

SOFTWARE EDUCATIVO Y CAMPAMENTOS
CAMP INTERACTIVE
CAMPAMENTO INTERACTIVO

Trabajo presentado para obtener el título de licenciada en recreación

Dayana Andrea Nepta Peña

Tutor del proyecto

Juan Manuel Carreño Cardozo

Línea Formar

Universidad pedagógica nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Recreación

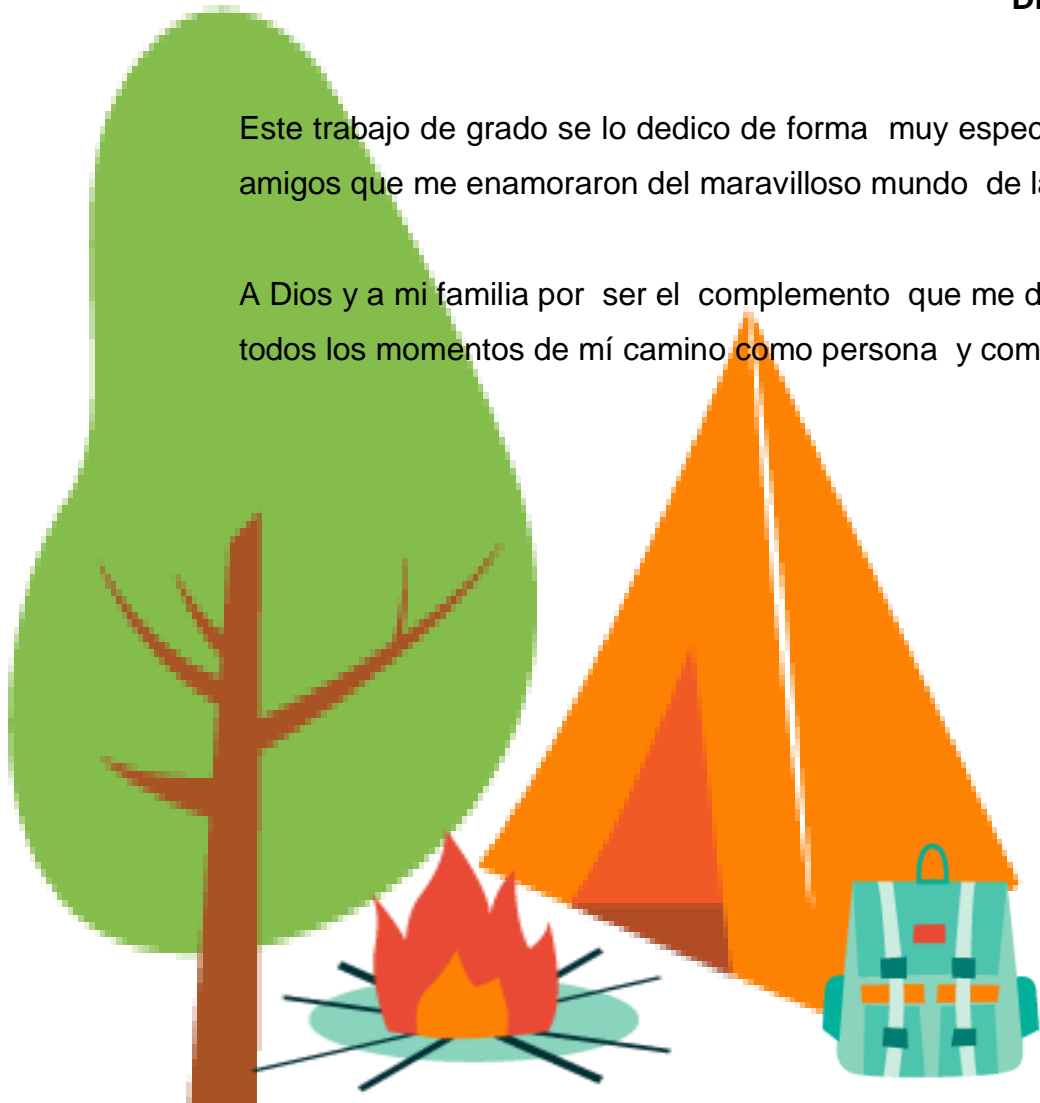


2015

DEDICATORIA

Este trabajo de grado se lo dedico de forma muy especial al programa Campamentos Juveniles, a mis profesores, líderes y amigos que me enamoraron del maravilloso mundo de la Recreación.

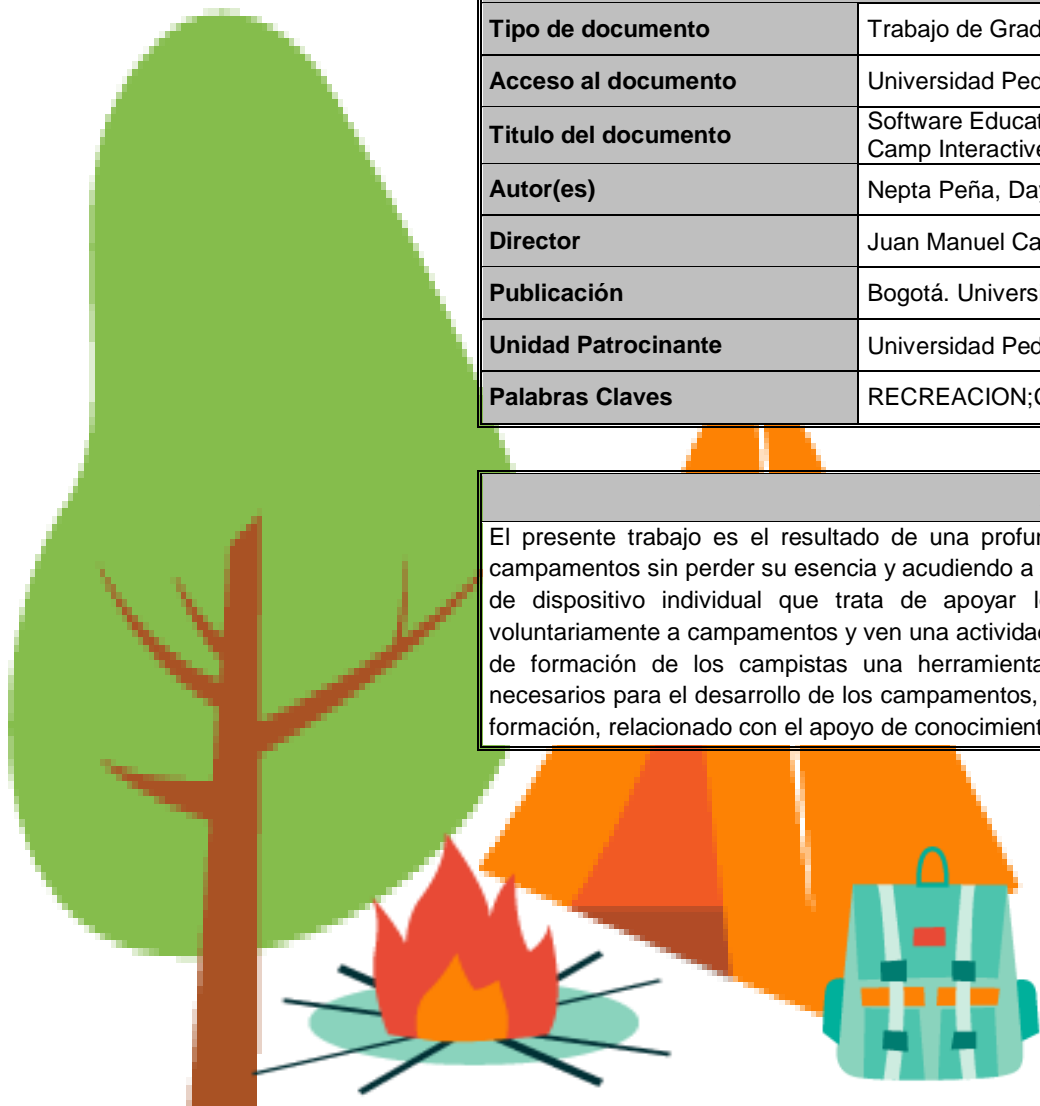
A Dios y a mi familia por ser el complemento que me daba la estabilidad en la alegría y en la tristeza. Por estar siempre en todos los momentos de mí camino como persona y como futura licenciada.



RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Software Educativo y Campamentos Camp Interactive Campamento Interactivo
Autor(es)	Nepta Peña, Dayana Andrea
Director	Juan Manuel Carreño Cardozo
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 47p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	RECREACION;CAMPAMENTOS;EXPERIENCIA;SOFTWARE EDUCATIVO

2. Descripción
<p>El presente trabajo es el resultado de una profunda reflexión sobre como poder apoyar el proceso formativo de campamentos sin perder su esencia y acudiendo a mediaciones recreativas para lograrlo, está dentro de la modalidad de dispositivo individual que trata de apoyar los procesos de formación de (niños y jóvenes) que asisten voluntariamente a campamentos y ven una actividad de ocio. Los apoya desde la perspectiva de incorporar al proceso de formación de los campistas una herramienta educativa (software) que permita la interacción con saberes necesarios para el desarrollo de los campamentos, se diseña para apoyar una parte específica de todo el proceso de formación, relacionado con el apoyo de conocimientos sobre todo lo que enmarca los campamentos.</p>



3. Fuentes

Builes, J. (2003). *El abordaje de la educación experiencial*. Bogotá, Colombia: Editorial el autor.

Coldeportes (2008). Cartilla campamentos juveniles Colombia.

Csikszentmihalyi, M; Csikszentmihalyi, I. (1998). *Experiencia Óptima: estudios Psicológicos del flujo de la conciencia*. Bilbao: Editorial Descée De Brouwer.

Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio: modelos y propuestas*. Barcelona, España: Universidad de Deusto.

Dewey, J. (1945). *Educación y experiencia*. Buenos aires, Argentina: Editorial Losada

Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación*. Argentina, Educo

Gutiérrez, P; Carreño, J.M.; y Rodríguez, A (2014). La experiencia como categoría de análisis de la recreación: posibilidad pedagógica. *Revista lúdica pedagógica*. 2, (19), 123-134.

Llull, J. (1999). *Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre*. Alcalá, Madrid. Editorial: CCS.

Manzano, H. y Mesa, G. (2008). *La recreación dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa y creativa de la televisión*. Cali, comisión nacional de televisión, Colciencias y Universidad del valle.

Marqués, P. (1995). *Software educativo, guía de uso y metodología de diseño*. Ediciones estel. Barcelona España.

4. Contenidos

INTRODUCCIÓN

Las nuevas necesidades y exigencias sociales han hecho pensar en adaptar los procesos y los elementos que integran la acción educativa del programa de campamentos, en el sentido de evaluar la pertinencia de algunos de sus componentes para apoyar su misión social. Si bien, el programa mantiene su espíritu, sus prácticas e impacto social con el cual fue creado, es innegable que algunos aspectos requieren estar apoyados por mediaciones educativas más actuales y acordes con una sociedad de la información que apoyen los procesos de formación. Por eso se desarrolló y se diseñó un objeto virtual de aprendizaje que fortalezca los procesos de formación en los campamentos.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar e implementar una herramienta didáctica multimedia como prototipo funcional, para el fortalecimiento de los procesos de formación y experiencias en campamentos.

RELACIÓN ENTRE LAS CATEGORÍAS DE SOPORTE

Es un análisis de cómo las categorías de soporte hacen no solo parte del documento si no que son una parte vital del mismo diseño de software y del todo el proceso del proyecto de grado.

PROGRAMAS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

El diseño del software no tuvo ningún referente, pues toda la parte ilustrativa, didáctica y en general fue creada. programas

Adobe photoshop: es un editor de gráficos rasterizados. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos".

Adobe ilustrador: es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

Adobe dreamweaver: es una aplicación en programa de estudio, en el sector del diseño y la programación web por



sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como adobe flash.
Html5: es el lenguaje de programación
Javascript: es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ecma script.
Frameworksrum: es la estructura que se le dio a toda la parte textual de cada tema del software educativo.

