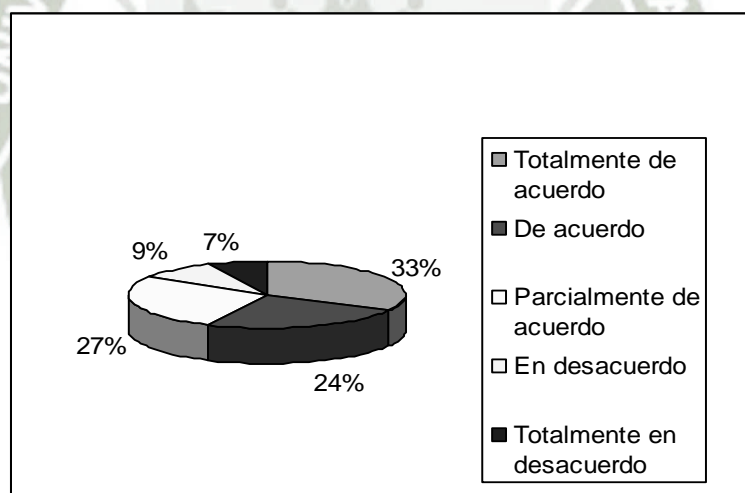
RECONOCIMIENTO DEL ADJETIVO

FUENTE: **Rptas:**

	f	%
Totalmente de acuerdo	44	33
De acuerdo	32	24
Parcialmente de acuerdo	36	27
En desacuerdo	12	9
Totalmente en desacuerdo	9	7
TOTAL	133	100

Expojuegos-2008

Gráfica N° 10



En cuanto al reconocimiento del adjetivo, utilizando el juego “ Los autos chocones” , se confirma que mayoritariamente los estudiantes han reconocido al adjetivo, alcanzando un 33%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 24% , parcialmente de acuerdo un 27% y en desacuerdo un 16% , con la gráfica se ratifica este resultado.

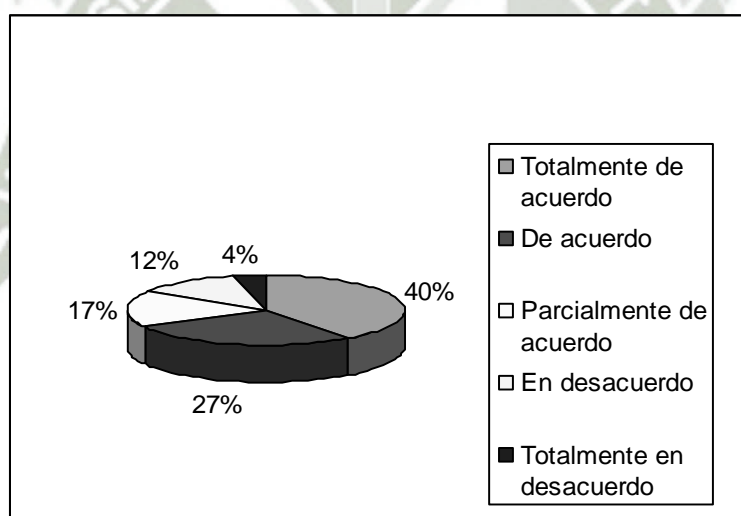
CUADRO Nº 11

RECONOCIMIENTO DEL ADJETIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	53	40
De acuerdo	36	27
Parcialmente de acuerdo	23	17
En desacuerdo	16	12
Totalmente en desacuerdo	5	4
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica Nº 11



En cuanto al reconocimiento del adjetivo, utilizando el juego “ Los autos chocones” , se determina que por mayoría los estudiantes han reconocido al adjetivo, alcanzando un 40%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 27% , parcialmente de acuerdo un 17% y en desacuerdo un 16% , lo que determina este resultado favorable con la apreciación de la gráfica anterior.

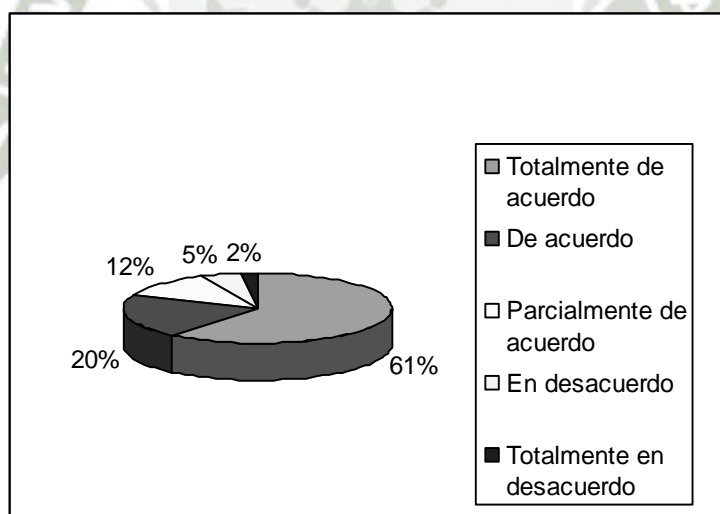
CUADRO N° 12

RECONOCIMIENTO DEL ADJETIVO CALIFICATIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	81	61
De acuerdo	26	20
Parcialmente de acuerdo	17	12
En desacuerdo	6	5
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 12



En cuanto al reconocimiento del adjetivo calificativo, utilizando el juego “ El puntero críticón” se observa, que en general los estudiantes han reconocido al adjetivo calificativo, alcanzando un 61%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 20% , parcialmente de acuerdo un 12% y en desacuerdo un 7% . El resultado se aprecia en la gráfica anterior y corrobora una vez más lo favorable de este juego.

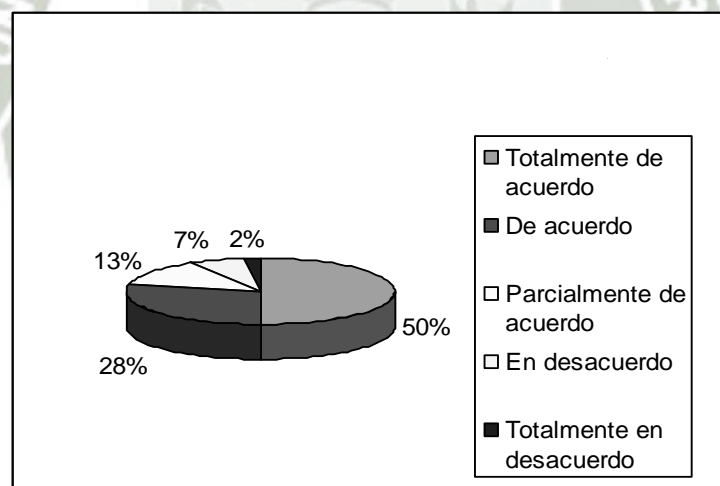
CUADRO N° 13

DIFERENCIACIÓN ENTRE ADJETIVOS CALIFICATIVOS Y ADJETIVOS CALIFICATIVOS EPÍTETOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	66	50
De acuerdo	37	28
Parcialmente de acuerdo	19	13
En desacuerdo	9	7
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 13



En cuanto a la diferencia entre el adjetivo calificativo y el adjetivo calificativo epíteto, utilizando el juego “ El puntero criticón” se ha podido observar que mayoritariamente han diferenciado el adjetivo calificativo y el epíteto, alcanzando un 50%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 28% , parcialmente de acuerdo un 13% y en desacuerdo un 09% .Con el cuadro anterior se ratifica este comentario

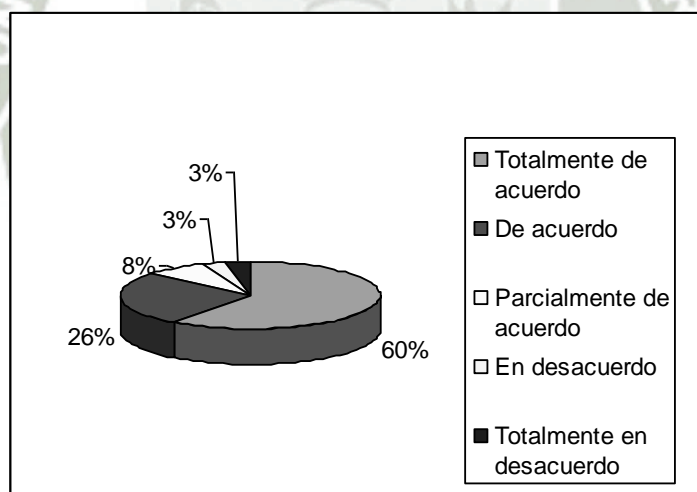
CUADRO N° 14

RECONOCIMIENTO DEL ADJETIVO CALIFICATIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	80	60
De acuerdo	35	26
Parcialmente de acuerdo	10	8
En desacuerdo	4	3
Totalmente en desacuerdo	4	3
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 14



En cuanto al reconocimiento del adjetivo calificativo utilizando el juego “ Cada quien con su pareja” se aprecia que mayoritariamente los estudiantes han reconocido el adjetivo calificativo alcanzando un 60%; seguidamente hay una población que está de acuerdo en un 26% , parcialmente de acuerdo un 08% y en desacuerdo un 06% , Se ratifica la gráfica con los resultados favorables.

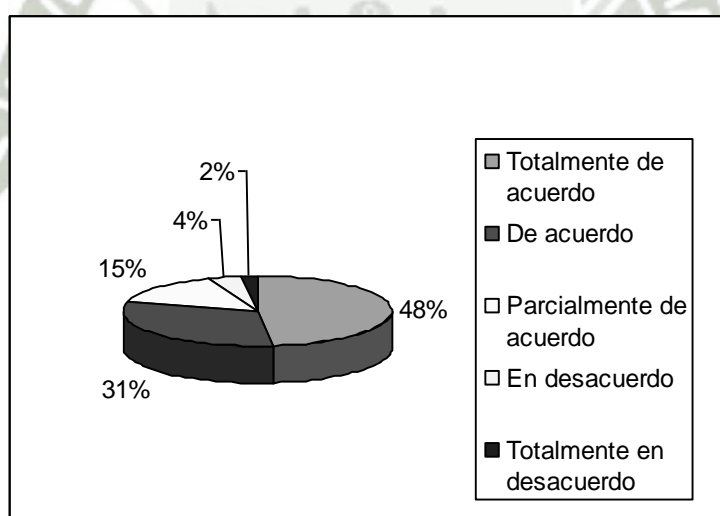
CUADRO N° 15

GRADOS DEL ADJETIVO CALIFICATIVO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	64	48
De acuerdo	41	31
Parcialmente de acuerdo	21	15
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 15



En cuanto al reconocimiento de los grados del adjetivo calificativo utilizando el juego “ Juguemos de grado en grado” se aprecia que en general los estudiantes han diferenciado los grados del adjetivo calificativo alcanzando un 48%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 31% , parcialmente de acuerdo un 15% y en desacuerdo un 06% . Con la gráfica anterior se ratifica esta apreciación.

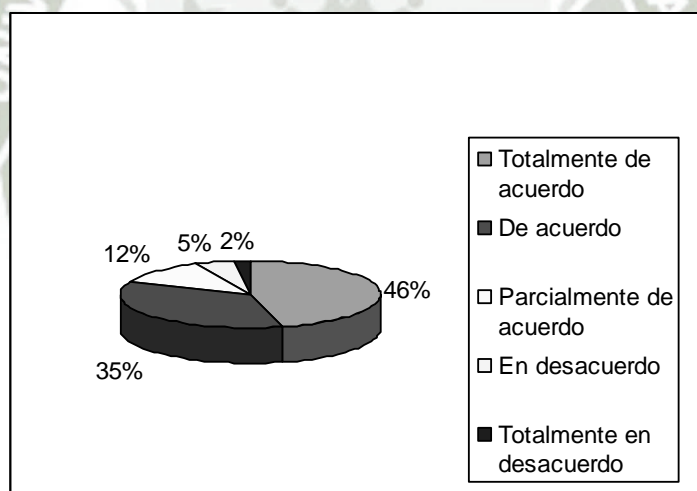
CUADRO N° 16

DIFERENCIACIÓN DE LOS GRADOS RELATIVO Y ABSOLUTO

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	61	46
De acuerdo	47	35
Parcialmente de acuerdo	16	12
En desacuerdo	7	5
Totalmente en desacuerdo	2	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 16



En cuanto al reconocimiento de los grados del adjetivo calificativo utilizando el juego “ Juguemos de grado en grado” se observa que mayoritariamente los estudiantes han diferenciado los grados del adjetivo calificativo absoluto y relativo alcanzando un 46% ;seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 35% , parcialmente de acuerdo en un 12% y en desacuerdo un 07% . Con el cuadro presentado se consolida este resultado favorable.

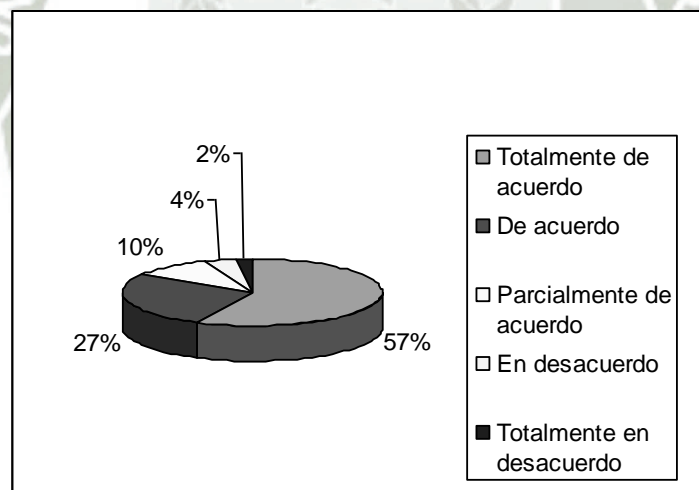
CUADRO Nº 17

RECONOCIMIENTO DE LOS ADJETIVOS NUMERALES

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	76	57
De acuerdo	36	27
Parcialmente de acuerdo	13	10
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica Nº 17



En cuanto al reconocimiento del adjetivo numeral utilizando el juego “ Bailando por un número” se aprecia que la mayoría de estudiantes ha identificado el adjetivo numeral alcanzando un 57%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 27% , parcialmente de acuerdo un 10% y en desacuerdo un 06% . Con la gráfica se demuestra este resultado.

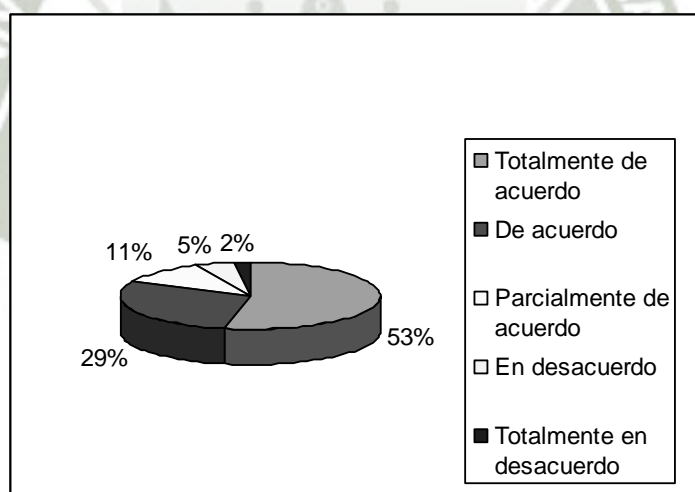
CUADRO Nº 18

RECONOCIMIENTO DE LOS ADJETIVOS POSESIVOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	70	53
De acuerdo	39	29
Parcialmente de acuerdo	14	11
En desacuerdo	7	5
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica Nº 18



En cuanto al reconocimiento del adjetivo posesivo utilizando el juego “ ¡Todos al canasto!” se observa que mayoritariamente los estudiantes han identificado al adjetivo posesivo alcanzando un 53%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 29% , parcialmente de acuerdo en un 11% y en desacuerdo un 7% . Se ratifica el resultado con la gráfica anterior.

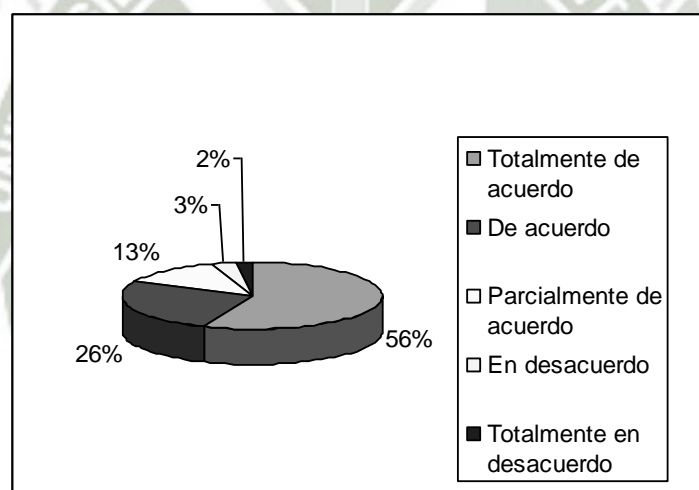
CUADRO N° 19

RECONOCIMIENTO DE LOS ADJETIVOS DEMOSTRATIVOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	74	56
De acuerdo	34	26
Parcialmente de acuerdo	18	13
En desacuerdo	4	3
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 19



En cuanto al reconocimiento del adjetivo demostrativo utilizando el juego “ ¡La distancia entre los tres!” se observa que por mayoría los estudiantes han identificado al adjetivo demostrativo alcanzando un 56%; seguidamente hay una población que está de acuerdo con un 26% , parcialmente de acuerdo en un 13% y en desacuerdo un 5% .Con la gráfica anterior se demuestra este resultado favorable.

