## 2.4 Trabajos Relacionados

El aprendizaje a través de juegos por computadora o de plataformas enfocadas al aprendizaje de los estudiantes de forma didáctica se han estado estudiando alrededor del mundo en los últimos años, en estos momentos podemos evidenciar una gran cantidad de webs enfocadas al aprendizaje tanto de niños, como jóvenes-adultos. Estas plataformas se dividen según su coste de adquisición en licenciadas y de recurso educativo abierto, permitiendo así que múltiples usuarios puedan acceder a estas tecnologías, unas de las más utilizadas a nivel global son Blackboard, Dokeos, Sakai, Moodle, Almagesto, WizIQ, Edmodo, Pizarra entre otras. Además de juegos educativos utilizados para captar el interés de los más pequeños y de los estudiantes con déficit de atención de los cuales se pueden nombrar Monkey Tales, Foolish Lady, Proyecto Kokori y juegos diseñados para la programación.

En el ámbito Colombiano el Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones ha impulsado la creación de portales web y juegos para la educación de los cuales se destacan Ukanbook, Saberes, Ingeniosos, GAIA, Yo investigador, Tropicapp y Kogui entre otros. A continuación se describirán algunas plataformas y juegos anteriormente mencionados.

### 2.4.4 Blackboard (Clarenc & S. M. Castro, 2013)

Es un sistema de gestión de aprendizaje en línea, el cual representa un ambiente de integración entre tutor y participante. Esta es una plataforma educativa de tipo comercial o licenciada y ha sido utilizada por diversas instituciones educativas en más de 60 países de todo el mundo. Es la plataforma utilizada por el Servicio Nacional de Aprendizaje de Colombia, la Universidad de Colombia, La Universidad de los Andes y la Universidad Autónoma de Puebla México. Blackboard provee a sus usuarios de construcción de comunidades, manejo y colaboración de contenidos, enseñanza y aprendizaje, experiencias colaborativas y compromiso de mejora continua además de contar con los parámetros de accesibilidad de acuerdo a las normas propuestas por WorldWide Web Consortium (W3C).

### 2.4.1 Monkey Tales

Monkey Tales o “cuentos de mono” en su traducción al español, es una serie de juegos matemáticos enfocados al desarrollo de las competencias matemáticas que los niños ven en la escuela primaria. El juego cuenta con diferentes versiones cada una orientada a una habilidad matemática específica, en el que los niños podrán divertirse e ir fortaleciendo las habilidades aprendidas. El objetivo de los juegos de Monkey Tales no es instruir, sino ayudar a los niños a ensayar y mejorar las habilidades que deben tener, estableciendo si un niño se encuentra en la curva de aprendizaje y motivándolos a practicar llevándolos cada vez por ejercicios más complejos **Fuente especificada no válida.**.

### 2.4.2 Aplicación Pizarra

Las aulas virtuales forman parte de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes y muchas de estas han abordado el tema de la colaboración, una de las aplicaciones que se ha vuelto común con la introducción de la web 2.0 son las llamadas pizarras interactivas las cuales proporcionan una plataforma alternativa para el aprendizaje. Las aplicaciones con servidores pizarra tienen como objetivo replicar un entorno de tutorial en un grupo pero en una plataforma virtual añadiendo como ventaja el tiempo y el espacio independientes, ya que los usuarios pueden utilizar esta aplicación en cualquier momento y en cualquier lugar con solo una conexión a internet.

**Tropicapp (MINTIC, 2014)**

Es un videojuego para niños que les brinda conocimientos sobre los recursos hídricos y los ecosistemas tropicales andinos de Colombia ‒de una forma lúdica, dinámica y sobre todo: divertida‒, ideal para dispositivos móviles cuyo prototipo (versión inicial) ha sido probado en más de 400 profesores y estudiantes de los grados 3º a 7º de instituciones educativas del Cauca. Tiene magníficas ilustraciones, y contenidos teóricos que suponen una herramienta de aprendizaje muy versátil tanto para educadores como niños y jóvenes. Cabe anotar que el juego se desarrolló atendiendo a los estándares básicos de calidad de las asignaturas de Ciencias Naturales y de Ciencias Sociales, dictados por el Ministerio de Educación Nacional, y en base a información de investigaciones sobre los ecosistemas en mención que se han generado en el Grupo de Estudios Ambientales y el Doctorado en Ciencias Ambientales de la Universidad del Cauca.