5. Metodología

El presente trabajo de grado pertenece a la elaboración de un dispositivo individual con una característica particular, desarrollar un software educativo, esta característica implica la utilización de una metodología asociada a la elaboración y/o utilización de herramientas multimediales; esto hace que la metodología este en relación con procesos lineales y estructurados de desarrollo de plataformas computacionales y/o digitales de procesos genéricos. Para el desarrollo del software se escogió el método de desarrollo incremental, este método consiste en que una vez se tiene pensado los requerimientos del programa es necesario empezar a diseñar e implementar lo construido para ir verificando los avances de los desarrollos del programa, no se espera a que esté finalizado, sino que se va probando para encontrar ventajas y desventajas e incorporar los cambios necesarios. Después se deben cumplir con las etapas de desarrollo y proceso incremental: 1. Idea original a desarrollar, 2. Análisis de requisitos, 3. especificaciones, 4. Diseño y arquitectura, 5. Programación, 6. Prueba, 7. Mantenimiento. Las etapas de desarrollado del software 1, 2, 3 y 6 fueron realizadas en su totalidad por Dayana Nepta; en las etapas 4, 5 y 7 se necesitaron del acompañamiento de un diseñador gráfico y programador sistemas.

6. Conclusiones

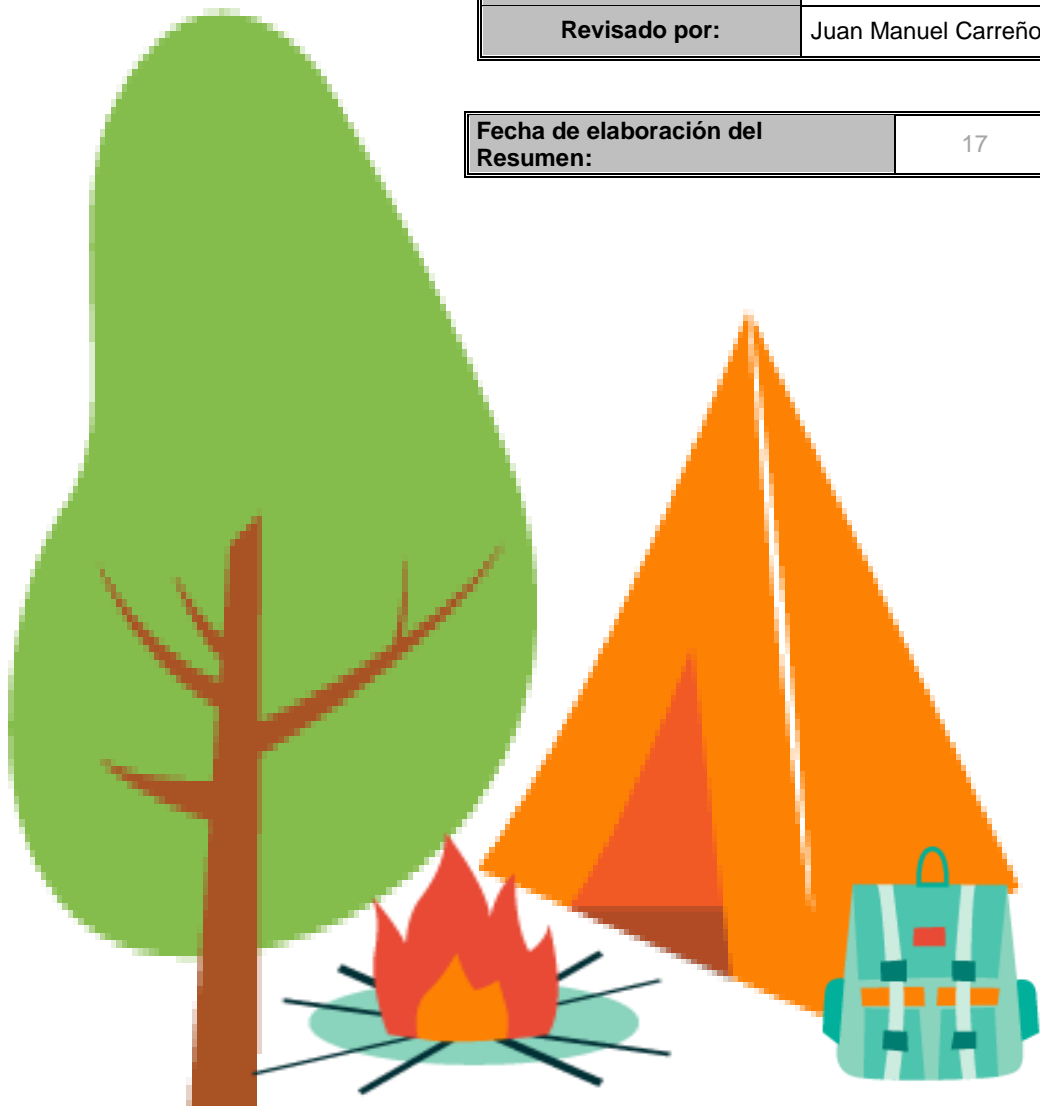
El desarrollo e implementación de un software educativo requiere de un alto nivel de especialización en su desarrollo, no es una tarea susceptible de ser acometida en corto tiempo y mucho estimar sus alcances finales a partir de un prototipo; sin embargo, el solo hecho de tener un prototipo es un logro para un trabajo de grado de pregrado, entre otras cosas porque da cuenta del proceso de formación que se ha tenido como futura licenciada al poder comprender los campamentos como constituyente de un proceso social formativo que se puede intervenir desde el punto de vista pedagógico por medio de categorías conceptuales. De igual forma, permite dimensionar procesos tradicionales de recreación a través de la óptica pedagógica contribuyendo complementarlos y porque no mejorar sus procesos. Este software educativo recoge información relevante de los manuales y cartillas generadas en varios lugares para acompañar el proceso de campamentos, permitiendo con ello el pensar cómo hacer una apuesta de contenidos interactivos que respalden el proceso de formación, no es fácil tratar de encontrar una línea a seguir en esta selección de temas, la variedad y apuestas realizadas desde diferentes entes asociados a su desarrollo dificultan poder tener todos reunidos en un solo lugar, no obstante, si es posible entorno a unas categorías reunir unos elementos que den un punto de partida para poder empezar a organizarlos y complementarlos a medida que se siga desarrollando el software.

Por otro lado, en el proceso de desarrollo del software evidencia una posibilidad de desarrollo profesional del Licenciado en Recreación, el relacionado con el desarrollo de herramientas multimediales y juegos digitales, un campo

hasta el momento poco explorado y argumentado desde la formación en recreación, deslinda del lugar tradicional de la recreación y propone la intervención académica para poder comprender como sus alcances pueden estar asociados a la pedagogía. Más aún cuando para su desarrollo se necesita de categorías de análisis para dar cuenta de sus alcances formativos, es relevante en el presente proyecto haber logrado comprender como una categoría e intervención de la recreación como la experiencia puede explicar lo que sucede en el proceso de campamentos con los sujetos que participan de ellos.

Elaborado por:	Dayana Andrea Nepta
Revisado por:	Juan Manuel Carreño Cardozo

Fecha de elaboración del Resumen:	17	11	2015
--	----	----	------



INTRODUCCIÓN

Las nuevas necesidades y exigencias sociales han hecho pensar en adaptar los procesos y los elementos que integran la acción educativa del programa de campamentos, en el sentido de evaluar la pertinencia de algunos de sus componentes para apoyar su misión social. Si bien, el programa mantiene su espíritu, sus prácticas e impacto social con el cual fue creado, es innegable que algunos aspectos requieren estar apoyados por mediaciones educativas más actuales y acordes con una sociedad de la información que apoyen los procesos de formación.

El presente trabajo es el resultado de una profunda reflexión sobre como poder apoyar el proceso formativo de campamentos sin perder su esencia y acudiendo a mediaciones recreativas para lograrlo; esta reflexión se da como resultado de mi proceso de formación como Licenciada en Recreación y en especial por mi experiencia a lo largo de más de 10 años como miembro del programa de Campamentos Juveniles.

El presente proyecto de grado está dentro de la modalidad de dispositivo individual¹ que trata de apoyar los procesos de formación de las personas (niños y jóvenes) que asisten voluntariamente a campamentos u otras personas que ven en los campamentos una actividad de ocio. Los apoya desde la perspectiva de incorporar al proceso de formación de los campistas una herramienta educativa (software) que permita la interacción con saberes necesarios para el desarrollo de los campamentos. En ningún momento se pretende reemplazar el campamento, ni atender contra su filosofía de darse en el tiempo libre, de ser voluntario y resiliente; por el contrario la apuesta es permitir una interacción que contemple sus principios

¹Modelo de trabajo que consiste en la creación de un dispositivo en recreación que aporte a su campo de saber.



y aparte de ello, favorezca el aprendizaje e interacción entre los participantes a partir de herramientas y contenidos virtuales que posteriormente sean utilizados en los encuentros campamentiles.

El dispositivo (software) se diseña para apoyar una parte específica de todo el proceso de formación, relacionado con el apoyo de conocimientos sobre todo lo que enmarca los campamentos. En los programas de campamentos u organizaciones juveniles de este tipo, a los participantes se les entrega una serie de cartillas o manuales donde se condensa información que se debe aprender y colocar en práctica en los encuentros, estos manuales son la guía y sobre sus contenidos se hace una evaluación por parte de formadores como medio de saber si estos están aprendiendo lo recomendado.

El dispositivo diseñado pretende convertir en un inicio los manuales que apoyan los procesos de formación los días en que asisten al programa (que por cierto no son unificados) en un software interactivo y de ser posible en la red, donde se pueda articular algunos saberes y a su vez, donde al interactuar con él se pueden aprender los contenidos de forma lúdica y colocarlos en práctica virtualmente para luego llevarlos a la práctica real en los diferentes encuentros.

Ahora, es necesario aclarar que la propuesta del software no está en contravía con la apuesta de campamentos, pues al considerar que se debe contemplar los principios que rigen campamentos: como darse en el tiempo libre, no ser obligado, ser auto gestionado; esto significa que la persona que hace uso del software lo hará en su tiempo libre y como forma de aprender autónomamente para complementar su proceso de formación como campista. A su vez, es necesario entender que pensarse campamentos y específicamente una herramienta de apoyo educativo desde ser licenciado en recreación, conlleva implícitamente una explicación de cómo pedagógicamente puede tener impacto, en este sentido, se hace evidente explicar desde categorías de análisis, la razón de ser de la propuesta y cómo ellas impactan el proceso.



Para ello se toma como categorías de análisis la Experiencia (recreativa), Recreación, Campamentos y Software Educativo. Por último, es necesario señalar que el software es un prototipo sujeto de mejoras a medida que se le incorporen nuevos elementos.

Este proyecto hace un gran aporte a la línea FORMAR, ya que permite una amplia gama de aspectos desde los cuales se puede asumir el estudio de elementos relacionados con la recreación y del desarrollo de nuevas tecnologías. Siendo una propuesta de cualificación profesional. Además de generar un producto académico que sirvan para la investigación de cómo mejorar procesos de formación en programas de alto impacto social a través de la recreación como lo es los programas de campamentos.