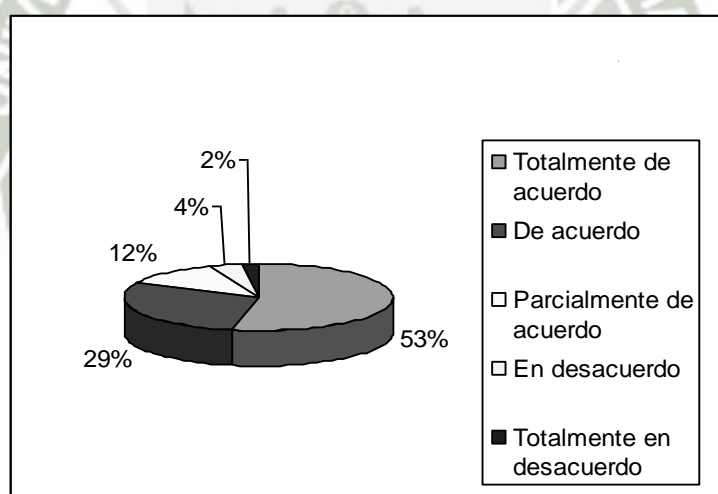
CUADRO N° 20

RECONOCIMIENTO DE LOS ADJETIVOS INDEFINIDOS

Rptas:	f	%
Totalmente de acuerdo	71	53
De acuerdo	38	29
Parcialmente de acuerdo	16	12
En desacuerdo	5	4
Totalmente en desacuerdo	3	2
TOTAL	133	100

FUENTE: Expojuegos-2008

Gráfica N° 20



En cuanto al reconocimiento del adjetivo indefinido utilizando el juego “ Nos definimos o indefinimos” se comprueba que en general los estudiantes han identificado al adjetivo indefinido alcanzando un 53%; luego hay una población que está de acuerdo con un 29% , parcialmente de acuerdo en un 12% y en desacuerdo un 6% . Con esta apreciación estadística se comprueba los resultados satisfactorios.

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA

La opinión de los estudiantes se obtuvo como resultado de una encuesta al finalizar la aplicación de juegos gramaticales de multimedia. En casi su totalidad se encontraron satisfechos y de acuerdo con los expojuegos, y verbalmente argumentaron que el aprendizaje con esa didáctica fue eficiente.

Un 8% de los estudiantes se ha manifestado en desacuerdo con los juegos gramaticales de multimedia, en razón de que tienen esa predisposición que les viene desde sus estudios en la escuela y en el colegio.;realidad que puede modificarse si se aplicara esta metodología con juegos más depurados en cuanto a motivación y complejidad.

Finalmente recomendaron la aplicación de técnicas virtuales de multimedia para la enseñanza – aprendizaje en todas las asignaturas de la currícula del ciclo preuniversitario.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La aplicación de los juegos de multimedia para la enseñanza del sustantivo y del adjetivo, arrojó resultados satisfactorios respecto a la facilitación del aprendizaje de los estudiantes; comprobándose que éste es óptimo.
- SEGUNDA:** Se considera válido el recurso de los juegos de multimedia aplicados en la enseñanza-aprendizaje de la Morfología gramatical; porque produce un mejor rendimiento en el educando y reforzamiento de las clases teóricas.
- TERCERA:** La aplicación de juegos de multimedia en la enseñanza del sustantivo y adjetivo fue de total aceptación de los estudiantes, los que mostraron entusiasmo por lo atractivo y versatilidad de los juegos, manteniendo también una atención concentrada mediante la participación activa durante el desarrollo de las clases.
- CUARTA:** La estrategia educativa respecto a los juegos de multimedia aplicados; permitió desarrollar en los participantes procesos cognoscitivos básicos como la observación, comparación, memorización y la integración de la teoría con la práctica, en relación con la temática desarrollada.
- QUINTA:** La opinión de los alumnos acerca de los juegos de multimedia sugeridos, para la enseñanza – aprendizaje del sustantivo y adjetivo y por extensión lógica de la gramática en general es esencialmente favorable, con lo que se consolida y reafirma la hipótesis formulada, quedando finalmente demostrado que la aplicación de los juegos de multimedia son útiles y ventajosos para los estudiantes del Centro preuniversitario en su aprendizaje gramatical.

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Diseñar y elaborar diversos juegos de multimedia, tanto para el sustantivo como el adjetivo y demás palabras morfológicas; pero para un nivel preuniversitario.
- SEGUNDA:** Lograr el apoyo del Programa Profesional de Publicidad y multimedia en el diseño y elaboración del material educativo.
- TERCERA:** Formar un equipo de estudiantes que participen en el diseño y elaboración del material didáctico para la enseñanza preuniversitaria en las diferentes asignaturas, con la coordinación y orientación activa de los docentes de las diferentes áreas de la Precatólica.
- CUARTA:** Sugerir al Director del Programa profesional de publicidad y multimedia que los estudiantes puedan complementar sus estudios como prácticas profesionales; la elaboración de estos materiales educativos..
- QUINTA:** Especializar a los estudiantes universitarios de publicidad y multimedia en esta actividad a fin de auxiliar al personal docente en la preparación del material educativo y poder trabajar haciendo uso de esta tecnología educativa moderna.
- SEXTA:** Orientar a los estudiantes del Programa de Publicidad y multimedia, en esta actividad lúdica, educativa y económica, por la importancia que va a generar con el tiempo, la enseñanza virtual en las Instituciones educativas a nivel nacional.
- SÉPTIMA:** Adaptar como modelo, unos juegos de multimedia para enseñar “ La oración compuesta” ; a los estudiantes de la Precatólica.

BIBLIOGRAFÍA

1. PAREDES NÚÑEZ, Julio Ernesto Manual para la Investigación Científica. 4ta. Ed. UCSM-EPG Arequipa – Perú, 2003
2. PAREDES NÚÑEZ, Julio E. Manual para la formulación del Proyecto de Tesis 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2004
3. PÉREZ ROSADO, Marcos Investigación Científica 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2005
4. PÉREZ ROSADO, Marcos Didáctica Universitaria 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2006
5. Silva, Haydeé “ Paradigmas y niveles del Juego” Armana Universidad de París III 1999.
6. Pendanx, M. Les activéis d´apprendissage en classe de langue, Hachette, París, 1998.
7. Ramos, José Luis y Javerth Martínez. “ Diversas miradas en torno al juego” ENAH- Conaculta, México, 2000 .
8. Diego Levis. “ Los videojuegos un fenómeno de masas” Paidós 1997.

INFOGRAFÍA :

1. www.educa.org/particular/educa_virtual.asp agosto del 2008.
2. <http://www.oroeco.cc/Educa/Libro/06.pdf> agosto del 2008.
3. <http://silva8a.googlepages.com/PonenciaCEPE.pdf> setiembre del 2008.
4. www.ingentaconnect.com/content/fias/ setiembre del 2008.
5. silva8a.googlepages.com/Cursos.htm - 64k octubre del 2008.
6. www.elcastellano.org/ns/edicion/2007/septiembre/carmenlepre.html - 19k noviembre del 2008.
7. <http://www.editorialpenza.com.pe> agosto del 2008.

PROPUESTA

A continuación presento una propuesta acerca de los Juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza aprendizaje de la gramática en estudiantes pre universitarios.

1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta acerca de los Juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza aprendizaje de la gramática en estudiantes preuniversitarios.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2.1 Aplicar Juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza aprendizaje del sustantivo para estudiantes preuniversitarios.

2.2 Caracterizar una propuesta acerca de los Juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza aprendizaje del adjetivo para estudiantes preuniversitarios.

2.3 Caracterizar una propuesta acerca de los Juegos de multimedia sugeridos para la enseñanza aprendizaje de la oración compuesta para estudiantes preuniversitarios

3. IDENTIFICACIÓN DE LOS JUEGOS QUE SE UTILIZARÁN

3.1 Juegos del sustantivo

3.2 Juegos del adjetivo

3.3 Juegos de la oración compuesta.

4. ESTRATEGIAS QUE SE UTILIZARÁN PARA LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA.

4.1 EL SUSTANTIVO

En la presentación muestro a un personaje representando el lema del sustantivo que identifica esta palabra. Luego presento a un gusano adjetivado como “comelón”, para que despierte la curiosidad del estudiante. Seguidamente van observando como este animal va devorando varios seres u objetos, donde

les voy explicando los nombres de las cosas y la motivación viene con el reventazón del animal; luego siguen otros juegos, donde voy explicando el sustantivo haciendo comparaciones con el adjetivo, reforzándoles con dichos juegos.

4.2 EL ADJETIVO

En la presentación muestro la figura de una anciana con su lema: “pequeña pero rendidora” que identifica la frase con estos adjetivos. Luego como motivación presento a los autos chocones para reconocer a los adjetivos. A continuación presento una serie de juegos con las clases de adjetivos para reforzar los contenidos teóricos de su clasificación.

4.3 LA ORACIÓN COMPUESTA:

Primero identificarán a través de un mapa conceptual la oración compuesta y sus componentes.; luego a través de unos maderos ,las oraciones compuestas coordinadas yuxtapuestas. Después a través de unos cofres, guardarán las oraciones compuestas coordinadas y subordinadas; finalmente; introducirán en unos maletines las oraciones subordinadas y sus clases.

5. EVALUACIÓN QUE SE APLICARÁ PARA COMPROBAR LA EFICACIA DE LA PROPUESTA

Se utilizará la técnica de la entrevista y como instrumento la encuesta., a través de 20 preguntas, y la aplicación de 14 juegos educativos, se comprobará si los alumnos han entendido las palabras morfológicas: el sustantivo y el adjetivo.

6. MARCO CONCEPTUAL ACERCA DE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA.

En los últimos 10 años, la educación ha experimentado una gran influencia por la tecnología electrónica y de comunicación. Desafortunadamente su impacto se puede considerar poco significativo pues los aciertos y desaciertos de las metodologías aplicadas no han permitido evaluar los alcances pedagógicos.

Específicamente hablando, parece que todo intento se convierte en algo fallido al poco tiempo. Es entonces cuando la incorporación de tecnología a la educación se convierte en una simple dotación de equipos y de redes de comunicación.

Desde el punto de vista pedagógico, en un comienzo el gran problema a superar era el de los equipos y su interconexión, pero este es un camino ya recorrido y superado que hace plantear ahora dos preguntas: ¿para qué? y ¿hacia dónde? debe apuntar las Tic en la educación.

En el aspecto tecnológico; un gran número de maestros tanto de informática como de las áreas básicas: matemáticas, ciencias, sociales, lenguaje incluyendo inglés, se plantearon el siguiente contexto:

1. La existencia de los estándares en la educación
2. Reducción en alto porcentaje de la dificultad tecnológica.
3. Incorporación de las Tic. en todas las áreas.
4. Necesidad de producción de material educativo multimedia interdisciplinario cuyos autores y realizadores puedan ser los mismos maestros y estudiantes.

5. Manejo de herramientas de producción sencillas y ágiles que requieran conocimientos técnicos elementales. Dedicar más tiempo a lo pedagógico que a lo técnico.

6. Almacenar, compartir y readecuar contenidos de los materiales producidos

7. Oportunidad de liderazgo a nivel de estrategias metodológicas en la educación a nivel de instituciones y de gobierno.

La construcción de una plataforma de administración de contenidos y recursos pone disposición de las instituciones educativas una gran variedad de recursos y actividades multimedia de gran calidad para maestros y estudiantes. De tal manera que en el aprendizaje mediante juegos multimedia se va haciendo retroalimentación a la par con la evaluación. Permitiendo a los maestros publicar su propio material de enseñanza en la red y evaluar de manera objetiva.

Permite a nivel directivo hacer consultas, chats, foros, cuestionarios y encuestas sobre las expectativas de la institución de manera ágil con resultados inmediatos.

Su sentido ecológico radica en la reducción de gran cantidad de papel y material publicado. En lo económico a mediano plazo permitirá poner a disposición de los estudiantes, libros multimediales a manera de juegos interactivos diseñados por ellos mismo en conjunto con sus maestros y especialmente con su respectiva evaluación.

El sistema se estructura dentro de una plataforma Web a la que deben tener acceso maestros y estudiantes que ellos mismos pueden administrar.



7. CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DEL SUSTANTIVO Y CÓMO SE LES UTILIZA EN LA ENSEÑANZA,

EL SUSTANTIVO CON SU LEMA: AL PAN, PAN, AL VINO VINO

PRIMER JUEGO: EL GUSANO COMELÓN

- Se presenta:

1. Un loro que desgrana y come un choclo
2. Un conejo que come una zanahoria
3. Una araña que devora una mosca
4. El gusano come: choclo, papa, manzana, hojas, flores, tomate, zanahoria
5. El gusano come: una mosca, hormiga, cucaracha, araña. Luego revienta.



SEGUNDO JUEGO: “ ¡JUGUEMOS BÁSQUET...!”

Se presenta un cesto de básquet, donde las pelotas que corresponden al sustantivo se van a encestar, diferenciando de esta manera los sustantivos de los adjetivos.



TERCER JUEGO: “ EL PINTOR DE BROCHA GORDA”

Se presenta un cuadro con una serie de palabras, los alumnos clasifican los sustantivos concretos y abstractos , individuales y colectivos ; de acuerdo a los colores respectivos.

Sustantivo – Clases.
Relaciona cada sustantivo con la clase a la que pertenece.

Rubén	flor	alegría	dentadura	justicia	Arica
enjambre	tripulación	Panamá	oveja	elenco	cardumen
amor	Tacna	bandada	bandera	Amazonas	mar
serpiente	biblioteca	optimismo	verdad	Bolognesi	cerdo

propio individual

colectivo abstracto

CUARTO JUEGO: “ RELLENEMOS EL BOLSERO”

Se van llenando dos bolsas: Una con sustantivos concretos y otra con sustantivos abstractos.

Sustantivos concretos y abstractos.
Coloca los sustantivos donde corresponde.

- Perú
- mesa
- odio
- celular
- pantalón
- cariño
- paz
- amor
- caracol
- honestidad
- bandera
- optimismo
- zanahoria
- lealtad

SUSTANTIVOS CONCRETOS

SUSTANTIVOS ABSTRACTOS

QUINTO JUEGO: “ EL DOMINÓ COLECTIVERO”

Se arrastran los dominós con el sustantivo colectivo que corresponde.

Sustantivos colectivos.
Une cada ficha de dominó con el sustantivo colectivo que le corresponde.

bandada

libro

ganado

paloma

piara

vaca

biblioteca

cerdo

SEXTO JUEGO : “ LAS FEMINISTAS”

Se digita el género femenino que corresponde.

Cada juego va reforzado con los contenidos teóricos.

Sustantivo – Género.
Digita el femenino de estos sustantivos.



el artista

_____ ●



actor

_____ ●



doctor

_____ ●



caballo

_____ ●



el cantante

_____ ●



rey

_____ ●

8. CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DEL ADJETIVO Y CÓMO SE LES UTILIZA EN LA ENSEÑANZA,

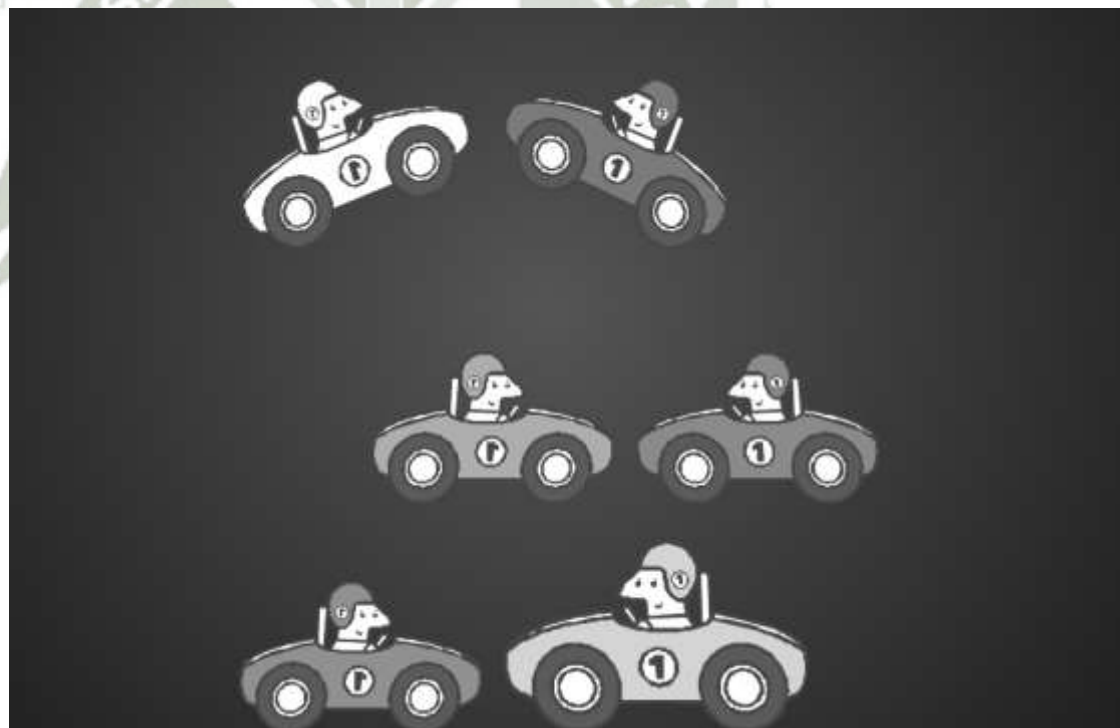
EL ADJETIVO: PRESENTACIÓN

ADJETIVO: UNA VIEJITA CON SU LEMA: PEQUEÑA PERO RENDIDORA

SÉPTIMO JUEGO: JUEGO: “LOS AUTO CHOCONES”

CARRERA DE AUTOS, LA META ES UN ADJETIVO

1. El auto encuentra en un poste la palabra grande: se para
2. el auto encuentra en un poste la palabra luego y se estrella
3. el auto encuentra la palabra: esta . esa, aquella y se para
4. el auto encuentra la palabra contra y se estrella
5. el auto encuentra la palabra sobre y se estrella
6. el auto encuentre la palabra mi, tu, su, y se para
7. el auto encuentra la palabra vigésimo y se para.



OCTAVO JUEGO: " EL PUNTERO CRITICÓN

Se relaciona los adjetivos calificativos con las respectivas imágenes que representan a los sustantivos.

Adjetivos calificativos.
Relaciona.

← ↑ →

	•	elegante y amable
	•	alegre y unida
	•	grande y frondoso
	•	saludable y nutritivo

NOVENO JUEGO: “¡ CADA QUIÉN CON SU PAREJA!”

Arrastramos los adjetivos calificativos con sus respectivos sustantivos.

Adjetivo calificativo.
Arrastra los adjetivos que corresponden a cada sustantivo.