### 2.4.3 Foolish Lady

El videojuego presenta una historia clásica de teatro como lo es Foolish Lady “(La Dama Boba)” basada en la homónima obra de teatro clásico de español dramaturgo Lope de Vega. El juego tiene como objetivo ser un dispositivo para aumentar el interés de los jóvenes por el teatro, la historia, conocimientos lingüísticos y el conocimiento de la obra.

Un estudio realizado con este videojuego en 754 alumnos de 8 escuelas de Madrid en España divididos en 1 grupo experimental que uso el videojuego y 2 grupos de control que tenían clases tradicionales, lograron mostrar en sus resultados que el juego de video incrementaba el interés de los estudiantes por el teatro y mantenía resultados similares en la mejora de conocimiento sobre la trama de la obra y algunos conceptos lingüísticos, esto permite que se abra un nuevo horizonte a los videojuegos como motivadores en diferentes ámbitos artísticos.

### 2.4.4 Juego Adaptativo para enseñar SQL

El juego desarrollado para enseñar lenguaje SQL (Structured Query Language) de bases de datos, está compuesto por 3 modos los cuales tienen como objetivo mostrar como la enseñanza adaptativa basada en juegos es una herramienta que ayuda a los estudiantes a tener mejores resultados en su aprendizaje.

Los modos antes mencionados son el modo de no adaptabilidad, un modo que se personaliza mediante el perfil encontrado a través de una encuesta y el modo de adaptabilidad dinámica el cual se personaliza según la interacción que tenga el usuario con el juego

**Dokeos** (Universidad Internacional de Valencia)

Dokeos, es un creador de soluciones de e-learning y una empresa de servicios con un enfoque de ayuda a las empresas, proveedores de formación y las multinacionales con sus proyectos de formación en línea.

Con 15 años en el mercado, es un software pionero en técnicas y metodologías en línea en el sector de la educación universitaria en lengua francesa. Dokeos ha incorporado los avances tecnológicos y las oportunidades estratégicas en sus soluciones que permiten la virtualización de servicios y prácticas profesionales.

En la oferta de servicios, se adapta a las nuevas necesidades y cambios en las prácticas de negocios: el aprendizaje informal, las redes sociales de negocios, el aumento de la movilidad y la reubicación del personal.

**Ingeniosos** (MINTIC, 2015)

'Ingeniosos' es una plataforma web para niños, padres y docentes que les permite acercarse, aprender y divertirse con la tecnología y construir robots, hacer experimentos con materiales sencillos y comprender de manera lúdica cómo funcionan las cosas, así como compartir con la comunidad sus avances e inventos.

A los docentes les ayuda a complementar sus clases con actividades lúdicas y didácticas de manera que sus estudiantes aprendan a diseñar proyectos de aplicación de conceptos difíciles en la parte teórica, pero divertidos en lo práctico; y a los padres de familia, les posibilita afianzar sus lazos de unión con los hijos en los momentos de estudio, y aprender junto a ellos.

**Edmodo (Clarenc & S. M. Castro, 2013)**

Se puede definir como la combinación entre una plataforma educativa y una red social la cual promueve la interacción entre profesores y alumnos de forma segura y privada. En la actualidad Edmodo cuenta con tres millones de usuarios en todo el mundo, permitiendo a sus usuarios establecer claras jerarquías entre profesores y alumnos, crear diferentes grupos y subgrupos para la organización de los alumnos y proporcionar un sistema de evaluación continua formado por tareas que el profesor cuelga en el muro de la plataforma.