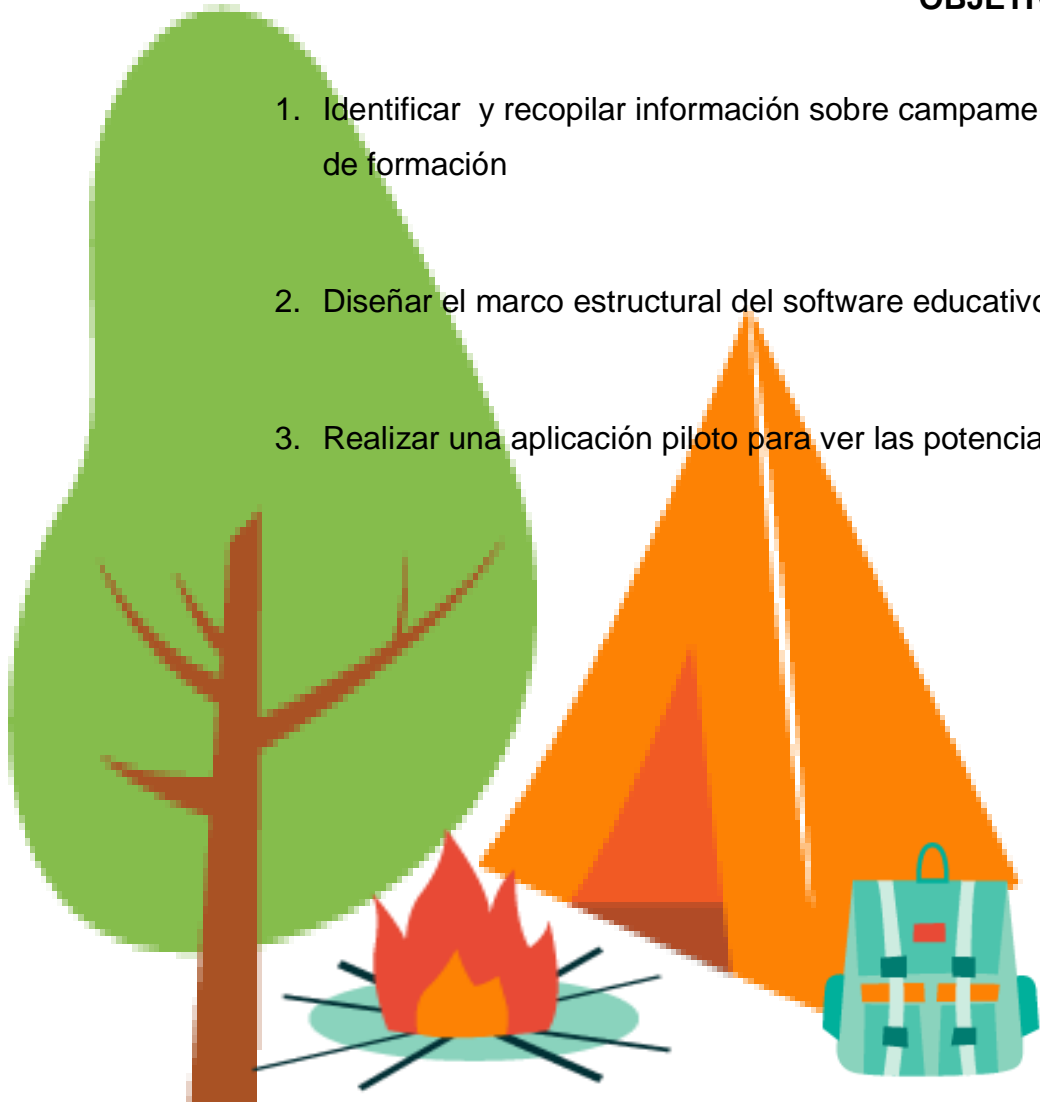


OBJETIVO GENERAL

Desarrollar e implementar una herramienta didáctica multimedia como prototipo funcional, para el fortalecimiento de los procesos de formación y experiencias en campamentos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar y recopilar información sobre campamentos relacionada con los manuales o cartillas de apoyo del proceso de formación
2. Diseñar el marco estructural del software educativo para su desarrollo
3. Realizar una aplicación piloto para ver las potencialidades pedagógicas del software educativo.



CATEGORÍAS DE SOPORTE

Se identificaron como categorías de soporte del desarrollo de software las siguientes: recreación, campamentos, experiencia y software educativo. Estas categorías se desarrollan a partir de una serie de enunciados o postulados de autores, no son tomadas como elementos para ser desarrolladas de forma extensa o teórica como en el caso de una monografía. Son tomadas con la funcionalidad de relacionar o dar contexto a la propuesta del desarrollo de software educativo.

En este sentido, se asume como categoría de mayor explicación la recreación como un fenómeno o práctica sociocultural asociada a lo lúdico, lo festivo, los ritos o mitos como lo expresa Gutiérrez, Carreño y Rodríguez (2013), le sigue campamento(s) como una manifestación de la recreación, luego experiencia como una acción pedagógica intencionada desde el que hacer de un licenciado en recreación y por último software educativo que se entiende como una forma a través de la cual se puede implementar mediaciones pedagógicas que favorezcan procesos de acompañamiento y desarrollo educativo en procesos de formación de comunidades.

A continuación se enuncian los postulados para cada una de las categorías y al final de ellas se relacionan con el proyecto:



Un poco de origen

En sus orígenes norteamericanos, la recreación fue concebida como una estrategia para promover sutilmente el control social en el sentido de llenar el vacío del tiempo dejado luego del trabajo con actividades “útiles; en otras palabras hacer un buen uso del tiempo libre; a través de actividades lúdicas y divertidas. Esta concepción está asociada a una de las acepciones de la Real Academia de la lengua Española.

RECREACIÓN

Su origen también puede asociarse a la concepción de formas de diversión de una comunidad o grupo particular.

A su vez, puede entenderse como una forma de crear o simular la realidad.

Desde el punto de vista pedagógico

La recreación es un campo heterogéneo que busca su autonomía, no solo por lo operativo sino también por favorecer procesos de desarrollo personal y social.

Es un proceso de acción participativa y activa, que debe brindarle al ser humano una serie de herramientas para el pleno desarrollo de sus potencialidades y el mejoramiento de su calidad de vida individual y colectiva.

- Permite el desarrollo integral de la persona
- Integra la persona a la comunidad
- Autodisciplina al educando
- Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuye a la formación de cada persona.

Según autores

“Recreación es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material) al que adhieren como satisfactor del placer buscado los miembros de una sociedad concreta”. (Gerlero, 2004, p: 5).

“El concepto moderno de la recreación la define con un sentido más social, en la medida que tiene impacto no únicamente sobre el desarrollo de la personalidad individual sino que busca que este desarrollo trascienda al ámbito local y propicie dinámicas de mejoramiento y auto dependencia de las comunidades, a partir de unos indicadores y beneficios que deben ser garantizados en la calidad de vivencia, la cual debe respetar su dimensión humana esencial: la lúdica, las actitudes y la libertad de elección por parte de quien se re-crea”. Osorio (2005, p: 8).

“La recreación como estrategia pedagógica es una actividad incluyente, que difiere de las actividades artísticas o deportivas en que no busca la finalidad de un producto (espectáculo) o la formación de un especialista. Aunque mantiene con estas y otras actividades socioculturales vínculos muy profundos, sus motivos sociales son muy distintos. Mientras las dos primeras se fundan en la diferenciación e individualización de los más hábiles y competentes, la segunda se define por la inclusión y la participación colaborativa de quienes la realizan sin que importe su condición y habilidades previas como requisito para realizarla”. (Mesa y Manzano, 2009, p: 24, 25).

Por ser un evento mediador de experiencias significativas para los jóvenes y los niños. El campamento se convierte en uno de los escenarios mas significativos de la recreación.

CAMPAMENTO

EL CAMPAMENTO COMO UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA

El hecho de que el tipo de campamentos por el que abogo tenga nombre y apellido, “campamentos educativos”, tiene que ver con la particularidad de desvelar la redundancia de los dos términos, reforzando ambos. Bien sabemos que el término campamento va indisolublemente unido al término educativo, por hacer referencia a un modelo de aprendizaje al aire libre, temporal y de acogida de una serie de personas en torno a un objetivo común o a una temática.



De ahí que el campamento, se presente como una forma diferente de cambiar los hábitos de comportamiento, tener mejores relaciones interpersonales y formar mejores modelos de ocio, teniendo un alto grado de influencia del contacto con la naturaleza. Además de poner a los participantes en ambientes de reto o desafío.



Para Lull

“Es un espacio para la educación social, ya que como una experiencia colectiva que supera en cantidad y en intensidad a otras comunidades a las que el niño o el joven está acostumbrado, el participante puede sumergirse en el evento.

Además de cumplir una serie de servicios y tareas, de respetó a las normas y de integración con otros iguales. Siendo el evento más representativo y tradicional de la educación en el tiempo libre”. (Lull, 1999, p: 348).

Aspectos de un campamento

- ❖ El hecho de tener un estilo de vida al habitual y obligándolo así a desarrollar la necesidad de funcionar con autonomía.
- ❖ El contacto con la naturaleza es de vital importancia, pues los participantes se deben enfrentar a retos y situaciones inusuales por convivir al aire libre.
- ❖ Se convierte en un modelo de ocio, pues los participantes pueden desarrollar sus potencialidades y pasiones.
- ❖ Se vuelve una experiencia extraordinaria e intensa.



EXPERIENCIA

CAMPAMENTO - EXPERIENCIA

Se toma el término experiencia para explicar de manera más profunda el proceso que tienen los participantes que se encuentran inmersos en los campamentos.

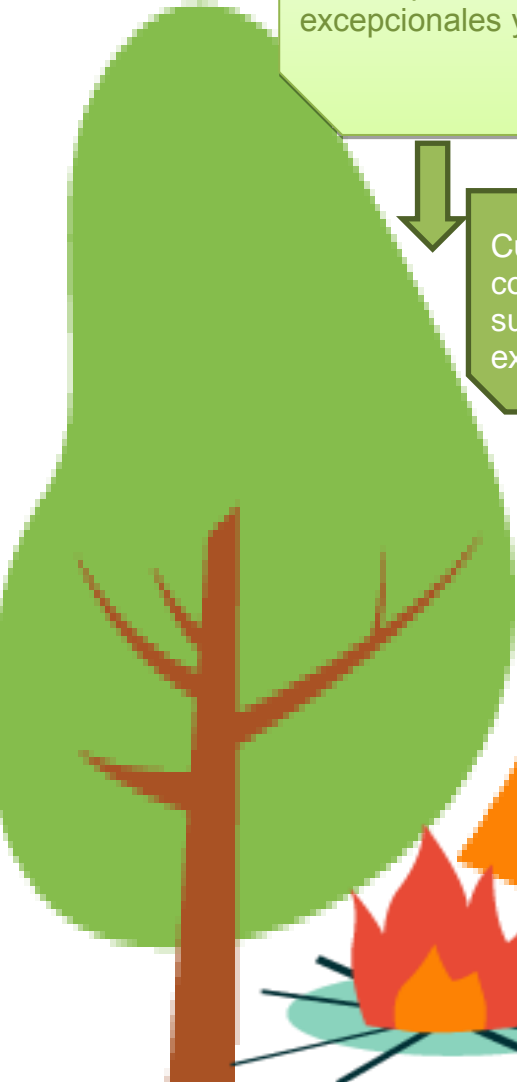
SEGÚN LOS AUTORES

Siguiendo a Csikszentmihalyi (1998), los individuos pueden tener experiencias positivas como negativas y así mismo, estas se pueden dar de manera espontánea o estructurada. Ofreciéndole desafíos, habilidades y destrezas que lo pueden beneficiar.


Para esto tenemos que partir de que las actividades, talleres o tareas deben otorgarle equilibrio entre el desafío y la habilidad. Para evitar sensaciones donde la persona sienta que la experiencia lo sobrepasa y abandone lo que está haciendo. Aunque también puede que el reto sea tan fácil o monótono que le produzca apatía y entre en procesos de aburrimiento y estrés.

Dewey (1945), hace referencia a una experiencia dada desde lo educativo, tomando bajo dos formas la experiencia, la primera es ejercida como un medio que debe considerar la persona y la segunda como la experiencia que tiene un carácter transitorio.


Aunque también afirma que hay una conexión orgánica entre la educación y la experiencia personal.



Lo que ocurre dentro de un evento mediador de experiencias (campamento) y lo que dice Cuenca (2004): “El hecho de vivir la vida de manera distinta, puede posibilitar el desarrollar de actividades o tareas que son difícilmente irrepetibles, pero que pueden también ser excepcionales y memorables para los participantes o campistas “.







Cuenca (2004), define experiencia como Un (acontecimiento vivido por una persona) Como consecuencia (de haber sentido, conocido o presenciado algo), lo cual implica una acción directa del sujeto sobre su propia experiencia en la medida que es él quien determina la orientación de su propia experiencia” (p. 40).



(Builes, 2003, p: 64): explica que puede haber un aprendizaje por medio de la experiencia, cuando la persona se compromete con el mismo y con el grupo con el que convive.

Y en este sentido da a conocer la estructura general de la ola experiencia.