← 🏠 →

pedregoso	hambrientos	largo	veraniegos	altruistas
luminosos	honestas	frondosos	floridos	angosto
fieros	altos	educadas	salvajes	soleados

→ Aquel camino	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
→ Unos días	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
→ Los árboles	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
→ Varios leones	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
→ Las personas	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DÉCIMO JUEGO: “JUGUEMOS DE GRADO EN GRADO”

Vamos colocando los cartelitos en sus respectivos lugares de acuerdo al grado calificativo que corresponde.


Grados del adjetivo.
Arrastra los cartelitos donde corresponde.

El avión es más veloz que el helicóptero.	Un kilogramo de rocas tiene tanta masa como un kilogramo de algodón.	Un arbusto es menos alto que un árbol.	Este niño está atentísimo.
Superlativo	Comparativo de inferioridad	Comparativo de igualdad	Comparativo de superioridad

DÉCIMO PRIMER JUEGO: “ BAILANDO POR UN NÚMERO”

Se coloca el adjetivo numeral correspondiente a las imágenes que se presentan.

Adjetivos numerales.
Arrastra los adjetivos numerales donde corresponde.



- ✦ Más vale pájaro en mano que _____ volando.
- ✦ Este polo es _____ de algodón.
- ✦ Quedan disponibles _____ entradas para el cine.
- ✦ La revista costó _____ nuevos soles.
- ✦ Mi salón, con _____ alumnos nos fuimos de paseo.

cuarenta y cinco quince cien por ciento
ciento veinte

DÉCIMO SEGUNDO JUEGO: “ TODOS AL CANASTO”


Vamos colocando sólo los adjetivos posesivos al canasto correspondiente.

Adjetivos posesivos.
Arrastra los adjetivos posesivos al canasto.

← ↑ →

¿De quiénes son?

- Mi tía trajo este regalo para mí.
- Aquellos trabajos son nuestros.
- ¿Éstos son tus libros?
- Tu hermano dijo que esos juguetes eran suyos.
- Vendrá su papá trayendo un encargo mío.



DÉCIMO TERCER JUEGO : “ LA DISTANCIA ENTRE LOS TRES”

Arrastramos los adjetivos demostrativos que corresponden a las imágenes presentadas.

Adjetivos demostrativos.
Arrastra los adjetivos demostrativos donde corresponde.

_____ barcos

_____ pescadores

_____ niños

Estos

Aquellos

Esos

DÉCIMO CUARTO JUEGO: “¿ NOS DEFINIMOS O INDEFINIMOS?”

En este juego colocaremos los adjetivos indefinidos en las imágenes que se presentan. Cada juego va reforzado con los contenidos teóricos correspondientes.

Adjetivos indefinidos.
Elige los adjetivos indefinidos y completa las oraciones.

⌘ He visto ___ águila.

⌘ Tenía ___ parecido con ___ famosa actriz.

⌘ _____ otro caso, lo resolveré.

⌘ Necesito ___ ___ de comprensión

⌘ En el viaje no divisé _____ animal salvaje.

un poco cierto un

ningún una cualquier

LA ORACIÓN COMPUESTA

Primer juego: " ¡ armemos el mapa...!"

ARMEMOS EL MAPA!!
Elige las palabras del recuadro y arma el mapa conceptual.

← ↑ →


oración subordinadas coordinadas
adjetivas adverbiales yuxtapuestas sustantivas compuesta conjuntivas

```
graph TD; A[ ] --- B[ ]; A --- C[ ]; B --- D[ ]; B --- E[ ]; C --- F[ ]; C --- G[ ]; C --- H[ ]; C --- I[ ]
```

The diagram shows a conceptual map structure. At the top is a single empty box. A vertical line descends from this box and splits into two horizontal lines, each leading to a second-level empty box. From the left second-level box, a vertical line descends to a third-level empty box. From the right second-level box, a vertical line descends to a third-level empty box, which then splits into two horizontal lines, each leading to a fourth-level empty box.

Segundo juego: “ ¡ Cada quien...con su cada cual...!

¡ CADA QUIEN... CON SU CADA CUAL...
Arrastra cada madero donde corresponde para formar oraciones yuxtapuestas.



Patricia	quiero margaritas, cortaré azucenas de mi jardín.
El perro rompe las medias,	compré libros, fui al mercado, terminé mi cuento.
Me gustan las flores,	la secretaria, escribe, informa, archiva.
Ayer	el gato muerde el ovillo de lana, los niños juegan en la casa.

Tercer juego: ¡ Guardemos el tesoro

¡ GUARDEMOS EL TESORO...

Arrastremos las oraciones coordinadas y subordinadas al baúl respectivo.

Voy al cine o salgo a comer.
La mascota que compré mordió al vecino.
El árbol que plantamos años atrás brinda sombra.
Anita come pan y lee un libro.
Unos suben, otros bajan, pero nadie está quieto.
El auto robado no tiene llantas ni tiene motor.
Mi mamá espera que le regalen un celular.
El perro dio un mordisco a quien entraba.
El cantante fue aplaudido por los que asistieron.
Habría quedado con quien era su amigo.

ORACIONES COORDINADAS

ORACIONES SUBORDINADAS

Cuarto juego: “ ¡ Cada objeto en su lugar...!

¡ CADA OBJETO EN SU LUGAR...!
Arrastra cada oración a la clase de subordinada correspondiente.

El zapato fue comprado por quien menos esperaba.
Los animales que se escaparon ayer regresaron al zoológico.
La que amaba regresó de Argentina.
Vendrás cuando quieras.
Estéban quería que salieran a comer.
Ernesto escribe como siempre lo hace.
Entregaron la medalla a quien ganó el campeonato.

El árbol que plantamos años atrás brinda sombra.
Volveré cuando todo se haya calmado.
El que viajó es mi hermano.
Anunciaron que el partido se había cancelado.
Los que son novatos deberían practicar más.
Dejaré mi trabajo a quien corresponda.
La mujer que tiene el cabello alborotado viajó a Lima.

SUBORDINADAS
SUSTANTIVAS

SUBORDINADAS
ADJETIVAS

SUBORDINADAS
ADVERBIALES

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR



OPINIÓN ACERCA DE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA SUGERIDOS, PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA CASTELLANA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO PREUNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2008”

**PROYECTO DE TESIS PRESENTADA
POR LA BACHILLER:**

**CARMEN MAGDALENA BARAKAT
MOLINA**

**PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN SUPERIOR.**

**AREQUIPA – PERÚ
2008**

I. PREÁMBULO

La enseñanza del idioma español en sus diferentes aspectos ha sido siempre una tarea compleja por la metodología tradicional aplicada, y la temática desarrollada, en este caso la Morfología como parte de la Gramática con sus numerosas nociones, clasificaciones y accidentes gramaticales confusos, todo lo que ha hecho que los educandos egresen de la primaria y secundaria con graves limitaciones de conocimiento morfológico. Las pruebas de entrada que se aplican a los estudiantes de la Precatólica demuestran con caracteres alarmantes esta realidad.

Los estudiantes de hoy se caracterizan por su poca capacidad de atención, retención y asimilación y, es mi intención revertir esto, mediante la aplicación de juegos de multimedia para lograr que éstos aprendan jugando la interesante rama de la Gramática: La Morfología.

La misión que me he propuesto continuará gradualmente con los otros componentes del idioma. Pretendo que sea un tratamiento integral y fuente de inspiración hacia una mejor didáctica en la enseñanza de la Lengua.

Se cuestiona la enseñanza de la Gramática, criterio por demás equivocado ya que es necesario conocer la estructura de nuestra Lengua para poder usarla con la debida propiedad y convicción, de ahí que se enseña en primaria y secundaria y es parte importante en los exámenes de ingreso a las universidades.

A través de mi permanencia en el Centro preuniversitario enseñando la asignatura de Comunicación, como docente he participado en la evolución progresiva de las herramientas y técnicas de enseñanza-aprendizaje.

Haciendo una retrospectiva al pasado, recuerdo que comencé a enseñar utilizando la pizarra y la tiza, luego pasamos a la pizarra acrílica y el plumón, después con el retroproyector y las transparencias, actualmente usamos el cañón multimedia y las diapositivas a colores; hoy nos estamos capacitando para trabajar con los estudiantes en aulas virtuales.

Siempre me preguntaba y por qué no hacer la clase más activa; las diapositivas presentan figuras coloridas; con movimiento; por qué no hacer participar a los estudiantes en el reforzamiento de lo aprendido a través de los juegos multimedia, que a los jóvenes les fascina.

Cuando terminé los estudios de Maestría lo primero que se me ocurrió es aplicar esta nueva metodología de juegos de multimedia y así demostrar cómo los estudiantes de la Precatólica aprenden y refuerzan sus conocimientos morfosintácticos jugando; de esta manera rompen la monotonía, el cansancio y el tedio que suelen tener por la naturaleza de la asignatura y el trauma que traen desde el colegio.

Por consiguiente, los jóvenes estudiantes a través de estos juegos han dado su opinión al respecto y así continuaremos avanzando con las nuevas tecnologías en este siglo fascinante.

II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA

1.1 Enunciado del problema:

“OPINIÓN ACERCA DE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA SUGERIDOS, PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA CASTELLANA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO PREUNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2008”.

1.2 Descripción del problema:

1.2.1 Campo, Área y Línea de acción

- a. Campo : Educación
- b. Área : Educación Preuniversitaria
- c. Línea : Calidad educativa

1.2.2 Análisis de las Variables

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES
Opinión acerca del uso de juegos multimedia para la enseñanza del sustantivo y adjetivo.	Opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del sustantivo. Opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del adjetivo	<p>Juego N° 1 El gusano comelón</p> <p>Juego N° 2 ¡Juguemos básquet...!</p> <p>Juego N° 3 El pintor de brocha gorda</p> <p>Juego N° 4 Rellenemos el bolsero</p> <p>Juego N° 5 El dominó colectivero</p> <p>Juego N° 6 Las feministas</p> <p>Juego N° 7 Los autos chocones</p> <p>Juego N° 8 El puntero criticón</p> <p>Juego N° 9 ¡Cada quien con su pareja!</p> <p>Juego N° 10 Juguemos de grado en grado</p>

		<p>Juego N° 11 Bailando por un número</p> <p>Juego N° 12 Todos al canasto</p> <p>Juego N° 13 ¡La distancia entre los tres...!</p> <p>Juego N° 14 ¿Nos definimos o indefinimos...!</p>
--	--	---

1.2.3 Las Interrogantes Básicas que trataremos de resolver son:

- a) ¿ Qué opinión se tiene acerca del uso del juegos de multimedia para la enseñanza del sustantivo?
- b) ¿ Qué opinión se tiene acerca del uso de juegos de multimedia para la enseñanza de adjetivo?

1.2.4 Nivel y Tipo del problema

- a. Nivel descriptivo
- b. Tipo de problema a investigar es de campo.

Es un problema descriptivo porque lo que se quiere saber es la opinión de los estudiantes de la Precatólica, con respecto a los juegos de multimedia, para lograr un aprendizaje óptimo, entretenido y lo más importante que les permita distinguir las diferentes palabras morfológicas y puedan dar un buen examen de ingreso a la Universidad.

1.2 Justificación del problema

El problema objeto de investigación tiene relevancia científica y educativa, porque es un aporte didáctico a la enseñanza de la gramática moderna, con la ayuda de la tecnología virtual de multimedia se va a lograr que los estudiantes aprendan jugando la Morfología; ya no va a ser un aprendizaje tedioso y traumatizante, al contrario va a ser agradable y motivador. Si los alumnos pasan horas navegando por Internet, será motivo para que también encuentren en las aulas razones para un buen aprendizaje de nuestro idioma español.

Es una metodología original e inédita, es viable porque contamos en la Universidad con equipos de última generación al alcance de nuestros estudiantes de la Precatólica; además estamos avanzando en la enseñanza virtual acorde con los avances tecnológicos y finalmente servirá como material didáctico que puede ser utilizado por los docentes de la especialidad para superar la problemática de la enseñanza- aprendizaje de esta importante rama gramatical.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1 CONCEPTOS BÁSICOS

A la educación de nuestro tiempo le toca incorporar a sus prácticas y a sus teorías este nuevo concepto de enseñanza a través de diapositivas y juegos de multimedia, es decir aprendizaje audiovisual. Los estudiantes piensan que la gramática es algo aburrido y que el estudio del lenguaje es sólo gramatical. No llegan asociar el lenguaje con la realidad de su práctica comunicativa cotidiana, Y el distanciamiento con la asignatura crece y crece.

Una nueva forma de enseñanza de la gramática que se nos presenta en este mundo moderno es a través de movimientos, animación colores, figuras, etc.

Lo que se pretende es volver a situar el estudio del lenguaje en un enfoque más provechoso, empírico y práctico, de este modo ganaremos en amplitud de miras y empezaremos a reconocer nuevos lenguajes que no son sólo verbales y que utilizaremos en nuestra práctica diaria: el lenguaje de la imagen, de las formas y los espacios y en consecuencia los procesos de comunicación nos resultarían más accesibles y comprensibles.

Un concepto ampliado y renovado de competencia comunicativa se corresponde mejor con una sociedad mediática como la que nos toca vivir. El lenguaje, los lenguajes, son vehículos de expresión, comunicación y medios de racionalización, independientemente de si su sustancia es oral o gráfica, más allá de que sus unidades sean palabras o cualquier otro tipo de signos. Si tradicionalmente, hemos prestado más atención al lenguaje verbal y escrito es, probablemente, por su trascendencia - que nadie discute- en nuestra cultura y en la constitución de la misma humanidad. Pero es también por razón de inercia académica y por las características particulares de los medios de que disponíamos socialmente: preferentemente los relacionados con la imprenta. Si ahora, con las transformaciones en las telecomunicaciones, con la informática y con los progresos tecnológicos, disponemos de nuevos medios, hemos avanzado en la digitalización de las señales, en la construcción de programas de generación de imagen y de escritura audiovisual, ¿por qué perder la oportunidad de incorporar todos esos lenguajes a la reflexión y al estudio?

Precisamente una sociedad de la información, a la que nos estamos aproximando a pasos agigantados, exige una nueva alfabetización basada en los nuevos medios y en los nuevos lenguajes. La escritura y la lectura no sólo conservan, sino que acrecientan su importancia en la actualidad. Pero, en paralelo, crece la urgencia de reconocer el

fenómeno de la comunicación y la expresión en su realidad integral. Y a ello deben dedicarse los mejores esfuerzos de los centros de enseñanza.¹

2.2 EL JUEGO COMO VECTOR CULTURAL EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA*

¿Puede el juego contribuir a conjugar gramática y valores interculturales?

En efecto, es preciso adoptar un enfoque gramatical específico, donde prevalezcan las situaciones reales de interacción y comunicación y la visión del proceso pedagógico como un proceso dual de enseñanza y aprendizaje, antes que los aspectos meramente lingüísticos y una visión centrada sobre las preocupaciones docentes. Cabe asimismo, dejando atrás idealización y diabolización, interrogarse en torno a las características del juego como herramienta pedagógica, para comprender su funcionamiento y poder variar conscientemente sus parámetros en función de los objetivos fijados. Finalmente, se necesita permanecer a la escucha de los aportes que el patrimonio lúdico intercultural puede brindar a la enseñanza del idioma.

2.3 UN ENFOQUE GRAMATICAL ESPECÍFICO

Según el modelo tradicional, los ejercicios de gramática consisten ante todo en un trabajo sobre la forma —en torno a unidades morfológicas de significado, sus valores, la manera de combinarlas, la manera de integrarlas sintácticamente. Profesores y alumnos suelen percibir la gramática como un coto de aburrimiento y seguridad, donde todo está predeterminado; bastaría entonces con acumular abnegada y pacientemente un saber para adquirir el saber-hacer y por lo tanto el saber decir. Desde esta óptica, se admite que el estudio de la gramática suele ser poco gratificante y que el carácter repetitivo de los ejercicios no deja mucho espacio para la creatividad ni para la expresión personal, pero se arguye que al menos las reglas gramaticales, por complejas que resulten, son siempre claras, y que las respuestas correctas suelen ser únicas y previsibles. En reacción a semejante postura, ciertos docentes han elegido relegar totalmente la gramática, pensando que gracias a las actividades de comunicación el entramado gramatical irá construyéndose por sí solo. Sin embargo, muchos otros profesores, que aplican sin fundamentalismos los principios comunicativos, han optado por un enfoque gramatical específico, tratando de hacer prevalecer las situaciones reales de interacción y comunicación; así como de subrayar el carácter dual del proceso pedagógico (que ya no es mero proceso de enseñanza, sino de enseñanza y aprendizaje). Conscientes de que en el transcurso del siglo XX la

¹ Texto publicado en las memorias del II Simposio Nacional “ La enseñanza de la lengua y la cultura a extranjeros” México, CEPE-UNAM, 2003. P. 225-235.

gramática abandonó —al menos en teoría— sus veleidades prescriptivas, trabajan más bien con miras a fortalecer una gramática interiorizada por el alumno, también conocida como “gramática de aprendizaje”²

Dicha gramática ya no es concebida como una organización conceptual inamovible y externa, sino como una construcción mental en proceso de reactualización permanente. La enseñanza de una gramática destinada a usarse, no a lucirse, tiene por ende como funciones principales: contribuir a la identificación de las formas morfológicas y sintácticas a partir de la lengua en uso, y estimular su aprendizaje mediante actividades apropiadas, que tengan por objetivo fundamental los sentidos y los valores de esas formas y no las formas en sí mismas; ayudar al sujeto del aprendizaje en la estructuración de su gramática de aprendizaje, para que capte las nuevas categorías de lenguaje, así como las formas morfológicas y sintácticas más rentables para la recepción y la producción del idioma; hacer cobrar consciencia de que una lengua es un conjunto estructurado con varios niveles interdependientes, dando prioridad a la intención de comunicación, pero sin olvidar la prosodia, los marcadores morfológicos y fonéticos, el léxico ni, por supuesto, la gramática.