LA OLA DE LA EXPERIENCIA

2

La segunda parte es:
la actividad, taller o
tarea como tal.

1

La primera parte es:
la introducción,
donde se establece
el estado de la
actividad, taller o
tarea, incluye los
objetivos y
requerimientos.

3

La tercera parte es: la
finalización, con la información
de lo que se hizo y como se
hizo" una retroalimentación".



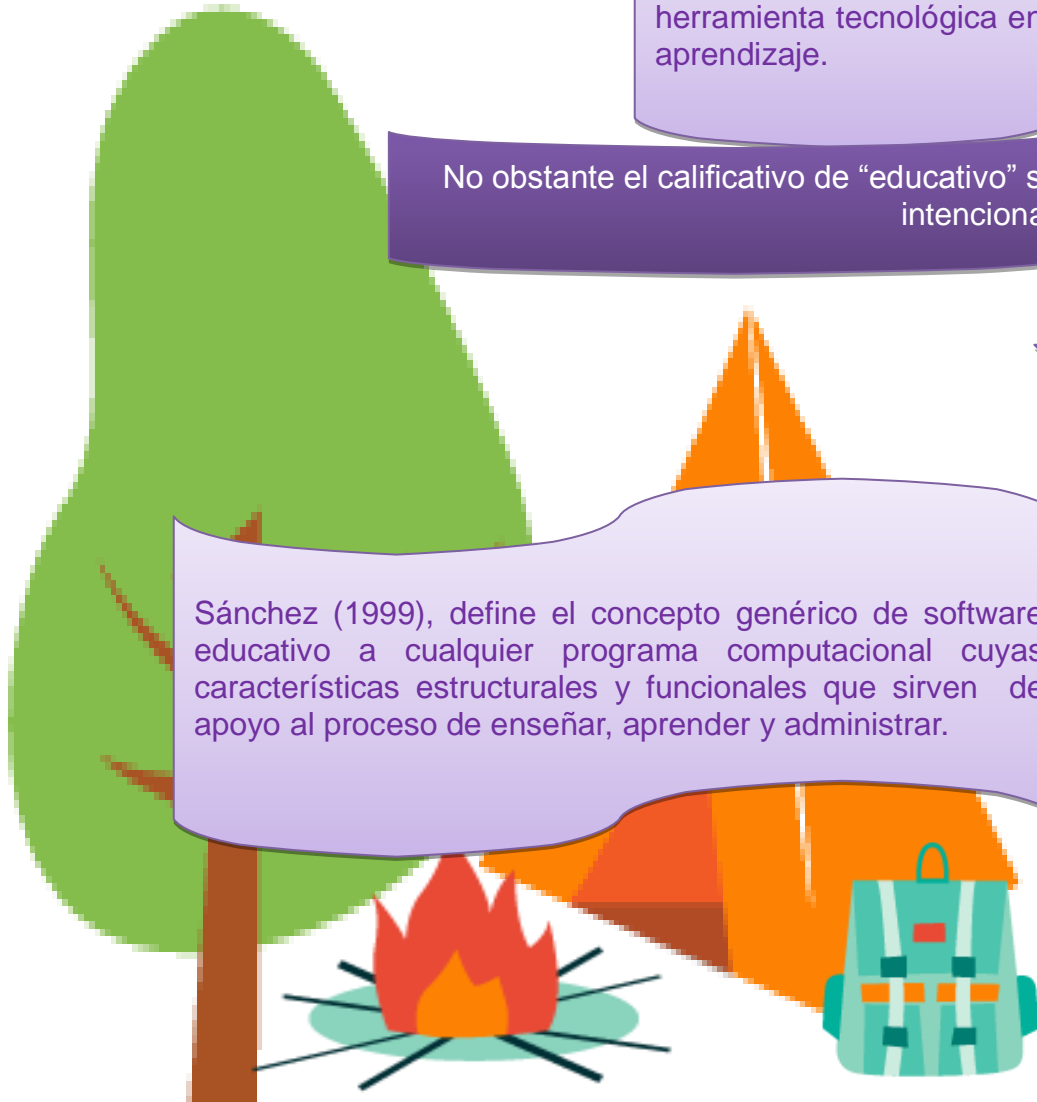
SOFTWARE EDUCATIVO

Se define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una herramienta tecnológica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

No obstante el calificativo de “educativo” se añade a cualquier producto diseñado con una intencionalidad educativa

Sánchez (1999), define el concepto genérico de software educativo a cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales que sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Marqués (1995) utiliza la expresión software educativo, a los programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.



Las funciones de un software educativo están determinadas según su necesidad, Marqués (1995):

❖ **Evaluadora**

Al evaluar implícita o explícitamente, el trabajo de los participantes..

❖ **Instructiva**

Promueven actuaciones de los participantes, encaminadas a facilitar el logro de los objetivos educativos.

❖ **Expresiva**

Por la precisión en los lenguajes de programación, ya que el entorno informático, no permite ambigüedad expresiva.

❖ **Motivadora**

Suelen incluir elementos para captar en interés de los participantes y enfocarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

❖ **Lúdica**

Mediante la inclusión de elementos lúdicos.

❖ **Metalingüística**

Al aprender lenguajes propios de la informática.

❖ **Investigadora**

Como la base de datos, los resultados de la práctica y los entornos de programación.

❖ **Innovadora**

Cuando utilizan la tecnología más reciente y creación de nuevas temáticas.

RELACIÓN ENTRE LAS CATEGORÍAS DE SOPORTE

¿Cómo las categorías de recreación, experiencia y campamento interactúan con un software educativo? Para iniciar es necesario precisar que el software educativo es una mediación y/o apoyo a un(os) proceso(s) más generales, en este sentido apoya la experiencia de carácter recreativo que se pueda generar dentro de una manifestación recreativa como campamentos.

Para desarrollar el software es necesario tener presente que este va ir dirigido a una población que se encuentra dentro de un proceso formativo llamado campamentos y dentro de él hay una serie de elementos, acciones e intenciones a respetar; uno de ellos es la de mantener el principio del tiempo libre como condición de campamentos, esto significa la apuesta teórica del programa de campamentos (juveniles) como un proceso de formación de líderes que se da en el tiempo libre, de aquellos que desean vincularse a él.

En relación con esta apuesta (de darse en el tiempo libre), Llull así lo considera al indicar que los campamentos son una forma de educar para el tiempo libre y a su vez la forma más extendida de realizarlo, por esta razón el principio debe mantenerse desde la apuesta del software al considerar que si bien, el software apoya el proceso, este debe ser utilizado por parte del voluntario en su tiempo libre y de forma no coaccionada, sin embargo es de aclarar que en algunos procesos de campamentos actuales es posible que las cartillas o manuales sean indicados como de lectura obligada.

Otro principio es el de ser voluntario, quien participa de campamentos lo hace por su voluntad, lo cual con lleva la premisa de que un programa como campamentos es lo suficientemente motivador para involucrar a las personas de forma autotelica y comprometerlos con su formación, sin la necesidad de elementos coactivos para lograrlo. Teniendo esto como referencia el



software educativo debe estar diseñado de tal forma que cumpla con este propósito, al interactuar con él debería generar procesos de motivación intrínseca para poder hacer que la persona desee seguir interactuando con él.

Y otro principio es el de colocar en práctica lo aprendido, en este sentido el diseño del software debería permitir obtener una retroalimentación de los contenidos o acciones a ser implementadas en la práctica los días de encuentro presencial por parte de las personas de forma evidente. Estos tres principios pertenecen a campamentos de forma estructural y la propuesta de software pretende respetarlos, por eso se indica que el software no pretende reemplazar nada de campamentos, sino ser una herramienta de apoyo que complemente el proceso y en la parte de trabajo autónomo de los voluntarios por fuera de los encuentros y sea interactiva.

Por otro lado, encontramos la experiencia como categoría, si atendemos a la propuesta formativa de la licenciatura en recreación una de las premisas de intervención del licenciado es intencional la experiencia “recreativa” del sujeto que participa de alguna de sus manifestaciones; es innegable que los campamentos se convierten para muchos de los participantes de ellos, en una experiencia de vida (me incluyo) positiva y trascendental.

Esta experiencia se caracteriza por estar enmarcada dentro de una situación con condiciones objetivas (Dewey) pero con un gran componente de condiciones internas que posibilitan que se desee seguir manteniéndola en el tiempo, no es una experiencia vacía o casual (cuenca). Ahora, suele pasar que para muchos campistas el pertenecer a el programa se convierte en un estilo de vida, en un lugar de encuentro y desarrollo personal; a travesado por un conjunto de experiencias que posee como condición medir las habilidades de los sujetos a través de retos y actividades que vinculan de manera fuerte las emociones, como lo expresa Csikszentmihlyi, asociadas a unas habilidades que generan expectativas frente al devenir de lo que se espera a lo largo de todo el programa.



Vista así, la experiencia se convierte en el vehículo motivador de los campamentos y adquiere una función pedagógica desde la formación de un licenciado en recreación, porque los campamentos dan cuenta de cómo es posible intervenir educativamente. En esta misma línea es necesario pensar el software, pues se necesita considerar el mantenimiento de la experiencia a lo largo del proceso, la mayoría de la experiencia en campamentos sucede durante los encuentros. Tiempo-espacio donde se realizan, sin embargo, también sucede cuando se está fuera de estos, porque así como se explica teóricamente desde la curva de la experiencia, una actividad que genera motivación intrínseca implica el desarrollo de la expectativa de querer volver a ella, esa expectativa se da en un tiempo diferente y se puede apoyar por medio de acciones complementarias.

Una de esas actividades complementarias para mantener la experiencia el software, si se diseña de tal forma que pueda ser parte de la experiencia global del proceso de campamentos pero que este fuera de los encuentros grupales puede mantener o elevar el nivel de expectativa de tal modo que la función formativa se mantiene como un continuum. De este modo, la experiencia no se circunscribe a los momentos grupales, sino a una forma más amplia, a partir de los intereses de los sujetos.

Por último, entender la recreación a partir de considerarla como un fenómeno o práctica social atravesada por componentes lúdicos, festivos, vinculante de emociones entre individuos; permite entender que los campamentos son una actividad que permite entrecruzar lazos sociales a partir del juego y las interacciones lúdicas para generar procesos de entramado social y de construcción de identidad como individuos. La recreación no es solo un conjunto de actividades que se desarrollan para entretener o permitir un momento de esparcimiento a un grupo de personas, posee a su vez, la condición de ser un proceso en el tiempo de carácter formativo, eso es evidente en los programas de campamentos, los sujetos que ingresan a ellos hacen una apuesta donde de forma abierta y autónoma hacen de ellos un proceso educativo autónomo.



METODOLOGÍA

El presente trabajo de grado pertenece a la elaboración de un dispositivo individual con una característica particular, desarrollar un software educativo, esta característica implica la utilización de una metodología asociada a la elaboración y/o utilización de herramientas multimediales; esto hace que la metodología este en relación con procesos lineales y estructurados de desarrollo de plataformas computacionales y/o digitales de procesos genéricos. Para el desarrollo del software se escogió el método de desarrollo incremental, este método consiste en que una vez se tiene pensado los requerimientos del programa es necesario empezar a diseñar e implementar lo construido para ir verificando los avances de los desarrollos del programa, no se espera a que esté finalizado, sino que se va probando para encontrar ventajas y desventajas e incorporar los cambios necesarios. A continuación se describen las etapas de desarrollo y el procedimiento incremental:

1. Idea original a desarrollar

- Es la información de partida para ser vuelta un árbol de procesos. En esta fase se realizaron un número considerable de bocetos y de recolección de información sobre campamentos, con ellos se elaboró varios árboles de procesos para luego definir una ruta particular de trabajo. Esta fase duro **5 meses**.

2. Análisis de requisitos

- Tiene que ver con realizar un mapa de los procesos necesarios para llevar a cabo la idea original que se desea desarrollar (en este caso ver requerimientos técnicos para implementar un software educativo en campamentos). Se definió con base en el árbol de procesos, y las posibilidades técnicas-tiempo y las condiciones económicas de los requisitos mínimos de software. Duración de la etapa **1 mes**.

3. Especificaciones

- Es la definición de los medios a través de los cuales la programación del software se realizará, en especial las interfaces de desarrollo y lenguajes de programación. Se estableció las especificaciones con base en ser prácticas y con la necesidad apremiante de realizar un número limitado de programaciones en flash. Duración de la etapa **2 meses**.

4. Diseño y arquitectura

•Es esta etapa se indica la forma como funcionará el software, sus características, detalles y tecnología a incorporar para su buen funcionamiento. Así mismo, se define el tipo de programación a seguir (en especial para el desarrollo de los procesos del software). Se definió una plataforma de acceso a internet como base del proceso y se diseñaron la configuración visuales asociadas al contenido que debía tener el software. Duración de la etapa **4 meses**.

5. Programación

•La etapa consiste en traducir el diseño a lenguajes de programación que permitan integrar las funcionalidades, en algunos casos algunos software desarrollados permiten facilitar el trabajo porque sobre ellos se desarrollan aplicaciones y permiten un avance rápido en el proceso, sin embargo es necesario en algunos casos elaborar un lenguaje particular para diseñar partes del software. En este caso se contó con la ayuda del diseñador gráfico para el componente visual, de programación y organización de la arquitectura de funcionamiento; este proceso tardo aproximadamente **4 meses** y demando una inversión económica considerable.

6. Prueba

•Después de la programación se somete a pruebas para verificar que el software cumpla con los requerimientos iniciales, en un primer momento con los diseñadores y posteriormente con las personas reales que van a interactuar con él. En este caso se escogió a 3 personas para realizar una prueba piloto, para ello se les dejó interactuar varias veces con el software a través de la nube digital, luego de ello se aplicó una encuesta para valorar su experiencia de interacción. Duración de la etapa **3 meses**.

7. Mantenimiento

•por último una vez implementado se busca encontrar errores y solucionarlos, se incorporan los cambios al diseño original. Esta etapa se ha desarrollado solo 3 veces con la condición de ser incremental, una primera asociada a la revisión por parte mía de la primera muestra en versión final entregada por el diseñador y programador gráfico, ajustando contenidos, esquemas, juegos; la segunda por recomendaciones del tutor del trabajo, quien realizó sugerencias, y por último las derivadas de la aplicación piloto relacionadas con los tiempos de interacción y modificación de contenidos. No se han realizado más por la inversión de dinero que conlleva la modificación en la programación y por ser hasta ahora un prototipo funcional.



DESARROLLO INCREMENTAL

Consiste en incrementar las funcionalidades del programa a partir del primer desarrollo (no necesariamente tiene que estar terminado para empezar su fase de experimentación y puede ser incrementado por usuarios).

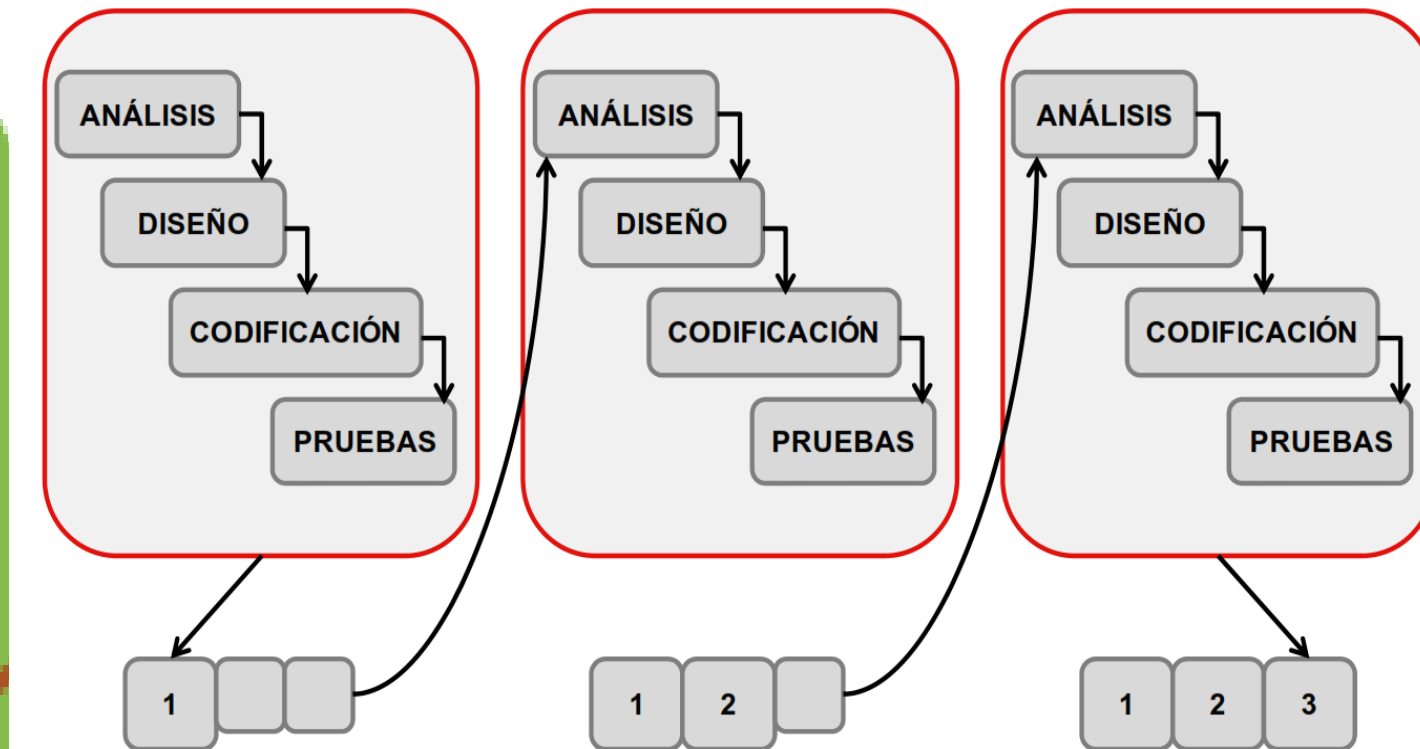


Imagen tomada de Ingeniería del software: metodologías y ciclos de vida en:

https://www.incibe.es/file/N85W1ZWFHifRgUc_oY8_Xg

PROGRAMAS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Adobe photoshop

es un editor de gráficos rasterizados. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos".

Adobe Ilustrador

es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Adobe dreamweaver

es una aplicación en programa de estudio, en el sector del diseño y la programación web por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash.

HTML5

es el lenguaje de programación.

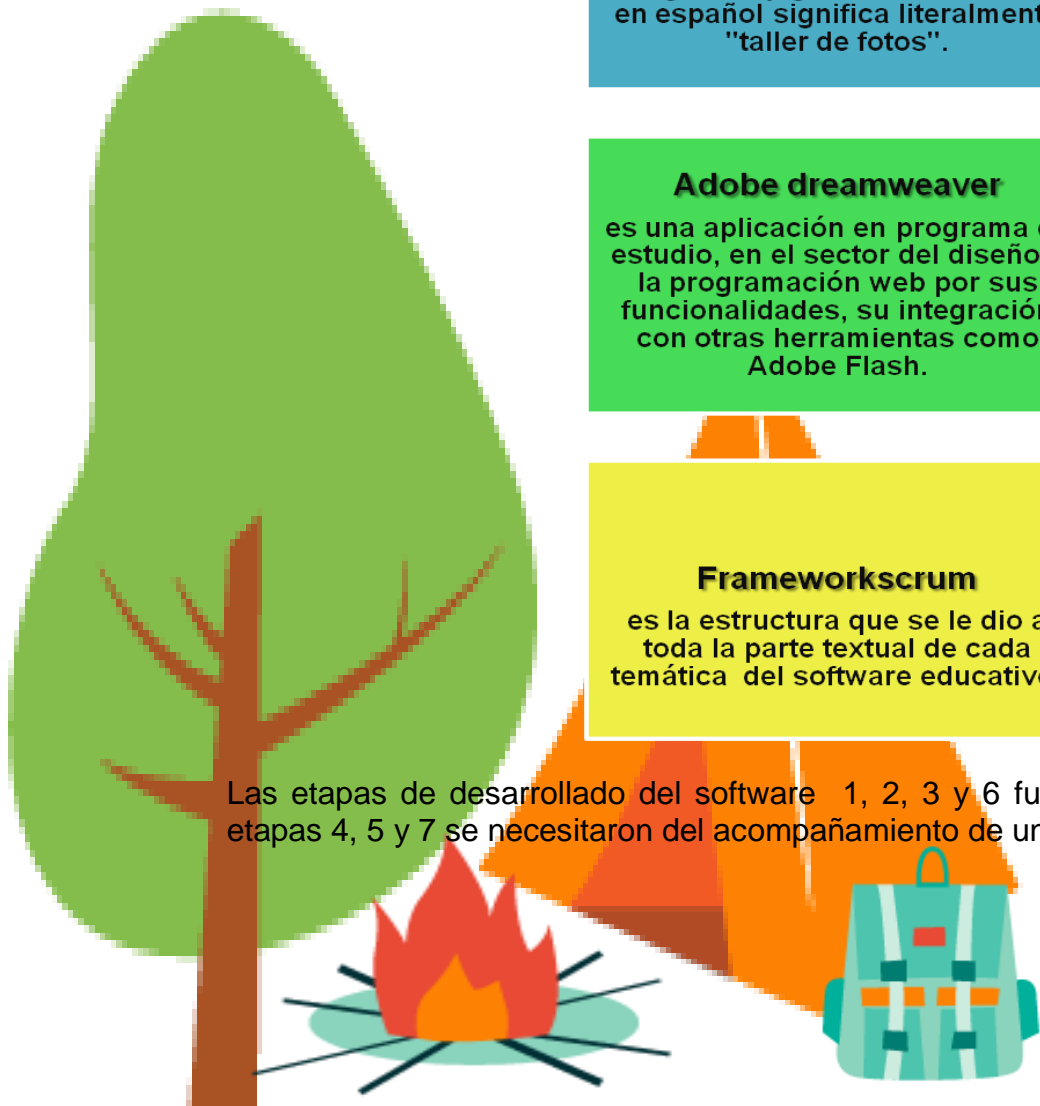
Frameworkscrum

es la estructura que se le dio a toda la parte textual de cada temática del software educativo.

Java Script

es un lenguaje de programación interpretado, basado en prototipos, imperativo y dinámico.

Las etapas de desarrollado del software 1, 2, 3 y 6 fueron realizadas en su totalidad por Dayana Andrea Nepta; en las etapas 4, 5 y 7 se necesitaron del acompañamiento de un diseñador gráfico y programador sistemas.



RESULTADOS DEL PROYECTO

El prototipo del software educativo, también da cuenta de la categoría más relevante recreación, ya que en la primera temática de campamentos con las preguntas de tipo Icfes, se hace un énfasis en que no puede haber un campamento sin el componente recreativo, además de que siempre se enfatizó en todo el proyecto que todas las personas vinculadas a campamentos, deben preocuparse e interesarse por saber que la recreación va más allá de un simple juego.

Por otro lado, al analizar toda la ola de la experiencia en la fase de prototipo no fue la apuesta inicial del proyecto, lo alcanzado da para dar cuenta de si el software permite por el momento generar la condición de expectativa en los sujetos que interactúan con él. En este sentido, lo evidenciado da a entender que el software, por lo pronto, logra en los participantes motivarlos para ver los contenidos y desarrollar los juegos asociados con campamentos. Podría decirse también que genera una expectativa, para ver si funcionaría lo aprendido en los encuentros colectivos y en los espacios en donde se evalúa al participante.

Y finalmente la categoría de software educativo, puede ser una alternativa para generar nuevos procesos de aprendizaje y enseñanza en campamentos sin desligarlo de su condición de darse en el tiempo libre y en contacto con la naturaleza. Puede ayudar a que los que interactúan con él, pueden tener mayores posibilidades a aprender de campamentos dejando de lado las cartillas tradicionales y los apuntes. Sin dejar de aprender de campamentos pero de otra forma.