Al definir así las funciones de la enseñanza de la gramática, queda claro que ha ocurrido un cambio de focalización: de “¿cómo enseñar gramática?” se ha pasado a “¿cómo contribuir al aprendizaje de la comunicación a través de la gramática?”, subrayando de esta manera el carácter dual del proceso de enseñanza-aprendizaje, y devolviendo al sujeto del aprendizaje el papel activo que le corresponde según el enfoque comunicativo. Se trata de brindar al alumno oportunidades para captar un sentido, asignándole tareas específicas e invitándolo a movilizar todos los recursos de los que dispone para encontrar indicios, establecer conexiones entre vocablos, elaborar hipótesis e identificar elementos significativos.

2.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

La gramática comparte con el juego el ser a menudo objeto de idealización o de diabolización; empero, presenta la ventaja de que los profesores suelen asumir explícitamente su posición favorable o desfavorable respecto de esa variable didáctica.

Por su parte, el juego siempre ha resultado problemático pero rara vez ha sido problematizado, ha resultado y mucho tanto en el ámbito de la enseñanza de idiomas o referido a un público no infantil

Pese a un discurso globalmente favorable al juego, en los hechos las prácticas lúdicas de enseñanza-aprendizaje siguen generando cierta desconfianza entre los

² M.Pendanx: (Les Activités d'apprentissage en classe de langue) p.p. 129-130

docentes e incluso entre los alumnos. La aparente contradicción entre el paradigma “serio” del estudio dentro de un contexto institucional y el paradigma lúdico se agudiza en el caso de la gramática —considerada materia seria entre las serias—. En efecto, las representaciones culturales predominantes del juego siguen oscilando entre un paradigma clásico de condena y un paradigma romántico de exaltación de sus cualidades para el desarrollo del ser humano.

Sabido es que para poder utilizar cabalmente una herramienta y estar en condiciones de variar sus parámetros en función de los objetivos perseguidos, es preciso conocerla.

Sin pretender en absoluto agotar el tema, sino apenas ponerlo sobre la mesa, quisiera señalar aquí dos ejes de reflexión en torno al juego como herramienta pedagógica en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: la necesaria distinción entre realización, pensamiento y enunciación lúdicos y la identificación de sus cuatro niveles semánticos de referencia.

¿Quién juega el juego pedagógico? Para determinarlo, es preciso establecer una distinción clara entre realización, pensamiento y enunciación lúdicos. En efecto, suele hablarse de un “jugador” no sólo ante quien a través de sus actos piensa jugar, sino ante aquél de quien se piensa que juega.³

Puesto que la naturaleza lúdica del sujeto y la naturaleza de su actividad resultan de una elaboración mental cuya instancia no pertenece por fuerza a la esfera del juego mismo, la idea del juego no es sólo idea de un jugador jugando, sino también idea de espectador que ve jugar. Así, no se requieren precisamente jugadores para que haya juego, sino más bien observadores de una acción dispuestos a interpretarla a través del crisol de su propia categoría mental de juego. Dicho de otra manera, aun cuando puede jugarse sin recurrir a una acción convencionalmente connotada como lúdica y sin decir palabra acerca de esa acción, la condición realmente indispensable para que haya juego es la idea de juego que alguien concibe al respecto, dentro o fuera del juego. Sin ahondar más por ahora en este complejo problema, quisiera aquí subrayar cuán importante es hacer coincidir en el aula el sujeto de la realización y el del pensamiento lúdico, es decir, el que hace efectiva la acción “de juego” y el que considera que se trata realmente de un juego. Por desgracia, muy a menudo los alumnos se limitan a realizar la acción, sin interpretarla; mientras la realización de la actividad carece de sentido para ellos, y la ejecutan movidos por la inercia disciplinaria dentro del contexto institucional —“si el profesor lo pide, por algo será”—, el docente se conforma con ser el único en pensar y decir que se trata de un juego.

³ M.Pendanx (Les Activites d'apprentissage en classe de langue) p.p. 129-130

Al proceder así, rectificando a sus alumnos e impidiéndoles convertirse en jugadores de su propio juego, el profesor pierde gran parte de las ventajas que ofrece el recurso a la herramienta lúdica. En efecto, lo que se debe perseguir en una actividad de juego pedagógico no es la realización lúdica en sí, sino la aparición de los procesos mentales que caracterizan al juego. Gracias a ellos es posible convertir el trabajo en el aula en una “actividad” —en todas las acepciones didácticas del término.

Establecer esta primera y necesaria distinción entre sujetos de realización, pensamiento y enunciación lúdicos no basta para hacer del juego una herramienta operatoria. No hay que perder de vista que el concepto de juego obedece a una lógica de denominación social, que nos permite incluir bajo la misma etiqueta cosas totalmente dispares. Dado que puede jugarse sin decirlo, decir que se juega sin hacerlo, jugar o dejar de jugar antes o después de haber dicho que se juega. importa menos discutir la veracidad de las afirmaciones sobre el juego (“esto es un juego” o “esto no es un juego”; “mis alumnos están jugando”, “yo no juego”, “vamos a jugar”) que entender la lógica social de interpretación a la que remite esa denominación lúdica y de qué manera permite aprehender mejor el fenómeno observado.

En otras palabras, es preciso detectar el fundamento de la metáfora lúdica y ponderar su eficacia. Con ese fin, puede resultar útil analizar el discurso sobre el juego a partir de cuatro niveles complementarios de referencia semántica: el material, la o las estructuras, el contexto y la actitud.

El juego como *material* se refiere a los objetos o conjuntos de objetos —generalmente concretos, pero que en la clase de idioma pueden ser también conceptos o palabras—utilizados para jugar. El material lúdico es *aquello con lo que se juega*.⁴

La introducción en el aula de materiales lúdicos novedosos, estéticamente agradables e incluso insólitos, puede redundar en una mayor motivación por parte de los alumnos; empero, un énfasis en lo meramente material acabará por atrapar al docente en una “escalada de originalidad” que lo condenará ya sea al desgaste, ya sea a la claudicación.

En efecto, el primer nivel de análisis es insuficiente, pues a partir de un mismo material es posible jugar juegos muy distintos. Resulta entonces útil recurrir al juego como estructura; ésta remite al conjunto de sistemas organizados de disposiciones o de reglas que rigen la actividad lúdica. La o las estructuras confieren una forma dada al juego y nos permiten reconocer a qué se juega. Las estructuras lúdicas resultan interesantes para el docente, entre otras cosas porque permiten acotar el inevitable

⁴ Silva Haydee.” Paradigmas y niveles del juego” Armana Universidad de París III 1999 p.p. 120-122

riesgo lúdico: el juego, al introducir elementos aleatorios en el aula, puede resultar imprevisible. Un buen manejo de las estructuras permitirá al docente cambiar de papel —de amo omnisciente de la situación, a animador e incluso a participante entre pares— sin dejarse arrastrar por la angustia del poder perdido. En el ámbito escolar resulta también singularmente importante tomar en cuenta el tercer nivel de referencia, que es del juego como contexto. Se incorpora así al análisis el conjunto de circunstancias extrínsecas al juego pero que enmarcan y por supuesto influyen el hecho lúdico: las variables socioculturales; la situación de recepción desde un punto de vista colectivo e individual (que incluye la[s] lengua[s]; el sistema axiológico; las representaciones simbólicas en torno al juego, la escuela, la enseñanza y el aprendizaje; las experiencias y las expectativas tanto de una sociedad dada como de un individuo; a los que habría que añadir el estado psíquico y afectivo de los participantes y las condiciones materiales concretas) y la “interludicidad” —es decir, la inscripción del juego dentro del patrimonio lúdico.

De hecho, se ha subrayado a menudo la dificultad de llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje realmente comunicativo en un contexto escolar aislado del entorno auténtico de uso de la lengua y los lenguajes. Para salvar ese escollo, se requiere implementar la clave de todo proceso comunicativo: el propósito de la comunicación, lo que los franceses llaman atinadamente *enjeu*, el “en-juego”.

Con demasiada frecuencia, las actividades propuestas a los alumnos obedecen a condiciones que restringen la enunciación del sujeto del aprendizaje tanto como su afirmación personal.

Lo anterior equivale a ignorar el cuarto nivel de referencia semántica en el que opera el juego, quizá el más interesante desde una perspectiva pedagógica: el del juego como convicción íntima e inexplorable, es decir como *actitud*. Este nivel, que atañe la disposición de ánimo del jugador respecto de su propio comportamiento, permite brindar al alumno el lugar central en el proceso, dando la primacía a su actividad mental autónoma. Ya no se trata de jugar con educandos cautivos, sino de abrir el juego a sujetos activos de su propio aprendizaje.

Si partimos del postulado según el cual el alcance cognoscitivo de un ejercicio dado depende a menudo de sus modalidades de aplicación, es fundamental analizar a qué nivel debe intervenir el docente para transformar un ejercicio convencional en una actividad lúdica más estimulante y conferirle así mayor sentido.

El trabajo realizado por el docente en torno a los tres primeros niveles debería tener por objetivo el pleno acceso al cuarto de ellos, el de la actitud lúdica, pues si bien material, estructura y contexto pueden brindar elementos para caracterizar una

situación *potencialmente* lúdica, sólo la actitud garantiza una *actualización* del juego. Aunque no se trata aquí de emprender una defensa a ultranza de la herramienta lúdica —ésta, como todas las demás herramientas de las que dispone el docente, tiene pros y contras—, me parece pertinente señalar que una vez integrados los cuatro niveles semánticos de referencia, según combinaciones y dosificaciones diversas, el juego ofrece una amplia gama de posibilidades.

Por ejemplo, permite llevar a cabo las cuatro tareas del sujeto del aprendizaje definidas por

Wolfgang Klein:

1) Analizar la lengua, aprovechando las capacidades de percepción del sujeto tanto como

el conjunto de sus conocimientos lingüísticos y extralingüísticos. Con este fin se puede explorar por ejemplo el corpus de juegos heurísticos y el de los juegos de observación.

2) Producir oraciones, sintetizando los resultados de la operación anterior y permitiendo, por ejemplo, manejar el orden de las palabras, su clasificación gramatical, la flexión y la entonación. Existen numerosos juegos de combinatoria estructural o de automatización.

3) Contextualizar sus enunciados, adaptándolos a la masa compleja de informaciones provenientes de la situación de comunicación. Resultan particularmente útiles los llamados “juegos comunicativos”, de información incompleta.

4) Comparar su propio comportamiento lingüístico con el comportamiento requerido por la lengua objeto del aprendizaje. Los juegos de expresión dramática —juegos de roles abiertos o cerrados, por supuesto, pero también dramatizaciones, simulaciones globales e improvisaciones cumplen cabalmente con este objetivo. Las propuestas de la sicodramaturgia lingüística son a este respecto ejemplares.

La versatilidad de las actividades lúdicas se manifiesta también en otros ámbitos. Los juegos realizados en el aula pueden ser de comprensión y/o producción; orales y/o escritos; o de índole metalingüística. Asimismo, pueden cubrir cualquiera de las funciones de las actividades de enseñanza-aprendizaje, trátase de la sensibilización, la conceptualización, la sistematización o la evaluación —no sin ciertas reservas en este último caso, pues es preferible que se trate de una herramienta de evaluación predictiva o formativa y no sumativa. Permiten además diversificar los materiales de apoyo; las consignas; los procedimientos de interrogación (maestro/alumno, alumno/maestro, alumno/alumno...); la organización del trabajo (individual, por pares, por equipos, en grupo; cooperativo, competitivo, independiente); el manejo de los plazos para llevar a cabo la actividad. El recurso a la herramienta lúdica es por

añadida una de las opciones disponibles para multiplicar las vías de acceso al significado.

Por si fuera poco, a través del juego se puede explorar la dimensión múltiple del proceso de aprendizaje, más allá del mero proceso cognoscitivo. La variación del tipo de juego en cuestión implica, al menos en potencia, modificaciones del comportamiento psicomotor; una distanciamiento respecto de la cultura propia; una toma de consciencia de las estrategias personales y, en dado caso, su cuestionamiento; el manejo de diferentes organizaciones mentales de lo real; la puesta a descubierto de la relación personal con la lengua y los lenguajes; la explicitación de las representaciones del aprendizaje, de la escuela (y hasta de la gramática...); una desdramatización parcial de las nociones de éxito y fracaso —o, al menos, su salida de un ámbito meramente escolar—; la oportunidad para cada personalidad de manifestarse con mayor libertad; y un énfasis mayor en el carácter vivo de la lengua. En suma, la herramienta lúdica, sin ser la panacea universal, aporta a la práctica docente una apreciable ampliación del abanico de los posibles.⁵

2.5. GRAMÁTICA Y JUEGO ¿PARADIGMAS INCOMPATIBLES?

Las representaciones sociales más tradicionales de la gramática parecen indicar una incompatibilidad entre la seriedad de esa materia de estudio y la “ligereza” del juego. Sin entrar aquí en la discusión en torno a la relatividad de tales representaciones gramaticales y lúdicas, hemos subrayado ya la importancia de devolver a la gramática su función de elemento para el intercambio y la comunicación, inscribiendo su práctica en una actividad comunicativa que la justifique. De hecho, puede incluso resultar saludable el contraste entre una representación cultural anquilosada, la de la gramática, y otra representación menos cristalizada, la del juego. Todo educando conserva en memoria su vivencia gramatical en lengua materna, generalmente ligada a un contexto escolar y a una visión de la norma como férreo corsé antes que como código de referencia. En cambio, si bien el juego también conlleva representaciones simbólicas negativas, éstas siempre han sido más ambivalentes y difusas, y tienden a diluirse ante la predominancia del paradigma idealizante heredado de la época romántica. Si los objetivos de la actividad gramatical en el aula son dar la prioridad al significado para favorecer la transición entre automatización y expresión; preservar el espacio de la creatividad, la improvisación y la iniciativa personal; brindar un marco que en su defecto, el juego no “es como” una situación de comunicación: es, dentro de

⁵ Ramos, José Luis y Jander Martínez “ Diversas miradas en torno al juego” ENAH.Conaculta México, 2000. p.p. 100

sus límites autotélicos (juegos de diversión) una situación de comunicación auténtica. Asistimos entonces a la ruptura de la “doble enunciación”: la enunciación relativa a la situación dada no se sobrepone a la enunciación dentro del contexto escolar —como sucede por ejemplo en ciertos juegos de roles, que no siempre son percibidos como lúdicos—, sino que se confunde con ella. Insisto: durante un juego pedagógicamente interesante no se juega a jugar, se juega. Esta peculiaridad de la actividad lúdica le permite desplazar la atención de los aspectos meramente grafémicos y morfosintácticos —que suelen implicar operaciones clasificadas como “de bajo nivel” (al igual que los aspectos fonéticos, prosódicos y léxicos)—, con miras a su integración en una operación de “alto nivel” (como son la estructuración semántica, la coherencia textual, el alcance pragmático y la organización discursiva). Por ejemplo, en vez de invertir tiempo y energía en salvar el escollo de la terminología gramatical especializada durante una clase magistral, se puede recurrir a juegos heurísticos que estimulan la elaboración de hipótesis, su verificación y la interiorización de reglas propias. Conocer la gramática provee tan sólo uno de los componentes significativos del proceso de enseñanza-aprendizaje —el contenido formal del aprendizaje—. Ahora bien, para evitar que el sujeto se vea exclusivamente confrontado a elementos aislados de la lengua, es primordial añadir parámetros pertenecientes al procesamiento del lenguaje y a las condiciones de realización del acto de habla. Se trata de privilegiar la integración de las habilidades, el principio de recurrencia, la función comunicativa y el equilibrio entre comprensión y producción, asumiendo no obstante la pertinencia del trabajo sobre los contenidos gramaticales. Sin ser la única opción, el juego brinda la oportunidad de alcanzar ese objetivo, desde el momento en que se convierte en una verdadera herramienta de trabajo y no en un simple pasatiempo.

2.6 ASOCIAR GRAMÁTICA, JUEGO Y CULTURA

Paralelamente a los cambios de perspectiva ocurridos en los ámbitos de la gramática y el juego gracias al enfoque comunicativo, el concepto de “cultura” sufrió profundas modificaciones. Aun cuando en pleno siglo XXI hay quien sigue hablando de la enseñanza de la “civilización”, con toda la carga de etnocentrismo que ello implica, hoy por hoy la cultura ya no puede ser concebida en el aula desde una perspectiva “de excelencia”, ni limitarse a la enumeración laudatoria y posterior memorización de monumentos de la tradición, instituciones y obras maestras del arte y la literatura. En nuestros días, tal como lo ha señalado Robert Galisson, asistimos a una

dicotomización del concepto de “cultura” — demasiado general para resultar operatorio—: ahora se habla, por un lado, de lo “cultural”, que pertenece a la cultura cotidiana y, por el otro, de lo “culto”, que pertenece a la cultura erudita.

En el ámbito de la enseñanza de un idioma , el concepto actual de cultura corresponde por regla general a un conjunto coherente de maneras de pensar, de sentir y de actuar más o menos formalizadas que, aprendidas y compartidas por una pluralidad de personas, sirven, de una manera a la vez objetiva y simbólica, para que dichas personas constituyan una comunidad particular y distinta. Desde esta perspectiva, es evidente que tanto las representaciones lúdicas vigentes en una comunidad dada como sus manifestaciones concretas forman parte del patrimonio cultural. A menudo pasados por alto, los juegos brindan la oportunidad de vivir experiencias interculturales enriquecedoras. Los alumnos mexicanos de francés, por ejemplo, suelen interesarse por la versión francófona del Maratón, que tiene un modo de conteo muy peculiar, a partir de... rebanadas de queso camembert (¡figuradas, por supuesto!); también disfrutaban descubriendo el “juego de siete familias” o el Mille bornes, todos ellos fácilmente adaptables con miras a una actividad gramatical.

Es muy probable que a los alumnos extranjeros que estudian español en México les llame igualmente la atención conocer juegos relacionados con las culturas indígenas prehispánicas o con las culturas hispanohablantes actuales. De hecho, los patrimonios culturales de la lengua materna y de la lengua extranjera ofrecen la expresión sin reprimirla; e integrar entre sí las habilidades, no cabe duda de que el juego en su diversidad ofrece vías interesantes. Cuando el docente no intenta dar gato por liebre a sus alumnos (dando a entender: “vamos a hacer como que ustedes juegan”) sino que introduce juegos verdaderos (en los que los alumnos se ponen en juego), entran al aula oportunidades de cómo una amplia gama de materiales, estructuras, contextos y actitudes que permiten al docente partir de lo conocido al tiempo que va abriendo vías hacia la alteridad. Partir de elementos lúdicos conocidos permite fundamentar el aprendizaje en adquisiciones previas, con las que el sujeto tiene mayor libertad para “jugar”, además de contribuir a preservar y compartir elementos identitarios.