APLICACIÓN DE PRUEBA PILOTO

Como Parte de la metodología se aplicó un formato de prueba piloto que da cuenta de una evaluación que hicieron 5 personas de diferentes perfiles y con diferentes estudios. En él participaron 3 hombres y 2 mujeres entre las edades de 14 años a 35 años. También se tomó en cuenta que 2 son campistas activos del programa campamentos juveniles de Colombia, 2 están vinculados en lo laboral con temas como experiencia y campamentos, y 1 está retirado hace más de 2 años del programa.

En las siguientes tablas se presentan los resultados de las preguntas cerradas que dan cuenta del aspecto técnico, pedagógico y recreativo del prototipo de software educativo.



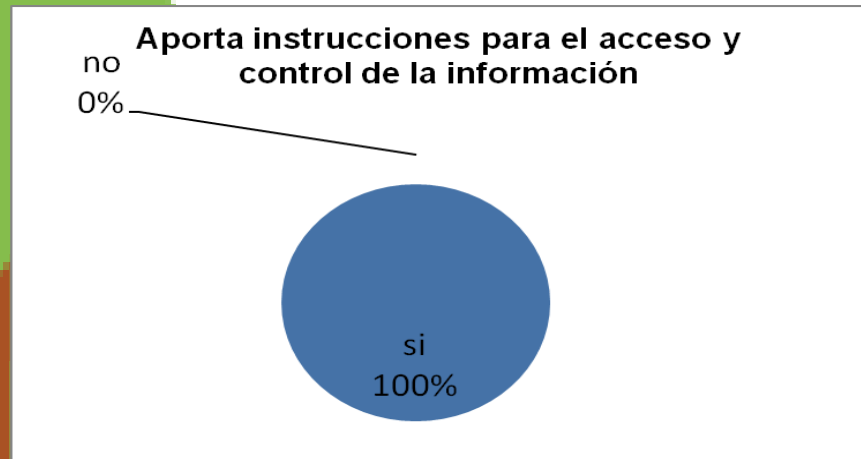
Aspectos técnicos del software educativo de campamentos

Fortalezas

- Se desarrolló el prototipo de educativo como estaba contemplado desde el principio
- Toda la parte de diseño y e ilustración de cada temática y presentación fue de diseño propio (original)
- Se logró una interactividad en el software educativo
- Se cumplió con las etapas de diseño
- Se logró una plataforma limpia, útil
- La posibilidad de tener acceso vía internet es valiosa porque se puede hacer desde cualquier lugar
- El software es llamativo y su impacto visual es alto

Aspectos por mejorar

- Lograr mayor interactividad
- Reducir el contenido textual, para convertirlo en juegos



Gráfica 1. Porcentaje de la información del prototipo



Gráfica 2. Porcentaje de la originalidad del prototipo



Aspecto pedagógico y recreativo del software educativo de campamentos

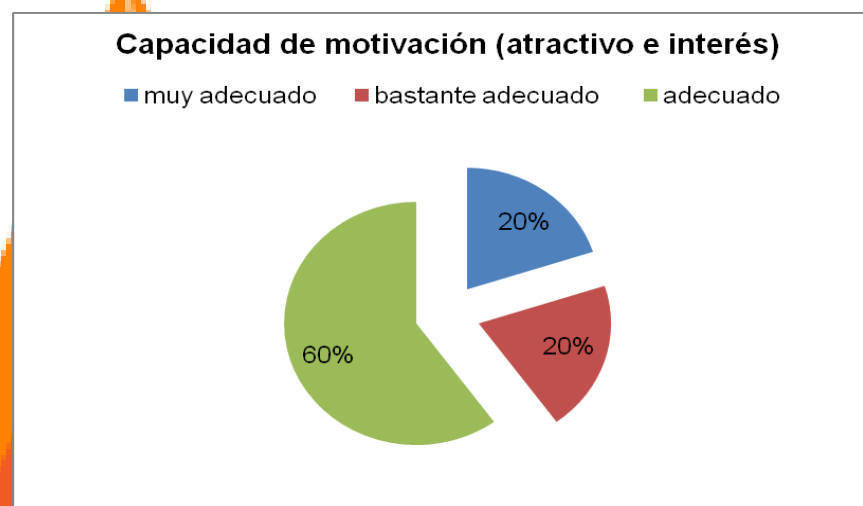
Fortalezas

- Logra centrar la atención del participante en las tareas a desarrollar
- Posee información relevante sobre campamentos y la hace amena
- Los contenidos son llamativos
- Sirve como complemento formativo del proceso de campamentos
- Puede unificar los contenidos de formación de campamentos
- Puede desarrollarse de forma colectiva

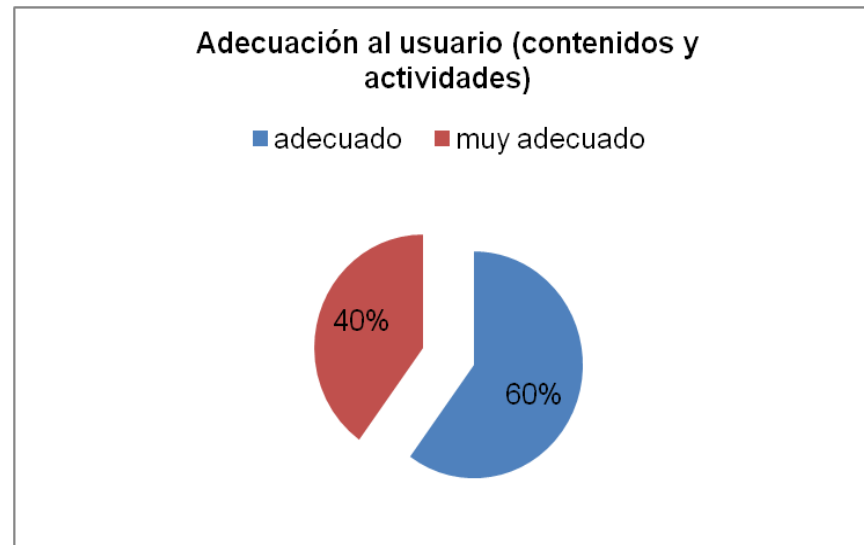
Aspectos por mejorar

- Mejorar los tiempo de interacción, son muy cortos
- Elaborar más juegos
- Faltan algunas temáticas campamentiles

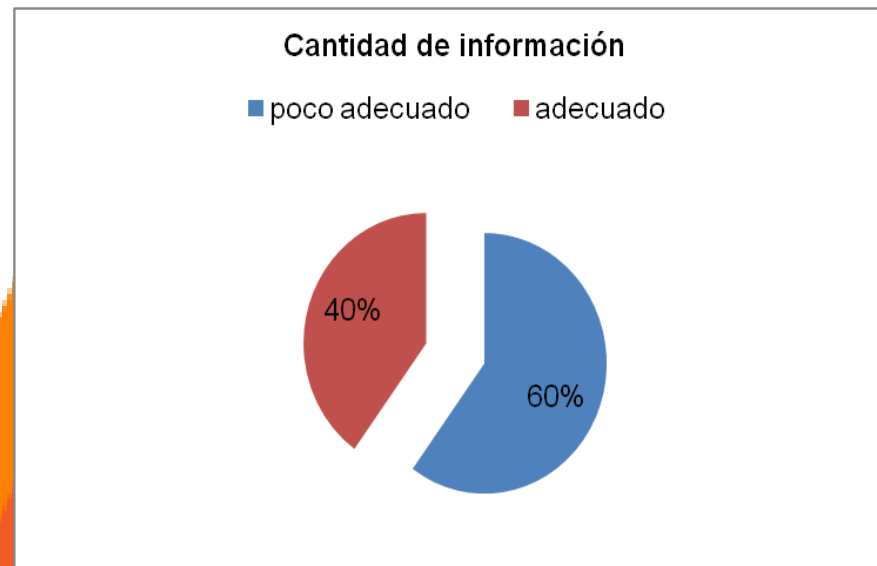
Elementos de evaluación del prototipo de software educativo



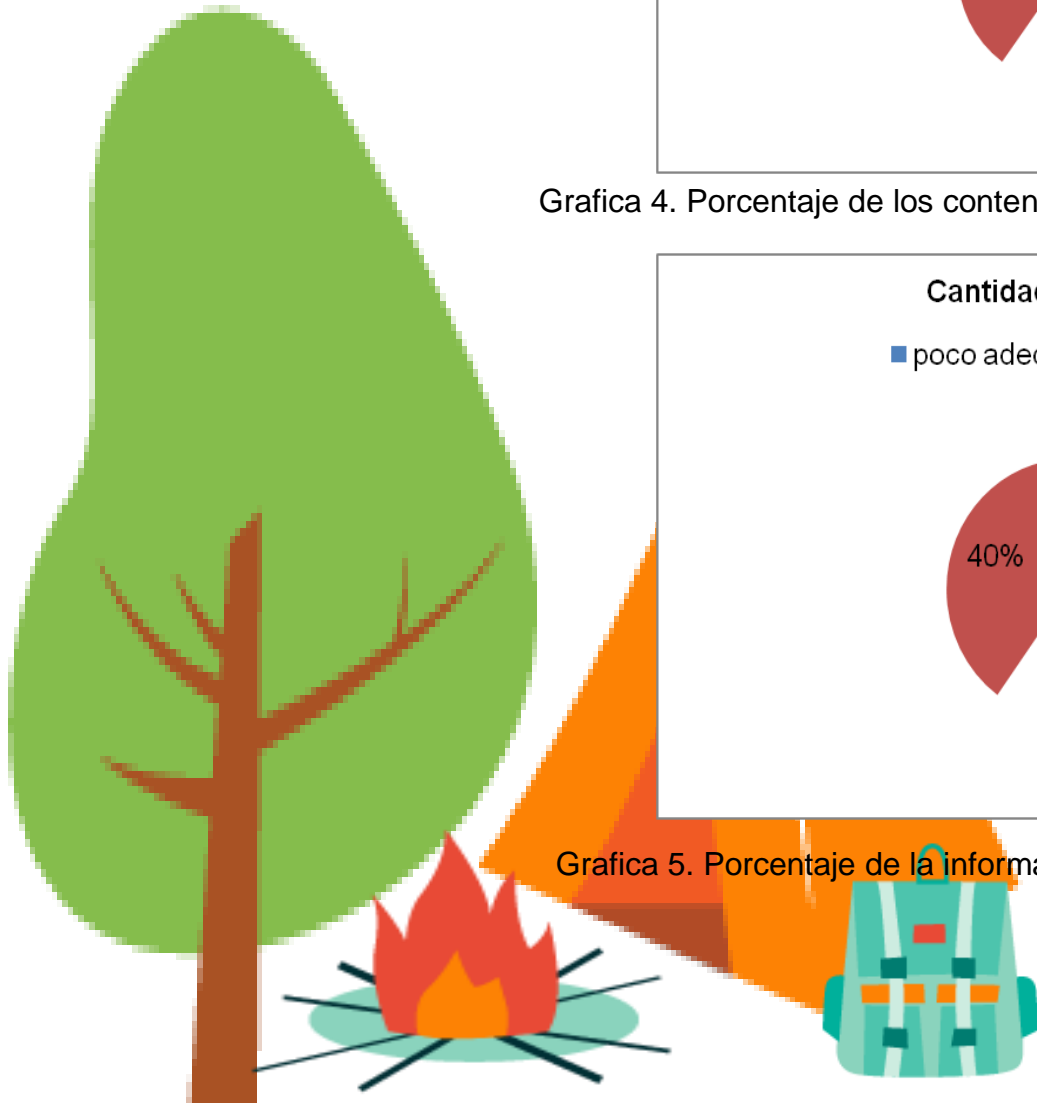
Grafica 3. Porcentaje de la motivación que genero el prototipo al participante