Dicho de otra manera, la clase de idioma puede y debe ser la oportunidad no sólo para comprobar la riqueza cultural del otro, sino también para redescubrir la suya propia. Se incursiona así en el terreno de lo plenamente “intercultural”. Además de aprovechar las ventajas de las que disponen los sujetos del aprendizaje por su conocimiento de su propio entorno cultural, resulta muy útil sacar partido de sus habilidades diversas, desarrolladas durante su experiencia lúdica personal. Es preciso entonces que el profesor disponga de un inventario amplio y diversificado de juegos. En efecto, hay alumnos con espíritu analítico y los hay con espíritu sintético; los hay de

carácter reflexivo o más bien impulsivo; los hay nacionalistas a ultranza o aficionados al absurdo; los hay dados a privilegiar lo visual, lo auditivo o lo táctil.

Diversificar las propuestas no tiene por único objetivo llevar a cabo actividades que coincidan con el estilo de ser de cada quien, sino también invitar a los participantes a explorar vías de acceso al conocimiento a las que no están personalmente acostumbrados.

Un día se rescatará del oprobio la habilidad para la memorización, pero al día siguiente se pondrá énfasis en la capacidad de recepción, o bien en el establecimiento de analogías, la comparación, la distinción de elementos dispares, la categorización, la elaboración y la verificación de hipótesis, la cooperación con los pares, la creatividad... y la capacidad de adaptación a los caprichos del azar, pues no siempre será el alumno de mejor promedio el que salga vencedor.

2.7 ¡LOOTERÍA!

Sería imposible describir, e incluso enumerar en tan breve espacio todas las implicaciones de la asociación entre gramática, juego y cultura. Para no limitarnos a la esfera teórica, me parece útil ilustrar los postulados anteriores con un caso práctico, el de la lotería mexicana.

El juego de lotería obedece a varios criterios que me parecen interesantes desde un punto de vista pedagógico. Para empezar, es un juego tradicional mexicano, portador de una rica herencia cultural, sin por ello ser un juego meramente local; favorece así una fructífera confrontación intercultural.

Se trata además de un juego que puede ofrecer un material de apoyo sencillo, variado y estéticamente atractivo, que es fácil de conseguir, de fabricar o de hacer fabricar por los alumnos. Se consiguen juegos de lotería a precios accesibles en las jugueterías, así como en librerías e incluso farmacias. Existen también versiones más originales o sofisticadas, como por ejemplo la *lotería fotográfica mexicana*, “cantada con refranes y coplas de la lírica popular”.

Por otra parte puede proponerse a los alumnos que fabriquen por equipos su propio juego, a partir de una percepción de la cultura mexicana, o bien que trasladen el juego a su cultura para fabricar en común una “lotería internacional”, incluyendo imágenes y coplas.

Puesto que la lotería pertenece a una familia de juegos presente en el patrimonio lúdico de muchas culturas, realización y pensamiento lúdicos se conjugan casi espontáneamente: no será difícil que los alumnos asuman que están jugando sin que sea necesario especificarlo.

Está basada en reglas sencillas y previamente conocidas por gran parte de los alumnos, por lo que el profesor puede concentrarse en sus singularidades, tales como el Corpu de imágenes típicas (el catrín, el danzante, el jarrito) y no de números; el hecho de que se canten coplas (“Cupido, diestro en amores,/ una vez se equivocó:/ la flecha cantidad de cartones, pero es posible cambiar el mecanismo competitivo por uno cooperativo, donde grupos de dos a cuatro jugadores comparten un solo cartón. Otro parámetro fácilmente adaptable es la duración de la partida, según se elija jugar “a tabla completa” (todas las estampas del cartón), por línea (tres o cuatro estampas en una sola línea horizontal, vertical o diagonal), “a cuadro cerrado” (las cuatro estampas centrales) o “a cuadro abierto” (las cuatro estampas de las esquinas).

Aunque la lotería es un juego de azar, exige sin embargo facultades de concentración, observación e interpretación. Si se cede el papel del gritón a los alumnos, la lotería da lugar a una producción oral impuesta o semi-impuesta, lo cual le confiere un gran interés para las operaciones de bajo nivel: puede indicarse por ejemplo que las coplas deberán ser narrativas (uso de los verbos en pretérito), descriptivas (uso de los adjetivos con variación de número y género, para un público principiante; uso de oraciones subordinadas o comparativas o condicionales o para un grupo intermedio o avanzado). Es igualmente factible controlar la naturaleza y el número de nuevos lexemas; así como adecuar los niveles de complejidad discursiva o focalizar la atención sobre ciertos aspectos fonéticos.

La secuencia lúdica no excluye, empero, la comprensión auditiva (al tener que interpretar las coplas); la comprensión de lectura (si antes de empezar el juego se procede a resolver las adivinanzas contenidas en ciertas coplas o se realiza un análisis de los mecanismos retóricos); la expresión escrita (si se propone la creación de nuevas coplas); ni, por supuesto, la gramática, el léxico ni la fonética.

Por otra parte, jugar a la lotería combina imágenes visuales e imágenes auditivas, lo cual constituye un excelente soporte para la memoria. De hecho, a partir de las estampas o de los cartones se pueden realizar otro tipo de juegos: adivinanzas a partir de un corpus cerrado (el grupo hace preguntas al animador, de preferencia un alumno, quien sólo puede responder sí o no); juegos narrativos (inventar una historia a partir de las estampas de un cartón; lograr introducir sus estampas en un relato colectivo; imaginar historias arborescentes que comparten la primera estampa pero se van bifurcando paulatinamente); juegos de improvisación oral (lograr que el interlocutor pronuncie la palabra de la estampa, que él desconoce, sin pronunciarla uno mismo); juegos de reactivación de vocabulario (decir, por turnos, adjetivos aplicables a un objeto, sin repetir ninguno, y pasando de mano en mano la estampa correspondiente;

mientras tanto, se escuchan como música de fondo breves fragmentos instrumentales: quien tiene en mano la estampa cuando la música se interrumpe, pierde).

Las posibilidades son casi infinitas, sobre todo para el profesor dispuesto a sacar provecho del patrimonio lúdico universal.

2.8 A MANERA DE CONCLUSIÓN

Las páginas anteriores tienen por objetivo subrayar qué juego y lengua comparten una característica esencial: Son objetos culturalmente marcados que constituyen herramientas de socialización. Un adecuado manejo de los parámetros lúdicos permite diversificar las actividades en el aula, además de vincular materias tradicionalmente áridas como la gramática con un enfoque auténticamente comunicativo. Esta postura se inscribe dentro de la tendencia actual a un “eclectismo razonado”, que implica por supuesto mayor responsabilidad y compromiso por parte de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, pero que también redundante en una mayor personalización y, por ende, en una mayor probabilidad de satisfacer las expectativas del docente y de los alumnos.

Trazar en tan breve espacio la interrelación entre tres conceptos clave en la didáctica de la lengua y la cultura implica a todas luces optar por la elipsis y la simplificación. De allí que algunos de los planteamientos anteriores parezcan quizá apresurados o incompletos. Pero con la esperanza de avanzar cada día en el mejoramiento de la didáctica lúdica gramatical.

2.9 ¿POR QUÉ EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

El juego ayuda a propulsar el cambio de actitudes sociales. Otro de sus propósitos es hacer que cada miembro de un grupo trabaje en equipo y comparta sus ideas con los demás, contribuyendo con ello al éxito de la actividad.

Usados correctamente, los juegos contribuyen grandemente al logro de los objetivos. De acuerdo al modo en que se diseñen, los juegos se convierten en herramientas poderosas para romper las barreras de la inhibición, trazar metas y hacer el proceso de aprendizaje más efectivo.

El juego no debe ser utilizado para completar el tiempo de la clase porque el estudiante se desmotiva; el juego debe ser utilizado dentro del contexto de la clase, para que el estudiante aprenda con entusiasmo y con sentido de propósito. Los juegos deben ser usados para desarrollar un sentido de propósito y de oportunidad; sin ello,

se convierten en simples incentivos para aquellos que buscan saciar sus ansias de poder.

El juego es una técnica que presenta numerosas ventajas, entre ellas el desarrollo de la comunicación entre los individuos a la vez que brinda una oportunidad ideal para la adquisición de conocimientos culturales generales. Dicho de otro modo, el juego desarrolla el saber y el lenguaje.

Nuestro criterio está sustentado por el análisis que hacemos a continuación de las ventajas que reconocen pedagogos, psicólogos y estudiosos al uso de los juegos en general, en la educación, y en particular en la enseñanza de lenguas.

2.9.1 VENTAJAS DEL JUEGO

- a) Sirve de instrumento de socialización.
- b) Es capaz de proporcionar la transmisión cultural.
- c) Presenta un funcionamiento cercano a la interacción lingüística.
- d) Desencadena potencialidades combinatorias ilimitadas.
- e) Permite una inicialización al placer verbal.
- f) Puede ser asociado a diferentes etapas del aprendizaje.
- g) Invita a un comportamiento comunicativo global (cuerpo, sensibilidad, intelecto).
- h) Le da vida a la lengua en acción y en relación (situación de comunicación más cercana a la realidad lingüística).
- i) Permite al estudiante de lengua expresarse sin limitarse a reproducir el lenguaje del libro de texto.
- j) Puede originar una atmósfera de espontaneidad creativa que favorece el resurgimiento de conocimientos anteriores.
- k) Descentraliza la relación pedagógica (el profesor ya no es el origen, el centro y el fin de la actividad lingüística).
- l) Favorece el desarrollo de actitudes, aptitudes y comportamientos comunicativos.
- m) Permite evaluar las facultades y estar motivado para superarlas.

- n) Proporciona elementos de lógica para la solución de problemas.
- ñ) Desarrolla la expresión y la comunicación.
- o) Facilita el trabajo con un grupo heterogéneo.
- p) Contribuye a desarrollar aptitudes similares a las del trabajo en equipo.
- q) Desarrolla la inteligencia, la observación, la motivación, el espíritu crítico, las facultades de análisis y de síntesis.
- r) Desarrollan la aptitud de participar en una actividad lingüística sin preparación lingüística específica.
- s) Puede favorecer el respeto hacia la disciplina por la necesidad que se impone de observar ciertas reglas.
- t) Incita a la distensión emocional, intelectual y física .

2.9.2 DESVENTAJAS POSIBLES DEL JUEGO

- a) Diferencias entre el modo habitual de enseñanza y las condiciones de realización del juego.
- b) Miedo a la pérdida de tiempo.
- c) Inseguridad debido a que la progresión escapa a las normas tradicionales.
- d) Atribución a una función exclusiva de transferencia del material lingüístico.
- e) Riesgo de uso de la lengua materna.
- f) Ausencia frecuente de trazos escritos que no favorecen la pedagogía del error.
- g) Utilizado como test informal puede inhibir a algunos participantes.
- h) Miedo a exponerse en grupo debido a la pérdida del anonimato.
- i) Razones de orden personal (timidez, por ejemplo).

- j) El juego exige a veces espacios que no se corresponden a las dimensiones habituales del aula.
- k) En ciertos casos la indicación del material lingüístico a utilizar o la determinación del desarrollo del juego puede frenar un comportamiento personal.
- l) Errores en la aplicación del juego.
- m) Dificultades para manejar el ruido.

Estos inconvenientes que se enfrentan con frecuencia en la implementación de los juegos en clase pueden ser tenidas en cuentas por el profesor el cual debe tomar de antemano las medidas necesarias para contrarrestarlas durante su ejecución.

2.10 NIVELES DEL JUEGO

Hay cuatro niveles del juego: ⁶

- A.) El *material lúdico* (apoyo material)
- B.) La *estructura lúdica* (sistema de reglas).
- C.) El *contexto lúdico* (jugadores, espectadores, recompensa para el ganador)
- D.) La *actitud lúdica* (disposición de los jugadores, cambio de rol del profesor).

Para jugar a ajedrez, por ejemplo, se necesita un tablero, fichas blancas y negras, eventualmente un cronómetro, un sistema de reglas, dos jugadores y que estos quieran jugar.

En relación con el material lúdico es de destacar que la clase de lengua es una disciplina escolar privilegiada. En el trabajo con la lengua y la comunicación, todo puede servir de apoyo. Se puede transformar documentos auténticos e incluso jugar sin material, en cuyo caso el apoyo será abstracto.

De los cuatro niveles, la actitud lúdica es la que se considera como el nivel portador de la mayoría de las ventajas que se le atribuyen al juego., los otros tres lo sostienen, lo alimentan pero no lo sustituyen. Sin ella el juego se convierte en un simple ejercicio. El juego es en este nivel un comportamiento subjetivo que depende de varios factores, donde el profesor , ya que hablamos del juego pedagógico , es el centro. Su labor es la de propiciar los tres niveles iniciales que favorecen la aparición de la actitud lúdica.

⁶ Diego Levis “ Los videojuegos un fenómeno de masas” Paidós 1997 p.p. 85

2.11 PAPEL DEL PROFESOR

Es cierto que el enfoque lúdico puede enriquecer de forma significativa la práctica pedagógica; sin embargo, demanda de parte del profesor un cambio de rol y de actitud ya que éste se convierte ante todo en un animador, a veces en un árbitro, en una especie de diccionario ambulante que los estudiantes puedan consultar durante sus actividades y ejercicios.

El profesor no deberá olvidar jamás que los errores de los estudiantes se le escaparán en gran medida y que por lo tanto tendrá que hacer uso de algunas estrategias que garanticen un trabajo inmediato y futuro, como es el uso de estudiantes aventajados que lo ayuden con la anotación y la corrección de los problemas de lengua que se produzcan durante la ejecución de las actividades.

El profesor puede y debe detener un juego que le parezca tomar un giro equivocado. Además no debe forzar a jugar a ningún estudiante que no lo desee. La mejor solución en este caso es proponerle otra actividad con los mismos objetivos pedagógicos, pero con diferentes procedimientos, o integrarlo a la actividad con un rol de observador, de crítico.

2.12 PAPEL DEL JUEGO EN LA CLASE DE LENGUA

Los juegos en la clase de no deben ser considerados como simples actividades para terminar una lección o como recompensa para un grupo de estudiantes que ha trabajado bien.

La motivación lúdica_ el deseo y el placer de jugar_ puede contribuir grandemente a animar las clases de lengua y a permitir a los estudiantes implicarse más en su aprendizaje a la vez que disfrutan del placer de jugar con las palabras, las oraciones y los textos que crearán individual y colectivamente.

La creatividad en los juegos les permitirá utilizar de una nueva forma el vocabulario y las estructuras aprendidas durante las lecciones, haciéndolas salir del contexto en el cual las han aprendido. Esta nueva forma de utilización constituye un escalón capital en todo aprendizaje.

Se afirma que los juegos contribuyen a elevar el nivel de motivación de los estudiantes hacia el contenido que se está ejercitando, permiten la producción a partir de lo conocido, a desarrollar la imaginación de los estudiantes, la comunicación, a promover el interés, a eliminar el cansancio, a introducir nuevos contenidos, a practicar los elementos lingüísticos y culturales, a relacionarse entre sí, a llevar a los estudiantes lo más cercano posible a la realidad asociada al elemento lingüístico.

Los estudiantes consideran que lo importante en un juego es su fin didáctico además de entretener, que éste incorpore los contenidos objeto de estudio sin llegar al aburrimiento, que se aprenda a la vez que haya diversión, que aporte conocimientos además de una enseñanza.

2.13 LA TEORÍA DE JUEGOS.

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. **Todos los juegos**, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, **son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas** en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

El estudio de los juegos ha inspirado a científicos de todos los tiempos para el desarrollo de teorías y modelos matemáticos.

La **estadística** es una rama de las matemáticas que surgió precisamente de los cálculos para diseñar estrategias vencedoras en juegos de azar. Conceptos tales como probabilidad, media ponderada y distribución o desviación estándar, son términos acuñados por la estadística matemática y que tienen aplicación en el análisis de juegos de azar o en las frecuentes situaciones sociales y económicas en las que hay que adoptar decisiones y asumir riesgos ante componentes aleatorios.

Pero la **teoría de juegos** tiene una relación muy lejana con la estadística. Su objetivo no es el análisis del azar o de los elementos aleatorios sino de los comportamientos estratégicos de los jugadores. En el mundo real, tanto en las relaciones económicas como en las políticas o sociales, son muy frecuentes las situaciones en las que, al igual que en los juegos, su resultado depende de la conjunción de decisiones de diferentes agentes o jugadores. Se dice de un comportamiento que es estratégico cuando se adopta teniendo en cuenta la influencia conjunta sobre el resultado propio y ajeno de las decisiones propias y ajenas.

La técnica para el análisis de estas situaciones fue puesta a punto por un matemático, John von Neumann. A comienzos de la década de 1940 trabajó con el economista Oskar Morgenstern en las aplicaciones económicas de esa teoría. El libro que publicaron en 1944, "*Theory of Games and Economic Behavior*", abrió un insospechadamente amplio campo de estudio en el que actualmente trabajan miles de especialistas de todo el mundo.

La Teoría de Juegos ha alcanzado un alto grado de sofisticación matemática y ha mostrado una gran versatilidad en la resolución de problemas. Muchos campos de la Economía —Equilibrio General, distribución de costos, etc.— se han visto beneficiados por las aportaciones de este método de análisis. En el medio siglo transcurrido desde su primera formulación el número de científicos dedicados a su desarrollo no ha cesado de crecer. Y no son sólo economistas y matemáticos sino sociólogos, politólogos, biólogos o psicólogos. Existen también aplicaciones ju rídicas: asignación de responsabilidades, adopción de decisiones de pleitear o conciliación, etc.