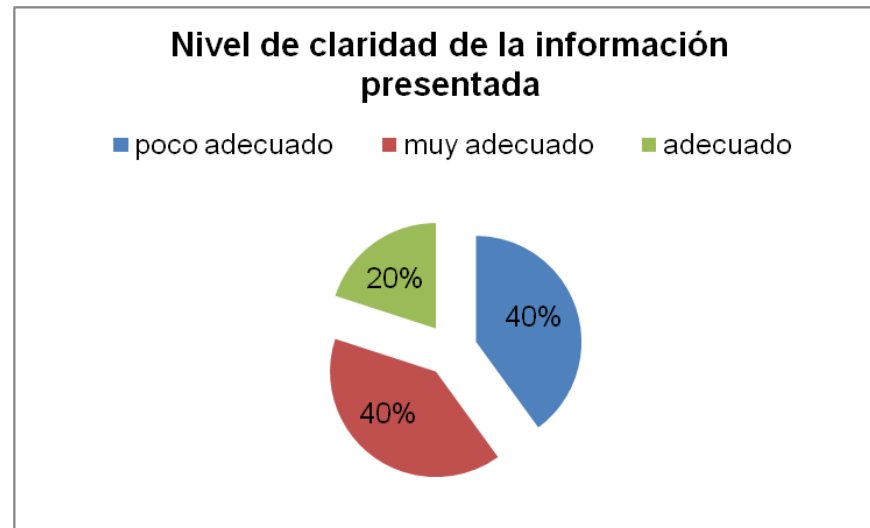


Grafica 4. Porcentaje de los contenidos y las actividades para el participante

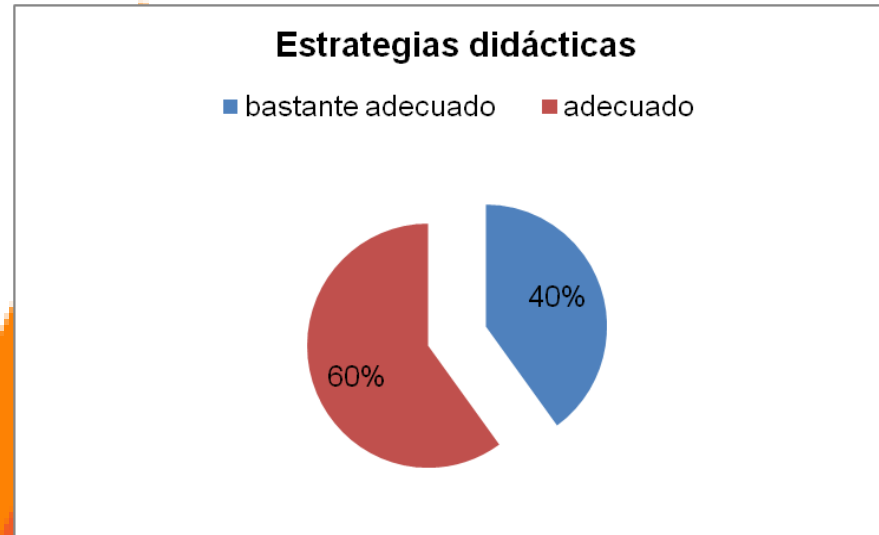


Grafica 5. Porcentaje de la información del prototipo

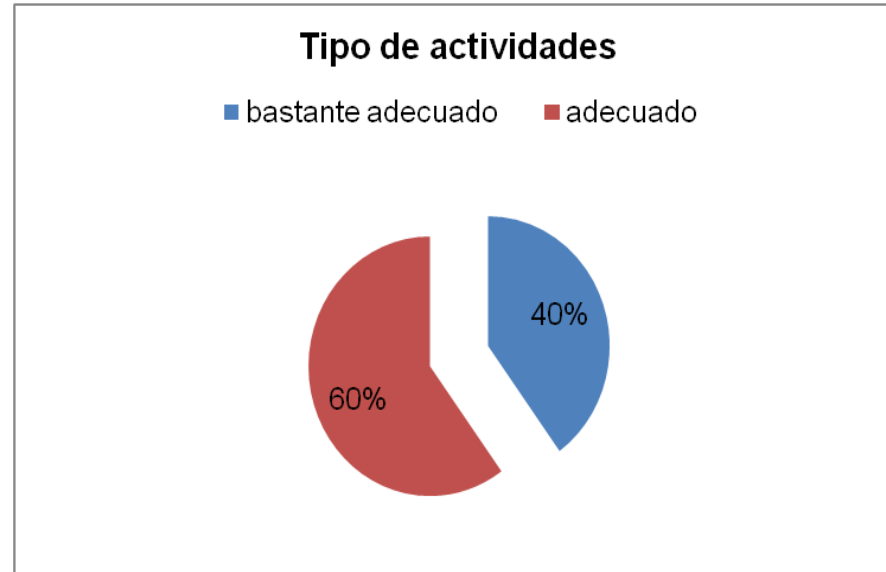




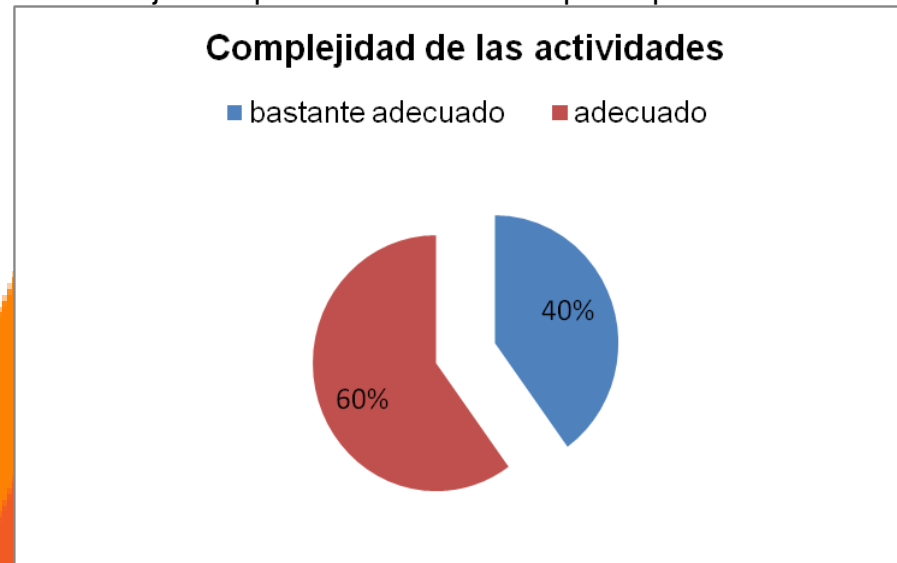
Grafica 6. Porcentaje de la claridad de la información del prototipo



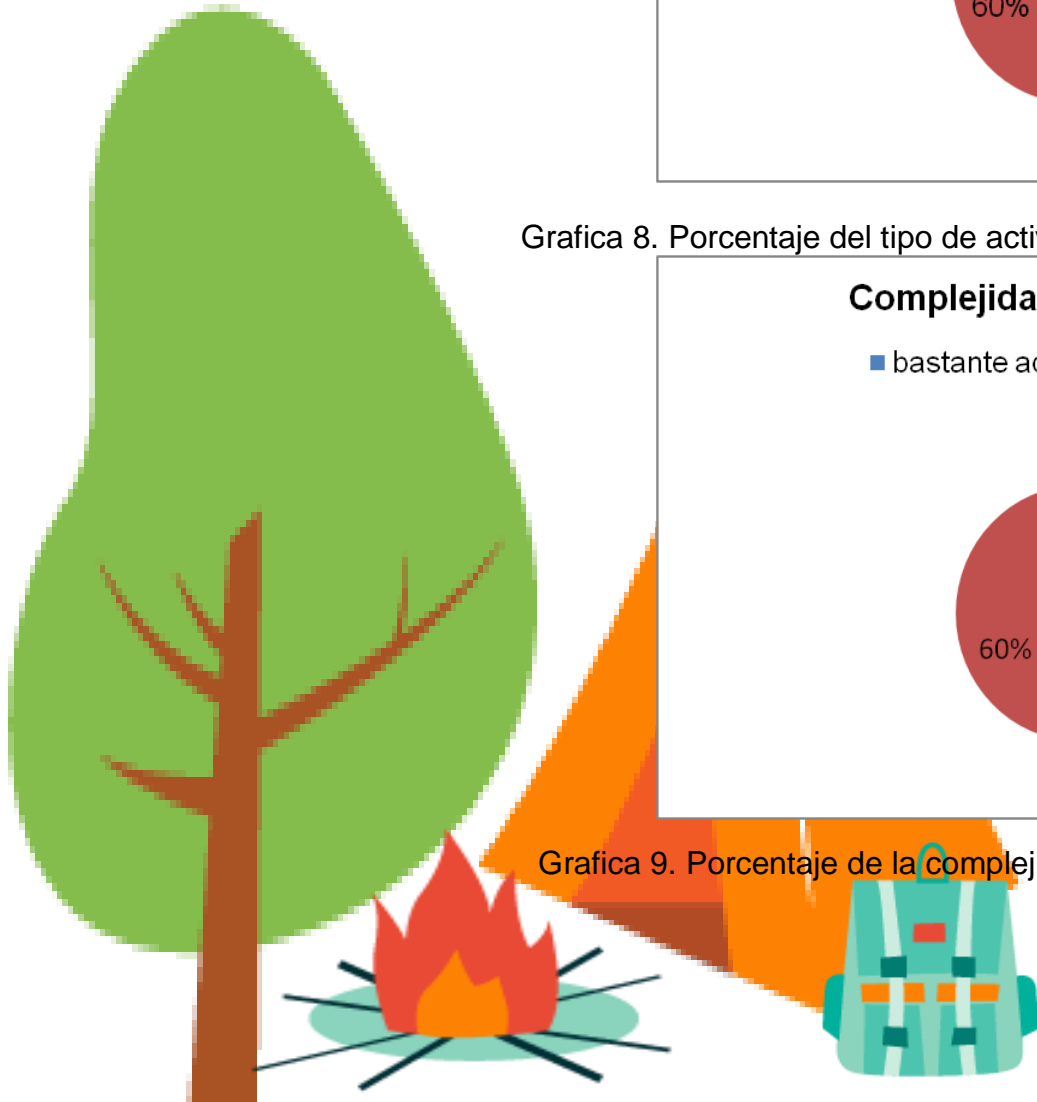
Grafica 7. Porcentaje de la didáctica del prototipo