Hay dos clases de juegos que plantean una problemática muy diferente y requieren una forma de análisis distinta. Si los jugadores pueden comunicarse entre ellos y negociar los resultados se tratará de juegos con transferencia de utilidad (también llamados **juegos cooperativos**), en los que la problemática se concentra en el análisis de las posibles coaliciones y su estabilidad. En los juegos sin transferencia de utilidad, (también llamados **juegos no cooperativos**) los jugadores no pueden llegar a acuerdos previos; es el caso de los juegos conocidos como "la guerra de los sexos", el "dilema del prisionero" o el modelo "halcón-paloma".

Los modelos de juegos sin transferencia de utilidad suelen ser **bipersonales**, es decir, con sólo dos jugadores. Pueden ser **simétricos** o **asimétricos** según que los resultados sean idénticos des de el punto de vista de cada jugador. Pueden ser de **suma cero**, cuando el aumento en las ganancias de un jugador implica una disminución por igual cuantía en las del otro, o de **suma no nula** en caso contrario, es decir, cuando la suma de las ganancias de los jugadores puede aumentar o disminuir en función de sus decisiones. Cada jugador puede tener opción sólo a dos estrategias, en los **juegos biestratégicos**, o a muchas. Las estrategias pueden ser **puras** o **mixtas**; éstas consisten en asignar a cada estrategia pura una probabilidad dada. En el caso de los juegos con repetición, los que se juegan varias veces seguidas por los mismos jugadores, las estrategias pueden ser también **simples** o **reactivas**, si la decisión depende del comportamiento que haya manifestado el contrincante en jugadas anteriores.

En el siglo XX crecieron y se desarrollaron distintas ramas de las matemáticas que habían nacido en el siglo XIX. Por ejemplo, el análisis funcional -evolución natural de los sistemas lineales infinitos y las ecuaciones integrales-, el álgebra abstracta -inspirada por un lado por los cuaterniones de Hamilton y por la abstracción de Dedekind de los números ideales de Kummer-, la teoría moderna de la medida, la topología, etc.

Pero hay una rama que prácticamente nació en el siglo XX, de la cual casi no hay antecedentes en las matemáticas de los siglos anteriores: la teoría de juegos.

Sin embargo, se pueden encontrar en la literatura numerosos elementos pertenecientes a la teoría de juegos. La leyenda sobre el origen del ajedrez es uno de los primeros ejemplos. Recordemos que según se cuenta, un rey estaba triste por haber perdido a su hijo en una batalla, y no había forma de sacarlo de su malestar. Un viejo llega al palacio con el ajedrez, le enseña a jugar y logra distraerlo. Durante un partido, el rey para ganar debe sacrificar una de sus piezas, y el viejo compara la situación con la muerte del hijo. El rey acepta entonces lo sucedido, y en agradecimiento decide premiar al viejo con lo que éste le pida. Ahí viene la historia muy conocida de los granos de trigo -o arroz- que se van duplicando de un casillero al siguiente, y la imposibilidad de cumplir el pedido.

La historia tiene distintos mensajes. El paralelo entre lo que sucede en el tablero y en la vida real es el más importante, aunque uno puede preguntarse cuál es el modelo del otro. Si bien puede pensarse que el ajedrez simula una guerra, las actitudes en el partido -sacrificar una pieza- se trasladan a la vida real y vuelven aceptable una pérdida que antes no lo era; lo sucedido en el partido modifica la visión de la realidad y ayuda al rey a manejarla.

Lo nuevo de la teoría de juegos fue modelar el problema de toma de decisiones: cómo actuar en determinada situación, ya sea en una batalla, un partido de ajedrez o una negociación comercial. Si bien el problema parece dominado por factores psicológicos, Von Neumann y Morgenstern mostraron en su libro *Theory of Games and Economic Behavior* que se podía proceder racionalmente para determinar la manera óptima de qué actuar. Este libro fue publicado en 1944, aunque circuló en los años anteriores entre los científicos que trabajaban en problemas planteados por la Segunda Guerra Mundial.

Decíamos antes que esta rama de las matemáticas casi no tuvo antecedentes y que prácticamente nació en el siglo XX. Por supuesto, hubo unos pocos trabajos previos, pero que no constituían siquiera el germen de la actual teoría de juegos. Zermelo, Ulam y Borel publicaron algunos resultados entre 1910 y 1930, y el propio Von Neumann había escrito un par de artículos sobre el poker en la década del '20. Antes de eso, apenas podemos citar dos referencias:

-En 1713, James Waldegrave le escribe una carta a Pierre Rémond de Montmort, analizando cómo proceder en un juego de cartas para maximizar las chances de ganar. Es decir, no sólo calcula las probabilidades de victoria para una situación dada, sino que indica cómo actuar a continuación. El resultado es lo que hoy se conoce como una estrategia mixta, e indica con qué frecuencia conviene continuar o

abandonar. Este resultado es mencionado en una carta de Montmort a Bernoulli, y Montmort lo publica en un apéndice de su tratado de probabilidades. Recién doscientos años después Borel rescata este resultado, y se interesa en su validez general.

-En el *Liber de ludo aleae*, Girolamo Cardano estudia juegos de azar (dados, cartas) e incluye elementos nunca considerados desde la matemática (ni antes ni después): las trampas. Puede parecer poco relevante este detalle, pero no lo es. Es el primer análisis completo de un juego, y con completo queremos decir que incluye no sólo sus reglas y las posibles situaciones, sino también el proceso mismo de jugar, y el problema de cómo se pueden violar las reglas.

Los juegos siempre han estado presentes en la historia de la pedagogía, pero en las dos últimas décadas del siglo XX ha tomado un papel predominante como instrumento, como máquina al servicio de la educación. Desde el uso de los magnetófonos, la televisión, el vídeo, pasando por la enseñanza asistida por ordenador, los distintos instrumentos tecnológicos que han entrado en nuestra cotidianeidad a través de los salones de nuestras casas, han tenido su repercusión en las metodologías de educación y aprendizaje. En la antigua Grecia, la erudición verdadera estaba definida como una de ocio dedicada al aprendizaje. La búsqueda de la sabiduría conllevaba una total inmersión sensorial e intelectual en la propia vida y los educadores se vivieron desafiados a nutrir el ocio con el juego.

Muchos han visto y vivido la irrupción de la tecnología en la educación como un peligro, una amenaza para el correcto proceso educativo. La supuesta pérdida de la relación entre educador y educando en tanto que personas ha sido el argumento básico esgrimido por los detractores de la entrada de la tecnologías en las dinámica educativa. Hace tiempo que sabemos que lo que define la relación entre las personas no es tan solo el medio que usan para hacerlo si no que sobretodo es la capacidad que tenemos para comunicarnos. Y para hacerlo no usamos sólo la presencia física, el cara a cara. Hemos pasado por las señales de humos, por la comunicación epistolar, telefónica, hasta las posibilidades actuales del correo electrónico. Sea como sea las personas nos relacionamos. Forma parte de nuestro ser social. Y si hay relación hay también acto educativo. Sea cual sea el medio de comunicación

2.14 EVOLUCIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO RELACIONADO CON EL DESARROLLO VIRTUAL

La lengua materna es el instrumento educativo principal en el entorno natural por lo que respecta a la comunicación, como la tradición oral lo es para la memoria, los cinco sentidos para los procesos perceptivos, y el cuerpo para ganarse la subsistencia.

Muchas culturas han subsistido durante siglos orientando sus procesos educativos exclusivamente hacia el entorno natural. Y todavía subsisten.

Con la aparición de las ciudades y los Estados surgió una nueva institución social, la escolaridad, que reforzó y amplió los procesos educativos antes mencionados, pero también introdujo otros nuevos orientados a formar a los alumnos para el entorno urbano.

Ello implica enseñar a leer, a escribir, a contar, a comportarse en grupo, a respetar las normas sociales.

En el entorno urbano, la escritura es el instrumento educativo, por su enorme potencialidad para comunicarse, para memorizar y para transmitir información y conocimiento.

Este tipo de educación se impartió en un principio para las clases pudientes, pero a partir de la Revolución Francesa comienza a ser un derecho universal para todos los ciudadanos de un país, siendo el Estado quien asume la responsabilidad de organizar y mantener los diversos sistemas educativos (preescolar, primaria, secundaria, formación profesional, enseñanza universitaria). Con la emergencia del entorno virtual las cosas cambian, porque en el entorno digital surgen nuevas modalidades de naturaleza (la telenaturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual).

Las escuelas y Universidades están tardando en adaptarse al nuevo espacio social y los Estados no lo controlan, pese a que el crecimiento del entorno cibernético es vertiginoso en otros sectores de la acción social (banca, investigación científica, comercio electrónico, espectáculos).

En el nuevo espacio social todavía no hay escenarios específicamente diseñados para la educación, o son muy pocos.

Es una de las tareas que debe hacerse. Además de crear los escenarios telemáticos educativos (aulas virtuales, escuelas y universidades electrónicas, Internet para la educación, programas televisivos específicos, videojuegos adecuados a las edades.), hay una enorme labor de formación de agentes educativos por llevar a cabo.

No hay que olvidar que la mayoría de los maestros y profesores somos analfabetos funcionales en el nuevo espacio social, ni que la didáctica del entorno virtual todavía no ha dado sus primeros pasos.

Otro tanto cabe decir de la organización de centros educativos en aulas digitales, de la creación de redes educativas, de la evaluación de resultados, medios docentes, profesores e instituciones.

La emergencia del entorno cibernético supone una ampliación o expansión de la realidad. Así como las ciudades, las urbes y los Estados generaron nuevas formas de realidad social, así también este entorno está creando nuevos escenarios y posibilidades que son reales por su impacto sobre la sociedad y sobre las personas, aun cuando se produzcan en un medio que no es físico y corporal, sino electrónico y representacional.

La estructura espacial del área virtual es muy distinta a la de los entornos naturales y urbanos tradicionales. Se entiende que la modificación de la actividad educativa virtual deberá ser profunda.

Se debe distinguir entre escenarios para el estudio, la investigación, la docencia, la interrelación y el esparcimiento.

El pupitre y el pizarrón tienen una nueva expresión en la virtualidad: son la pantalla de la computadora y sus diversos periféricos. Si llamamos telepupitre a ese nuevo escenario educativo, lo más novedoso es su ubicación.

Éste puede ser portátil y estar conectado a una red educativa. Se puede acceder a él desde la casa, desde la institución académica o desde cualquier otro lugar físico, de manera que siempre está disponible para su utilización.

La actividad académica deja de ser un intervalo temporal rígido, o, lo que es lo mismo, la teleescuela o la universidad virtual siempre están abiertas.

Esto implica un cambio en los hábitos educativos. Por otra parte, los materiales educativos cambian por completo.

En lugar del lápiz, el cuaderno, los lápices de colores, y los libros de texto, el actual utillaje educativo del aula virtual está formado por la pantalla, el ratón, el teclado, la multimedia, la pizarra electrónica, el software y los videojuegos.

Los estudiantes deben aprender a manejar estos nuevos instrumentos y los creadores de materiales educativos deben plasmar el conocimiento y las destrezas en los nuevos soportes.

En las aulas virtuales se estudiará ante la computadora y con el CD de física, matemáticas, ciencias naturales o idiomas.

Además programas multimedia sobre animales, plantas, geografía, astronomía, historia y con las ventajas de que puede ser contemplada con una minuciosidad

desconocida hasta ahora. Otro tanto cabe decir de las bibliotecas virtuales, los museos, las ciudades digitales o los nuevos paisajes virtuales.

Son las aulas o campus virtuales, a cuyos escenarios se accede conectándose a una red educativa telemática. Aparte de ser aulas distales, lo más notable es que dejan de ser recintos con interior, frontera y exterior, convirtiéndose en redes digitales en las que se desarrollan las diversas acciones educativas.

El profesor, puede ahora proponer una serie de problemas previamente diseñados, controlar a distancia lo que hacen los alumnos en su pupitre virtual, corregirles interviniendo en su pantalla, sugerirles ideas, motivarles, pero todo ello en un nuevo medio que no es físico, sino electrónico.

Incentivar el trabajo en equipo en este nuevo entorno es uno de los mayores problemas de la actividad docente.

Al respecto, la aparición de un nuevo lenguaje en Internet, el VRML, tiene gran importancia, dicho lenguaje permite generar escenarios virtuales en donde interactúan modelos digitales manejados por personas, pudiendo moverse, gesticular, intercambiar objetos digitales como ficheros, mensajes.

Algunas universidades ya han comenzado a desarrollar sistemas de telenseñanza o campus virtuales que han de ser considerados como complementarios a los ya existentes naturales y reales.

En esos campus virtuales se insiste ante todo en el estudio y en la transmisión de conocimientos. Sin embargo, igual de importantes son los escenarios electrónicos en los que pudiera desarrollarse una vida universitaria.

Es de esperar que aquellos campus virtuales que sepan ofrecer las múltiples facetas de la vida universitaria, y no sólo la relación docente, tendrán un éxito mayor. Implantar la telescuela o aulística virtual equivale a generar escenarios y redes en la virtualidad cuyas funciones sean básicamente educativas.

Esto implica transformaciones, por ejemplo: que determinados programas televisivos diseñados por pedagogos y expertos en las diversas disciplinas formen parte del horario escolar, independientemente de que sean vistos en la escuela o en casa, esto ya se hace en cierta medida, pero de manera no programada ni reglada.

Se trata, en suma, de instituir una aulística virtual que incluya deberes para hacer en casa; nuevos materiales docentes, telemáticos y multimedia, a elaborarse por especialistas en ciencias y humanidades, y en didáctica y currículo, pero contando con la colaboración de escritores electrónicos, es decir: los expertos en diseño gráfico, en sintetización multimedia, en análisis de imágenes y sonidos.

Hay que poner a trabajar conjuntamente a expertos en cine, música, publicidad, hipertexto, etc. con especialistas en las diversas disciplinas científicas, técnicas y

humanísticas, con el fin de generar los materiales educativos adecuados para el espacio digital, y no sólo para el aula presencial.

También se requiere graduar los contenidos educativos multimedia, adecuándolos a las edades y a las diferencias culturales y sociales. Construir la aulística virtual conlleva generar sitios específicos para cada materia y para cada nivel educativo.

Es necesario formar a los profesores que ejercerán como teletutores o como telenseñantes, introduciendo nuevas materias en las escuelas de magisterio y llevando a cabo cursos de reciclaje para el magisterio actual.

Conjuntamente con la elaboración de los nuevos materiales docentes para el entorno electrónico y digital.

En consecuencia, se requiere de toda una política educativa. Actualmente los Estados tienen sus dificultades para adaptarse a la estructura del nuevo espacio social.

Esto se debe a que el Estado es una forma social basada en la territorialidad, mientras que el entorno virtual es un espacio transterritorial, que desborda las fronteras geográficas y políticas, o simplemente puede hacerlo.

Durante los próximos años proliferarán iniciativas de este tipo y no cabe duda de que otra clase de agentes sociales como organizaciones religiosas, instituciones internacionales o plurinacionales se incorporarán al proceso de creación de escenarios educativos en aulística virtual.

Con este panorama, y ante la dificultad para vigilar la calidad y la veracidad, es importante tener en cuenta algunas situaciones para evitar la pérdida de dinero, tiempo y esfuerzo.

Un programa de educación a distancia virtual debe explotar herramientas diferentes a Internet. No es solo el uso de texto, imágenes o presentaciones en diapositivas que se pueden bajar de una página o recibirlos vía correo. Videos, audios, simulaciones virtuales, material por correo físico, incluso programas de televisión son otras opciones. Esté pendiente de que los contenidos no sean los mismos que rondan por la web.

"Generalmente el alumno espera que el docente sea el que dé todo . En Internet el estudiante debe gestionar su propio proceso y tener la habilidad para solucionar problemas. Se va a sentir solo",

Disciplina y capacidad de autoformación son las aptitudes más importantes y deben ir acompañadas de una buena comprensión de lectura, mínima alfabetización tecnológica (Internet, chat y foros) y tener capacidad de trabajar de manera virtual con otros.

Por tratarse de una enseñanza diferente a la presencial, los tutores requieren de mayor formación tecnológica y tener otras estrategias pedagógicas para explotar las herramientas que tiene la educación a distancia-virtual.

La educación virtual como "concepto" ha generado bastantes discusiones en el marco social educativo. Muchos la han catalogado como una enseñanza bajo fantasías, descontextualizada, otros arguyen la formación única por Internet. La educación virtual es un sistema y modalidad educativa que surge de la necesidad propia de la educación y tecnología educativa mediante la cual se pretende satisfacer las necesidades de aquellos que no tienen la posibilidad de asistir de modo presencial a la institución educativa.

En los últimos tiempos, las instituciones educativas vienen implementando herramientas que favorecen la educación virtual, por otro lado las tecnologías de información coadyuvan grandemente con ese propósito. Al respecto, el software libre proporciona módulos que permiten al usuario (administrador) la adecuación o modificación de estos de acuerdo a las necesidades particulares de la institución. Dichos módulos están en constante evolución, pues, un gran número de usuarios y desarrolladores de sistemas aportan a su mejora constante.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están propiciando un cambio cuantitativo y cualitativo en los modos y costumbres sociales, relaciones profesionales y empleo del ocio. e índices de penetración por continentes.

2.15 CAMBIO DE ROLES

El modelo pedagógico apoyado por medios informáticos y telemáticos implica el cambio de roles en los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

A. Los profesores

Pasa de jugar el papel de *proveedor del conocimiento* a un rol de *tutor*, facilitador, asesor, motivador y consultor del aprendizaje. Su interacción con el alumno no será ya más para entregarle un conocimiento que posee, sino para compartir con él sus experiencias, apoyarlo y asesorarlo en su proceso de aprender y, especialmente, para estimularle y retarle su capacidad de aprendizaje. Debe ser el autor de que cada alumno cree su propio paradigma, se apropie y sea dueño de sus saberes para luego compartirlos con otros y así crecer. Debe este profesor, por tanto, ser el facilitador del aprendizaje, aprovechando para ello no sólo su interacción presencial, sino también la virtual. El profesor, entonces, jugará su papel de siempre; el del ser el maestro.

B. El alumno

El alumno no será más el receptor pasivo de un conocimiento que se le entrega para que se lo aprenda y luego lo repita ante su transmisor. No será más un actor pasivo de su aprendizaje.

El alumno del futuro será autónomo para su aprendizaje. Avanzará a su propio ritmo, crecerá con su propio aprendizaje.

El alumno del futuro llegará hasta donde quiera llegar, desarrollando su propia capacidad de aprendizaje. Aprenderá a aprender, le dará rienda suelta a su imaginación. El alumno del futuro tendrá más oportunidades de aprendizaje y, por tanto, mayores retos. Será la liberación de la esclavitud académica del estudiante.

En este entorno, nuevo, el estudiante hará mayor uso del consejo, de la asesoría, de la guía. Buscará más a su profesor como fuente de sabiduría. Entenderá que él puede llegar a donde quiera llegar. Los medios los tendrá.

Ahora podemos permitir que los alumnos que no pueden asistir a un salón de clase tradicional puedan hacerlo de manera virtual y participar del proceso de formación y de la interacción con el maestro y con sus compañeros, a través de herramientas como el chat, el correo electrónico, el netmeeting, con conexión a Internet.

Además de esto, veremos cómo los aprendizajes no pueden seguir siendo dosificados de la misma manera y dándoles a cada uno de los alumnos lo mismo, con la misma metodología, lo que he denominado "formación de ciudadanos en serie", todos deben aprender lo mismo, contestar lo mismo, sin respetar sus diferencias individuales y en la educación superior es de suma importancia ya que el alumno está estudiando lo que realmente desea, de acuerdo a toda su historia académica, sus intereses y a la orientación dada por padres, maestros y medios de comunicación.

Nos acercamos aceleradamente al nuevo milenio. Los cambios ya se vislumbran y llegarán otros que ni siquiera nos imaginamos. Tenemos que prepararnos para ese nuevo entorno lleno de oportunidades, pero también de incertidumbres.

La tecnología y las telecomunicaciones -en todas sus formas- cambiarán la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos, de comprar, de vender. Todo el entorno será bien distinto. El gran imperativo será él, prepararnos y aprender a vivir en ese nuevo entorno.

Ante toda esta dinámica, el sistema educativo tiene un reto muy importante. Debe cuestionarse a sí mismo, repensar sus principios y objetivos, reinventar sus metodologías docentes y sus sistemas organizacionales. Tiene que replantear el concepto de la relación alumno - profesor y el proceso mismo del aprendizaje, los contenidos curriculares; además, revisar críticamente los modelos mentales que han inspirado el desarrollo de los sistemas educativos.

Igualmente, tendrán que consolidarse los principios básicos que la han inspirado mirando siempre hacia el futuro y no como una simple remembranza del pasado.

Ante estas nuevas realidades globales, debemos asumir el reto de diseñar y poner en marcha un modelo de institución universitaria que incorpore -desde su concepción- la formación del profesional del siglo XXI, capaz de desempeñarse en el nuevo entorno mediante la acogida de todas las metodologías y herramientas que le permitan aprender en un contexto de acelerado aprendizaje y desaprendizaje, donde lo importante no será solamente cuánto sé sino cuánto soy capaz de aprender.

Con estas nuevas herramientas se puede ofrecer educación de calidad a un mayor segmento de personas, educación que la Institución debe estar preparada a ofrecer, con un equipo humano, físico, técnico y tecnológico, capaz de afrontar los nuevos retos del nuevo milenio.

2.16 DESCRIPCIÓN DE EXPOJUEGOS 2008

Se presenta la diapositiva con diversos colores de acuerdo a las figuras.

EL SUSTANTIVO CON SU LEMA: AL PAN, PAN, AL VINO VINO

PRIMER JUEGO: EL GUSANO COMELÓN

- Se presenta:

1. Un loro que desgrana y come un choclo
2. Un conejo que come una zanahoria
3. Una araña que devora una mosca
4. El gusano come: choclo, papa, manzana, hojas, flores, tomate, zanahoria
5. El gusano come: una mosca, hormiga, cucaracha, araña. Luego revienta.

SEGUNDO JUEGO: “ ¡JUGUEMOS BÁSQUET...!

Se presenta un cesto de básquet, donde las pelotas que corresponden al sustantivo se van a encestar, diferenciando de esta manera los sustantivos de los adjetivos.

TERCER JUEGO: “ EL PINTOR DE BROCHA GORDA”

Se presenta un cuadro con una serie de palabras, los alumnos clasifican los sustantivos concretos y abstractos , individuales y colectivos ; de acuerdo a los colores respectivos.

CUARTO JUEGO: “ RELLENEMOS EL BOLSERO”

Se van llenando dos bolsas: Una con sustantivos concretos y otra con sustantivos abstractos.

QUINTO JUEGO: “ EL DOMINÓ COLECTIVERO”

Se arrastran los dominós con el sustantivo colectivo que corresponde.

SEXTO JUEGO : “ LAS FEMINISTAS”

Se digita el género femenino que corresponde.

EL ADJETIVO: PRESENTACIÓN

ADJETIVO: UNA VIEJITA CON SU LEMA: PEQUEÑA PERO RENDIDORA

SÉPTIMO JUEGO: JUEGO: “LOS AUTO CHOCONES” CARRERA DE AUTOS, LA META ES UN ADJETIVO

1. El auto encuentra en un poste la palabra grande: se para
2. el auto encuentra en un poste la palabra luego y se estrella
3. el auto encuentra la palabra: esta . esa, aquella y se para
4. el auto encuentra la palabra contra y se estrella
5. el auto encuentra la palabra sobre y se estrella
6. el auto encuentre la palabra mi, tu, su, y se para
7. el auto encuentra la palabra vigésimo y se para.

OCTAVO JUEGO: “ EL PUNTERO CRITICÓN

Se relaciona los adjetivos calificativos con las respectivas imágenes que representan a los sustantivos.

NOVENO JUEGO: “¡ CADA QUIÉN CON SU PAREJA!”

Arrastramos los adjetivos calificativos con sus respectivos sustantivos.

DÉCIMO JUEGO: “ JUEGUEMOS DE GRADO EN GRADO”

Vamos colocando los cartelitos en sus respectivos lugares de acuerdo al grado calificativo que corresponde.

DÉCIMO PRIMER JUEGO: “ BAILANDO POR UN NÚMERO”

Se coloca el adjetivo numeral correspondiente a las imágenes que se presentan.

DÉCIMO SEGUNDO JUEGO: “ TODOS AL CANASTO”

Vamos colocando sólo los adjetivos posesivos al canasto correspondiente.

DÉCIMO TERCER JUEGO : “ LA DISTANCIA ENTRE LOS TRES”

Arrastramos los adjetivos demostrativos que corresponden a las imágenes presentadas.

DÉCIMO CUARTO JUEGO: “¿ NOS DEFINIMOS O INDEFINIMOS?”

En este juego colocaremos los adjetivos indefinidos en las imágenes que se presentan.

3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Después de haber revisado los catálogos de las bibliotecas de las Universidades San Agustín y Católica de Santa María, el proyecto presentado es inédito, por lo tanto no tiene antecedentes en la propuesta educativa.

4 . OBJETIVOS

- a. Determinar la opinión acerca de la aplicación de un sistema de juegos de multimedia para la enseñanza-aprendizaje del sustantivo.
- b. .Determinar la opinión acerca de la aplicación de un sistema de juegos de multimedia para la enseñanza-aprendizaje del adjetivo.

5. HIPÓTESIS

“ DADO QUE SE HAN REALIZADO VARIAS VECES APLICACIONES TENTATIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA CON JUEGOS MULTIMEDIA Y, SE HA COMPROBADO QUE ES DEL AGRADO DE LOS ESTUDIANTES; ES PROBABLE QUE LA OPINION DE LOS ALUMNOS DEL CENTRO PREUNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA; ACERCA DE LOS JUEGOS DE MULTIMEDIA SUGERIDOS PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA CASTELLANA SEA FAVORABLE.

III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. Técnicas, instrumentos de verificación

1.1 Técnicas

Para la recolección de datos se utilizará la técnica de la entrevista”

1.2 Instrumento

Es el “ Formulario de preguntas” o encuesta el mismo que se elabora en forma específica e inédita para el presente estudio.

CUADRO DE TECNICAS E INSTRUMENTOS

VARIABLES	INDICADORES	UNIDADES DE ESTUDIOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	Nº DE JUEGOS
a) Opinión acerca del uso de juegos multimedia para la enseñanza del sustantivo y adjetivo.	Opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del sustantivo.	Alumnos del C.P.U.	Entrevista para recoger la opinión de los alumnos	Encuesta	1
	Opinión acerca del juego de multimedia para la enseñanza del adjetivo				2
					3
					4
					5
					6
					7
					8
					9
					10
					11
					12
					13
					14

FORMULARIO DE PREGUNTAS

Estimado estudiante de la Precatólica Ciclo -2009, agradezco se sirva marcar con una (x), las respuestas que consideras pertinentes, respecto a los juegos de multimedia aplicadas en la enseñanza de la gramática.

Marque con una (x) la respuesta que crea conveniente:

T.A (totalmente de acuerdo)

D.A (de acuerdo)

P.A.(parcialmente de acuerdo)

D. (desacuerdo)

T.D- (totalmente en desacuerdo)

Responde a las siguientes preguntas:	T.A	D.A.	P.D.	D.	T.D
01. Con el juego N° 1 “ El gusano comelón ” ¿ Haz reconocido claramente al sustantivo?					
02. Con el juego N° 2“ ¡Juguemos básquet...! ” ¿Haz diferenciado el sustantivo del adjetivo?					
03. Con el juego N° 3 “ El pintor de brocha gorda ” ¿Haz establecido con precisión la diferencia entre el sustantivo concreto y abstracto?					
04. ¿Haz pintado correctamente los sustantivos individuales y los colectivos?					
05. Con el juego N° 4 “ Rellenemos el bolsero ” ¿Ha llenado correctamente a los sustantivo concreto y abstractos?					
06 ¿ha diferenciado a los sustantivos concretos de los abstractos?					
07. Con el juego N° 5 “ El dominó colectivo ” ¿Ha relacionado correctamente los sustantivos individuales con los colectivos?					
08. Con el juego N° 6 “ Las feministas ” ¿Diferencias con facilidad los géneros del sustantivo?					
09. ¿ Puedes clasificar los géneros sustantivales sin inconvenientes?					
10. Con el juego virtual N° 7 “ Los autos chocones ” Haz comprendido por qué no chocan los autos cuando marcan los adjetivos?					
11. Haz entendido por qué chocan los autos cuando no marcan los adjetivos?					
12. Respecto al juego N° 8 “ El puntero criticón ” ¿Relacionas correctamente los adjetivos calificativos?					
13. ¿diferencias bien los adjetivos calificativos de los epítetos?					

14. Con el juego N° 9 “ Cada quien con su pareja ” ¿Haz calificado los sustantivos correctamente?					
15. Con relación al juego N° 10. “ Juguemos de grado en grado ” ¿ Puede diferenciar claramente los grados del adjetivo calificativo?.					
16. ¿ Identificas en forma precisa la diferencia del grado superlativo relativo del absoluto?					
17. Con el juego N° 11“ Bailando por un número ” ¿ Identificas con exactitud los adjetivos numerales?					
18. En relación al juego N° 12 “ ¡Todos al canasto! ” Ha conseguido ingresar al canasto los adjetivos posesivos en su totalidad? .					
19. Con el juego N° 13 “ ¡La distancia entre los tres! ” ¿Ha determinado las distancias de los adjetivos demostrativos?.					
20. Con el juego N° 14 “ Nos definimos e indefinimos ” ¿ Puedes distinguir los adjetivos indefinidos sin dificultad?					

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1 UBICACIÓN ESPACIAL

El estudio se realizará en el ámbito del Centro Preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, ubicado en la calle San José s/n Umacollo, distrito de Yanahuara, Arequipa.

2.2 UBICACIÓN TEMPORAL

El horizonte temporal de estudio, está referido al II ciclo 2009 (octubre y noviembre del 2008); por tanto es un estudio coyuntural.

2.3 UNIDADES DE ESTUDIO

Las unidades de estudio están constituidos por los estudiantes del ciclo preuniversitario de la UCSM en el área de Comunicación, con sede en Arequipa.

Según el siguiente cuadro presento el universo estratificado de recolección de datos.

UNIVERSO ESTRATIFICADO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GRUPO	f	%
A	45	34
B	44	33
C	44	33
TOTAL	133	100

3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para efectos de la recolección de datos, se coordinará con el Director de la Precatólica para poder aplicar la encuesta a tres secciones de 45 alumnos aproximadamente, de la asignatura de Comunicación, del turno de la tarde .

La duración del estudio en su totalidad está prevista para 7 semanas que dura el ciclo II y la recolección de datos en la primera semana..

El instrumento que se utilizará es el formato de preguntas, el mismo que será previamente validado antes de ser entregado a los estudiantes.

Se remarcará el carácter anónimo del formulario, así como la sinceridad de las respuestas emitidas para contribuir al éxito del estudio.

Se realizó la prueba en vacío para validar el instrumento.

Una vez repletados los datos éstos se sistematizarán estadísticamente para el análisis, interpretación y conclusiones finales.

El nombre de la recogida de datos se denominará expo juegos que significa una serie expositiva de juegos educativos de multimedia, lo que servirá de fuente de cuadros y/o gráficas

IV. CRONOGRAMA

Tiempo	AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
Actividades				
Recolección de datos			x	
Estructuración de resultados			x	
Informe final				X

V. BIBLIOGRAFIA

1. PAREDES NÚÑEZ, Julio Ernesto Manual para la Investigación Científica. 4ta. Ed. UCSM-EPG Arequipa – Perú, 2003
2. PAREDES NÚÑEZ, Julio E. Manual para la formulación del Proyecto de Tesis 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2004
3. PÉREZ ROSADO, Marcos Investigación Científica 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2005
4. PÉREZ ROSADO, Marcos Didáctica Universitaria 1ra. Ed. UCSM – EPG Arequipa 2006
5. Silva, Haydeé “ Paradigmas y niveles del Juego” Armana Universidad de París III 1999.
6. Pندانx, M. Les activéis d´apprendissage en classe de langue, Hachette, París, 1998.
7. Ramos, José Luis y Javerth Martínez. “ Diversas miradas en torno al juego” ENAH- Conaculta, México, 2000 .
8. Diego Levis. “ Los videojuegos un fenómeno de masas” Paidós 1997.

INFOGRAFÍA :

1. www.educa.org/particular/educa_virtual.asp agosto del 2008.
2. <http://www.oroeco.cc/Educa/Libro/06.pdf> agosto del 2008.
3. <http://silva8a.googlepages.com/PonenciaCEPE.pdf> setiembre del 2008.
4. www.ingentaconnect.com/content/fias/ setiembre del 2008.
5. silva8a.googlepages.com/Cursos.htm - 64k octubre del 2008.
6. www.elcastellano.org/ns/edicion/2007/septiembre/carmenlepre.html - 19k noviembre del 2008.
7. <http://www.editorialipenza.com.pe> agosto del 2008.

UE	GUSANO COMELON	JUGUEMOS BÁSQUET
	1	1
01	C	B
02	C	A
03	D	B
04	B	A
05	B	A
06	D	A
07	D	B
08	D	C
09	C	A
10	B	A
11	A	B
12	B	B
13	B	A
14	C	B
15	B	B
16	C	B
17	B	B
18	C	C
19	A	B
20	A	B
21	A	A
22	A	A
23	B	C
24	A	A
25	A	C
26	B	A
27	A	B
28	B	B
29	A	B
30	B	B
31	C	A
32	A	B
33	B	A
34	E	C
35	D	C
36	C	B
37	A	B
38	A	B
39	C	B
40	B	B
41	A	B
42	C	C
43	A	B
44	A	A
45	B	B
46	A	A
47	A	A

UE	GUSANO COMELON	JUGUEMOS BÁSQUET
	1	1
48	D	A
49	A	B
50	E	A
51	A	A
52	C	B
53	B	A
54	B	A
55	B	A
56	A	A
57	A	A
58	C	D
59	A	A
60	B	C
61	B	B
62	B	B
63	A	A
64	A	A
65	A	E
66	A	A
67	C	B
68	A	A
69	A	A
70	C	C
71	B	A
72	A	A
73	A	A
74	C	A
75	B	C
76	D	B
77	E	E
78	B	C
79	A	A
80	A	A
81	C	C
82	C	D
83	B	B
84	A	A
85	C	B
86	A	A
87	A	A
88	A	B
89	C	D
90	A	A
91	A	C
92	B	B
93	D	E
94	A	A

UE	GUSANO COMELON	JUGUEMOS BÁSQUET
	1	1
95	B	B
96	B	A
97	A	B
98	A	B
99	C	A
100	E	A
101	E	E
102	A	A
103	C	D
104	E	A
105	A	A
106	A	A
107	B	B
108	A	A
109	A	A
110	A	A
111	B	B
112	A	A
113	A	A
114	A	A
115	A	A
116	B	C
117	D	E
118	A	A
119	A	A
120	B	A
121	B	B
122	B	B
123	A	A
124	A	B
125	A	B
126	A	A
127	A	A
128	C	B
129	C	B
130	B	B
131	B	C
132	A	A
133	E	B

EL PINTOR DE BROCHA GORDA		
	1	2
01	B	B
02	A	A
03	C	B
04	B	A
05	C	A
06	A	A
07	B	B
08	B	B
09	A	A
10	A	A
11	B	B
12	B	B
13	C	A
14	D	B
15	C	C
16	C	C
17	B	B
18	B	B
19	B	C
20	B	A
21	B	A
22	A	A
23	C	A
24	B	A
25	B	A
26	A	A
27	C	A
28	A	A
29	B	C
30	A	B
31	A	B
32	B	B
33	A	A
34	B	A
35	B	B
36	B	A
37	A	A
38	B	A
39	A	A
40	A	A
41	A	A
42	A	A
43	A	A
44	B	A
45	A	A
46	A	A
47	B	B

EL PINTOR DE BROCHA GORDA		
	1	2
48	C	A
49	A	A
50	D	D
51	A	A
52	C	B
53	A	B
54	A	A
55	B	A
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	D	A
61	A	A
62	B	A
63	A	B
64	A	A
65	E	B
66	A	A
67	A	A
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	A	A
73	A	A
74	A	A
75	B	A
76	C	B
77	E	E
78	C	B
79	A	A
80	A	A
81	A	A
82	B	B
83	B	B
84	A	A
85	B	B
86	B	A
87	B	A
88	A	A
89	D	D
90	A	C
91	B	A
92	B	A
93	A	B
94	A	A

EL PINTOR DE BROCHA GORDA		
	1	2
95	A	A
96	A	A
97	A	B
98	A	B
99	A	A
100	A	A
101	E	E
102	A	A
103	A	A
104	A	E
105	A	A
106	A	A
107	B	B
108	A	A
109	A	A
110	A	A
111	A	A
112	A	A
113	A	A
114	A	A
115	A	A
116	B	B
117	C	C
118	A	A
119	A	A
120	A	A
121	A	A
122	A	A
123	A	A
124	A	A
125	A	A
126	A	A
127	A	A
128	A	A
129	A	A
130	D	A
131	C	B
132	A	A
133	C	A

RELLENEMOS EL BOLSERO		
	1	2
01	B	B
02	B	A
03	B	D
04	A	A
05	B	A
06	A	A
07	B	B
08	B	B
09	A	A
10	A	B
11	B	A
12	B	A
13	B	A
14	B	C
15	B	B
16	C	C
17	B	B
18	A	B
19	B	C
20	A	A
21	B	B
22	B	A
23	B	B
24	B	B
25	A	A
26	A	A
27	A	D
28	A	A
29	C	A
30	A	A
31	A	A
32	A	A
33	A	A
34	A	A
35	B	B
36	B	B
37	B	A
38	B	C
39	C	D
40	C	C
41	A	A
42	A	A
43	A	A
44	A	A
45	A	A
46	A	A
47	A	A

RELLENEMOS EL BOLSERO		
	1	2
48	A	A
49	A	A
50	A	A
51	A	A
52	A	C
53	A	A
54	A	A
55	B	B
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	B	C
61	A	A
62	B	A
63	A	A
64	A	A
65	B	B
66	A	A
67	A	B
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	A	A
73	A	A
74	A	B
75	B	A
76	A	B
77	E	E
78	A	A
79	A	A
80	A	A
81	A	A
82	A	A
83	B	B
84	A	A
85	A	A
86	A	A
87	A	A
88	A	A
89	D	D
90	A	A
91	B	A
92	B	A
93	A	A
94	A	A

RELLENEMOS EL BOLSERO		
	1	2
95	A	A
96	A	A
97	A	A
98	A	A
99	A	A
100	A	A
101	E	E
102	A	A
103	A	A
104	A	A
105	A	A
106	A	A
107	A	A
108	A	A
109	A	A
110	B	B
111	A	A
112	A	A
113	A	A
114	A	A
115	A	A
116	D	D
117	D	D
118	B	A
119	A	A
120	A	A
121	A	A
122	B	A
123	A	A
124	A	A
125	A	A
126	A	A
127	A	A
128	A	B
129	A	A
130	D	A
131	C	B
132	A	A
133	C	A

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
01	C
02	A
03	B
04	A
05	B
06	A
07	B
08	B
09	A
10	A
11	B
12	B
13	A
14	D
15	C
16	C
17	B
18	B
19	B
20	B
21	A
22	A
23	B
24	B
25	C
26	B
27	C
28	A
29	A
30	B
31	A
32	A
33	A
34	A
35	B
36	C
37	B
38	A
39	A
40	B
41	B
42	A
43	B
44	B
45	A
46	A
47	B

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
48	A
49	A
50	A
51	A
52	B
53	A
54	A
55	B
56	A
57	A
58	D
59	A
60	D
61	A
62	A
63	A
64	A
65	A
66	B
67	A
68	A
69	A
70	B
71	A
72	A
73	A
74	A
75	A
76	A
77	E
78	B
79	A
80	A
81	A
82	A
83	B
84	A
85	A
86	A
87	A
88	A
89	D
90	C
91	D
92	B
93	B
94	A

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
95	A
96	A
97	A
98	A
99	A
100	A
101	E
102	A
103	B
104	A
105	A
106	A
107	A
108	A
109	A
110	B
111	A
112	A
113	A
114	A
115	A
116	A
117	D
118	B
119	A
120	A
121	A
122	A
123	A
124	A
125	A
126	A
127	A
128	A
129	A
130	C
131	C
132	A
133	D

LAS FEMINISTAS		
	1	2
01	C	C
02	C	B
03	C	C
04	B	C
05	A	A
06	A	A
07	A	C
08	C	C
09	A	B
10	A	A
11	E	E
12	E	E
13	A	B
14	E	E
15	A	A
16	A	B
17	A	A
18	B	B
19	A	A
20	A	A
21	B	A
22	B	B
23	B	B
24	A	A
25	C	C
26	B	B
27	B	C
28	D	D
29	A	B
30	A	B
31	A	B
32	A	A
33	A	A
34	C	C
35	A	B
36	A	A
37	A	A
38	A	A
39	A	C
40	A	A
41	D	B
42	A	C
43	A	A
44	A	A
45	A	B
46	A	A
47	B	A

LAS FEMINISTAS		
	1	2
48	A	A
49	A	A
50	A	A
51	C	B
52	B	C
53	C	C
54	B	A
55	A	A
56	A	A
57	D	D
58	A	A
59	C	D
60	A	B
61	A	A
62	B	B
63	A	A
64	B	B
65	A	A
66	A	A
67	A	A
68	A	A
69	B	B
70	A	A
71	A	A
72	A	B
73	A	C
74	B	A
75	C	C
76	E	E
77	B	B
78	A	B
79	A	B
80	B	B
81	B	B
82	A	A
83	A	A
84	A	A
85	B	B
86	B	B
87	A	B
88	D	D
89	C	C
90	A	B
91	C	B
92	B	B
93	A	A
94	A	A

LAS FEMINISTAS		
	1	2
95	B	C
96	B	B
97	C	C
98	B	B
99	A	B
100	A	A
101	B	B
102	A	C
103	B	B
104	C	C
105	B	B
106	A	C
107	B	C
108	B	C
109	A	A
110	A	A
111	D	C
112	A	B
113	C	A
114	B	D
115	A	E
116	A	A
117	C	C
118	C	B
119	C	C
120	C	C
121	B	B
122	A	C
123	B	B
124	C	A
125	A	A
126	B	C
127	B	A
128	A	B
129	A	A
130	A	A
131	A	A
132	A	B
133	B	B

	LOS AUTOS CHOCONES	
	1	2
01	C	B
02	C	C
03	C	D
04	B	B
05	C	A
06	D	D
07	B	B
08	D	D
09	A	A
10	B	B
11	C	B
12	B	B
13	C	C
14	C	A
15	C	C
16	C	C
17	B	B
18	D	D
19	C	D
20	A	A
21	A	A
22	A	A
23	C	A
24	B	B
25	C	C
26	C	C
27	C	B
28	B	B
29	B	B
30	D	D
31	D	D
32	E	E
33	B	B
34	B	B
35	C	C
36	C	B
37	B	A
38	B	B
39	D	A
40	D	D
41	A	A
42	C	C
43	B	A
44	B	B
45	B	B
46	B	B
47	B	B

	LOS AUTOS CHOCONES	
	1	2
48	C	D
49	A	A
50	A	A
51	A	A
52	C	B
53	C	C
54	B	B
55	A	A
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	C	B
61	A	A
62	B	A
63	C	C
64	A	A
65	B	B
66	A	A
67	C	D
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	A	A
73	A	A
74	D	D
75	B	C
76	D	D
77	E	E
78	C	B
79	A	A
80	A	A
81	C	C
82	A	A
83	B	B
84	A	A
85	B	C
86	A	A
87	A	A
88	B	C
89	C	C
90	C	A
91	A	A
92	E	E
93	E	D
94	A	A

	LOS AUTOS CHOCONES	
	1	2
95	B	B
96	C	B
97	A	A
98	C	B
99	B	A
100	A	A
101	E	E
102	A	A
103	D	D
104	B	B
105	B	B
106	C	C
107	B	B
108	A	A
109	A	A
110	B	A
111	B	B
112	A	A
113	A	A
114	C	C
115	A	A
116	C	B
117	E	D
118	A	B
119	C	C
120	C	B
121	A	A
122	C	C
123	A	A
124	A	A
125	A	A
126	A	A
127	A	A
128	D	C
129	C	C
130	E	C
131	E	C
132	A	A
133	E	E

	EL PUNTERO CRITICÓN	
	1	2
01	D	D
02	B	B
03	B	C
04	B	B
05	D	A
06	A	A
07	C	B
08	B	B
09	C	D
10	A	B
11	C	C
12	B	A
13	B	B
14	C	B
15	B	B
16	C	C
17	B	A
18	C	B
19	C	C
20	B	A
21	A	A
22	A	A
23	C	D
24	B	C
25	A	C
26	B	C
27	E	A
28	A	B
29	A	B
30	B	B
31	C	D
32	D	D
33	A	A
34	C	B
35	B	C
36	A	A
37	A	A
38	B	B
39	B	A
40	B	C
41	A	A
42	C	C
43	A	A
44	A	A
45	A	A
46	A	A
47	A	B

	EL PUNTERO CRITICÓN	
	1	2
48	A	A
49	A	A
50	A	A
51	A	A
52	A	A
53	B	B
54	A	B
55	B	B
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	B	C
61	A	A
62	A	A
63	A	B
64	A	A
65	A	A
66	A	A
67	A	C
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	A	A
73	A	B
74	A	D
75	A	B
76	B	C
77	A	E
78	A	A
79	A	A
80	A	D
81	A	A
82	A	B
83	B	B
84	A	A
85	A	A
86	A	A
87	A	A
88	A	A
89	D	C
90	C	A
91	C	D
92	A	C
93	B	B
94	A	A

	EL PUNTERO CRITICÓN	
	1	2
95	A	B
96	A	A
97	A	C
98	A	A
99	A	A
100	A	A
101	E	E
102	A	A
103	A	B
104	A	A
105	A	A
106	B	B
107	A	A
108	A	A
109	A	A
110	A	B
111	A	B
112	A	B
113	A	A
114	A	A
115	A	B
116	A	B
117	D	C
118	C	A
119	C	C
120	A	B
121	B	B
122	A	A
123	A	A
124	A	A
125	A	B
126	A	A
127	A	A
128	B	B
129	A	A
130	C	A
131	A	C
132	A	A
133	C	A

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
01	B
02	A
03	B
04	A
05	B
06	A
07	A
08	B
09	B
10	A
11	D
12	A
13	B
14	A
15	B
16	C
17	A
18	A
19	B
20	A
21	A
22	A
23	B
24	B
25	C
26	B
27	C
28	A
29	A
30	B
31	A
32	A
33	A
34	C
35	B
36	B
37	B
38	A
39	B
40	B
41	A
42	C
43	A
44	A
45	A
46	A
47	B

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
48	A
49	A
50	A
51	A
52	A
53	B
54	A
55	A
56	A
57	A
58	D
59	A
60	A
61	A
62	A
63	B
64	A
65	B
66	A
67	A
68	A
69	A
70	B
71	A
72	C
73	C
74	A
75	A
76	A
77	E
78	A
79	A
80	A
81	B
82	A
83	B
84	A
85	A
86	A
87	A
88	A
89	D
90	B
91	B
92	B
93	A
94	A

EL DOMINÓ COLECTIVERO	
1	
95	A
96	A
97	B
98	B
99	A
100	E
101	E
102	A
103	E
104	A
105	A
106	A
107	A
108	A
109	A
110	B
111	B
112	A
113	A
114	A
115	B
116	C
117	D
118	B
119	A
120	A
121	A
122	B
123	A
124	A
125	A
126	A
127	A
128	B
129	A
130	C
131	A
132	A
133	C

	JUGUEMOS DE GRADO EN GRADO	
	1	2
01	B	B
02	B	B
03	B	C
04	C	C
05	A	A
06	C	B
07	A	A
08	C	B
09	C	C
10	B	B
11	C	A
12	A	A
13	B	C
14	A	A
15	C	D
16	C	C
17	B	B
18	B	A
19	C	A
20	A	A
21	A	A
22	B	A
23	C	D
24	B	A
25	C	C
26	B	B
27	C	D
28	B	B
29	C	C
30	B	A
31	C	C
32	B	B
33	B	A
34	A	C
35	C	B
36	B	B
37	A	C
38	B	B
39	A	A
40	B	B
41	B	A
42	A	A
43	A	B
44	B	B
45	A	B
46	A	A
47	A	A

	JUGUEMOS DE GRADO EN GRADO	
	1	2
48	B	B
49	A	A
50	A	A
51	A	A
52	D	D
53	B	B
54	B	B
55	A	A
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	C	B
61	A	A
62	A	B
63	B	B
64	A	A
65	B	A
66	B	B
67	A	D
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	C	C
73	A	A
74	A	B
75	B	B
76	D	C
77	E	E
78	B	B
79	A	A
80	A	A
81	A	B
82	B	B
83	B	B
84	A	A
85	A	B
86	A	A
87	A	A
88	B	B
89	D	C
90	A	B
91	A	A
92	B	C
93	A	A
94	A	A

	JUGUEMOS DE GRADO EN GRADO	
	1	2
95	B	B
96	A	B
97	A	A
98	B	B
99	A	A
100	B	B
101	E	E
102	A	A
103	A	B
104	A	A
105	A	A
106	B	B
107	A	A
108	A	A
109	A	A
110	A	B
111	A	B
112	A	A
113	A	A
114	A	B
115	A	A
116	C	C
117	D	D
118	B	A
119	B	C
120	A	A
121	B	B
122	B	B
123	A	A
124	A	A
125	A	A
126	A	A
127	A	A
128	C	B
129	B	A
130	C	B
131	C	B
132	A	A
133	C	A

	BAILANDO POR UN NÚMERO	TODOS AL CANASTO
	1	1
01	C	B
02	A	A
03	A	A
04	A	A
05	B	A
06	B	B
07	A	B
08	B	B
09	A	B
10	B	B
11	B	B
12	B	A
13	B	A
14	A	B
15	A	C
16	A	B
17	A	A
18	A	A
19	E	A
20	A	A
21	A	A
22	B	A
23	D	A
24	A	A
25	A	A
26	A	A
27	B	B
28	A	B
29	B	B
30	A	C
31	A	B
32	B	A
33	A	D
34	B	A
35	B	D
36	B	B
37	C	A
38	A	A
39	A	B
40	B	A
41	B	B
42	A	C
43	C	B
44	A	A
45	A	A
46	A	A
47	B	B

	BAILANDO POR UN NÚMERO	TODOS AL CANASTO
	1	1
48	B	B
49	B	B
50	A	A
51	A	A
52	A	A
53	C	A
54	B	A
55	A	A
56	A	A
57	A	A
58	D	D
59	A	A
60	D	C
61	A	A
62	A	A
63	B	B
64	A	A
65	B	B
66	A	A
67	A	A
68	A	A
69	A	A
70	B	B
71	A	A
72	A	C
73	B	A
74	A	B
75	A	A
76	B	B
77	E	E
78	A	A
79	A	A
80	A	A
81	A	C
82	B	B
83	B	B
84	A	A
85	A	A
86	B	A
87	A	A
88	A	A
89	D	D
90	C	B
91	C	D
92	A	C
93	A	A
94	A	B

	BAILANDO POR UN NÚMERO	TODOS AL CANASTO
	1	1
95	A	A
96	A	B
97	A	D
98	B	C
99	A	A
100	A	A
101	E	E
102	A	E
103	A	B
104	A	A
105	A	B
106	A	A
107	A	A
108	A	A
109	A	A
110	C	A
111	B	B
112	A	A
113	A	B
114	A	A
115	B	B
116	D	D
117	B	C
118	B	C
119	A	B
120	A	A
121	A	A
122	A	B
123	A	A
124	A	A
125	A	C
126	A	A
127	B	C
128	B	A
129	B	B
130	C	B
131	A	A
132	C	C
133	C	C

	LA DISTANCIA ENTRE LOS TRES	NOS DEFINIMOS E INDEFINIMOS
	1	1
01	A	A
02	A	A
03	A	A
04	A	A
05	B	A
06	B	B
07	B	C
08	B	A
09	B	D
10	B	B
11	B	B
12	C	C
13	A	B
14	B	B
15	B	C
16	B	A
17	B	A
18	B	A
19	C	D
20	C	C
21	C	A
22	A	A
23	C	B
24	A	A
25	A	A
26	B	A
27	C	B
28	A	A
29	B	B
30	C	C
31	D	C
32	B	A
33	B	C
34	A	A
35	C	B
36	B	B
37	C	A
38	B	A
39	A	A
40	B	A
41	A	B
42	B	B
43	B	A
44	A	B
45	C	E
46	A	B
47	A	A

	LA DISTANCIA ENTRE LOS TRES	NOS DEFINIMOS E INDEFINIMOS
	1	1
48	A	B
49	A	A
50	A	A
51	A	C
52	A	A
53	A	A
54	A	A
55	A	A
56	A	A
57	D	C
58	A	A
59	A	C
60	A	A
61	A	A
62	A	B
63	A	A
64	B	B
65	A	A
66	A	A
67	A	A
68	A	A
69	B	B
70	A	A
71	C	A
72	B	B
73	A	B
74	A	B
75	C	B
76	E	E
77	A	B
78	A	B
79	A	A
80	A	C
81	B	B
82	B	B
83	A	A
84	A	B
85	A	A
86	A	A
87	A	B
88	D	D
89	C	C
90	E	B
91	A	B
92	A	A
93	A	A
94	A	A

	LA DISTANCIA ENTRE LOS TRES	NOS DEFINIMOS E INDEFINIMOS
	1	1
95	A	A
96	A	B
97	B	B
98	A	A
99	A	A
100	E	E
101	A	A
102	B	B
103	A	A
104	A	A
105	A	B
106	A	A
107	A	A
108	A	A
109	A	A
110	B	A
111	A	A
112	A	A
113	B	A
114	B	B
115	D	D
116	A	B
117	B	C
118	B	B
119	A	A
120	A	A
121	A	A
122	A	A
123	A	A
124	A	A
125	A	A
126	C	C
127	A	A
128	B	B
129	C	A
130	A	A
131	C	D
132	C	C
133	C	C