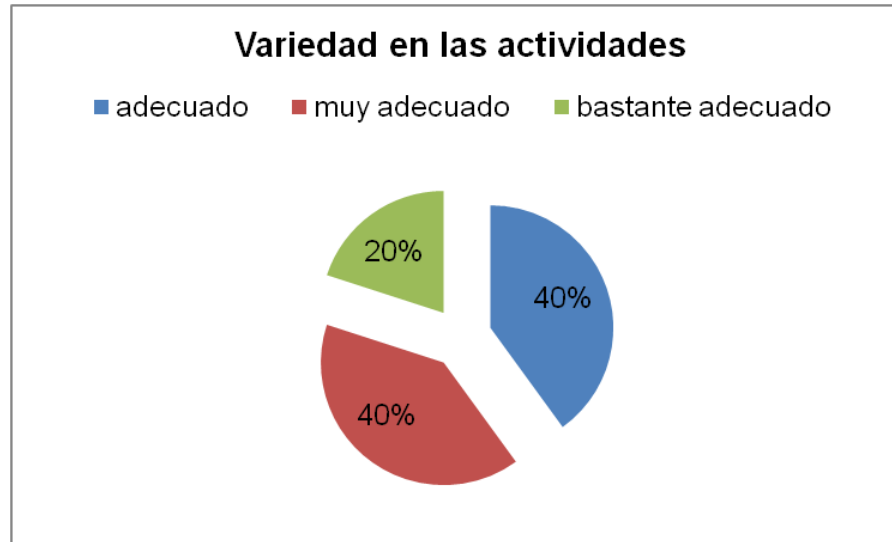


Grafica 8. Porcentaje del tipo de actividades del prototipo

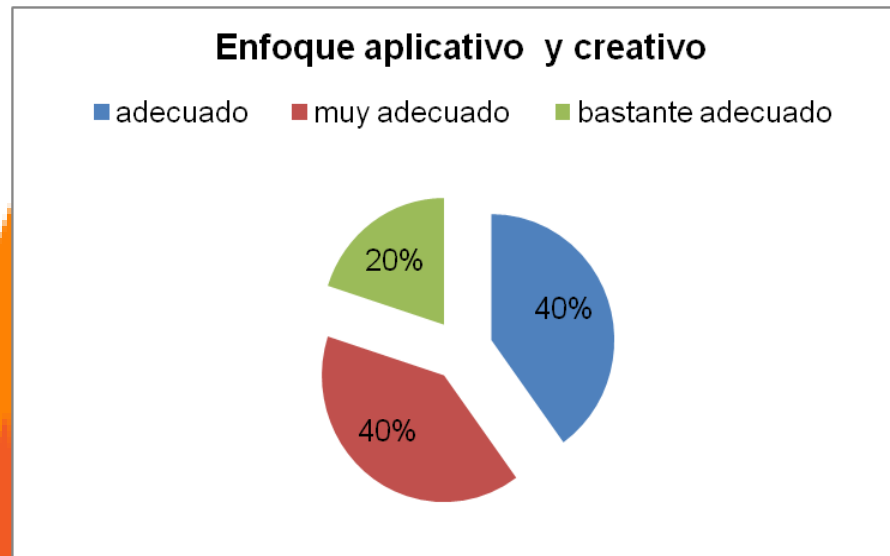


Grafica 9. Porcentaje de la complejidad en las actividades del prototipo

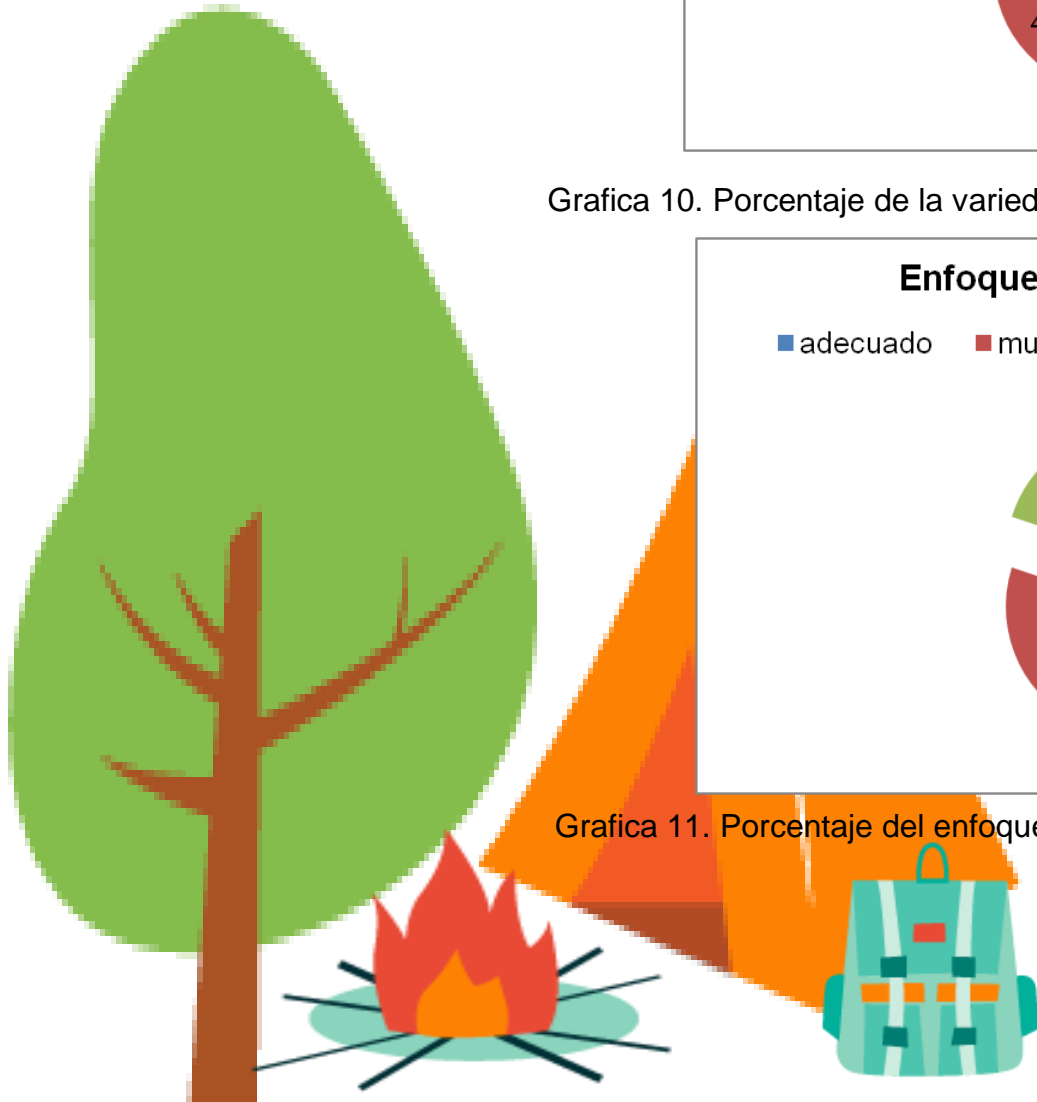


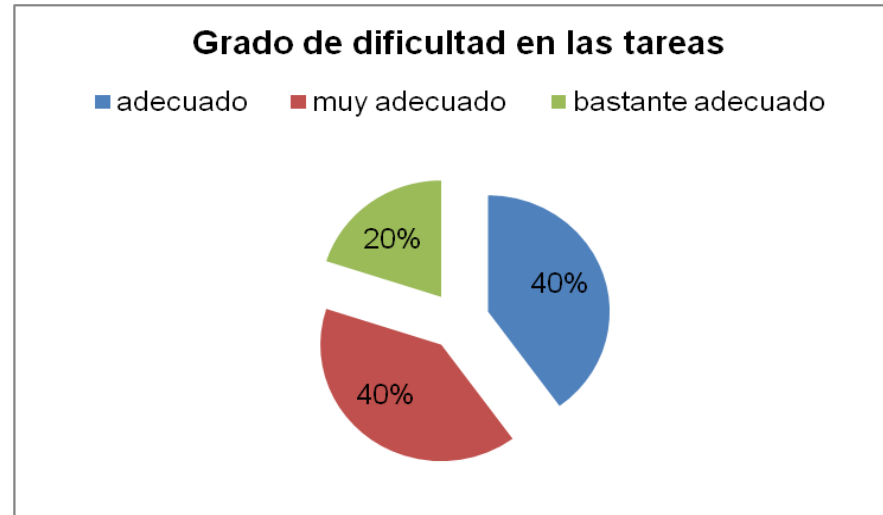


Grafica 10. Porcentaje de la variedad en las actividades del prototipo

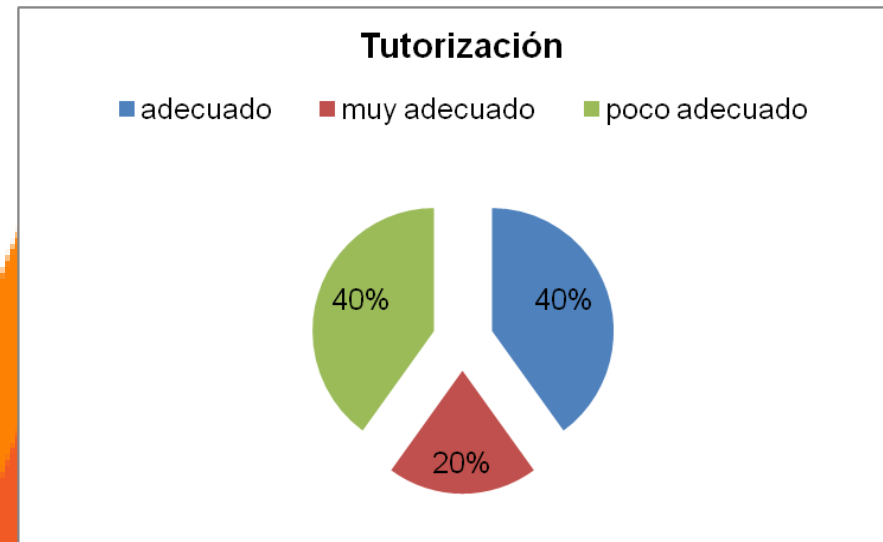


Grafica 11. Porcentaje del enfoque aplicativo y creativo del prototipo

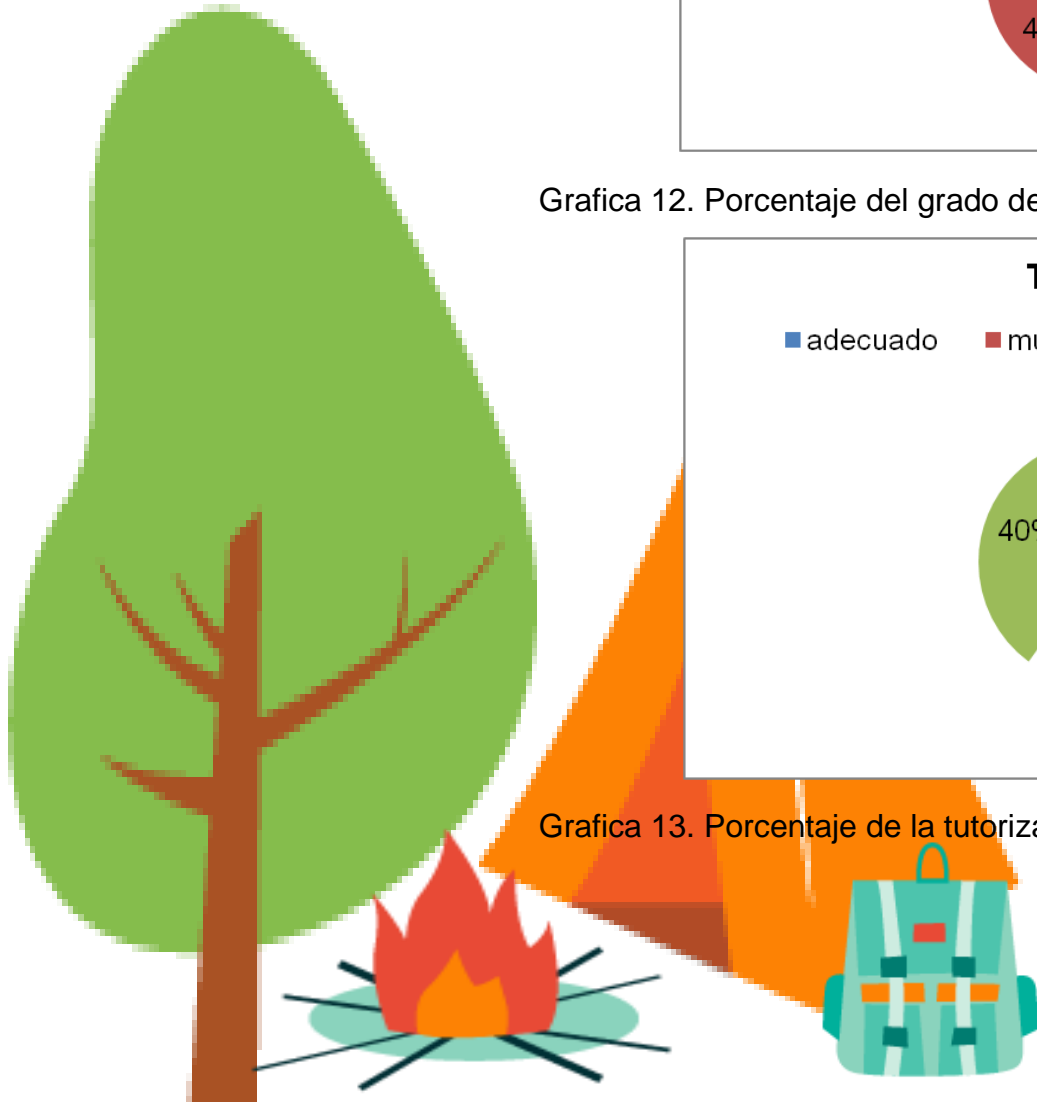




Grafica 12. Porcentaje del grado de dificultad en las tareas del prototipo



Grafica 13. Porcentaje de la tutorización del prototipo



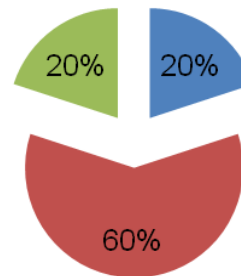
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma de decisiones)



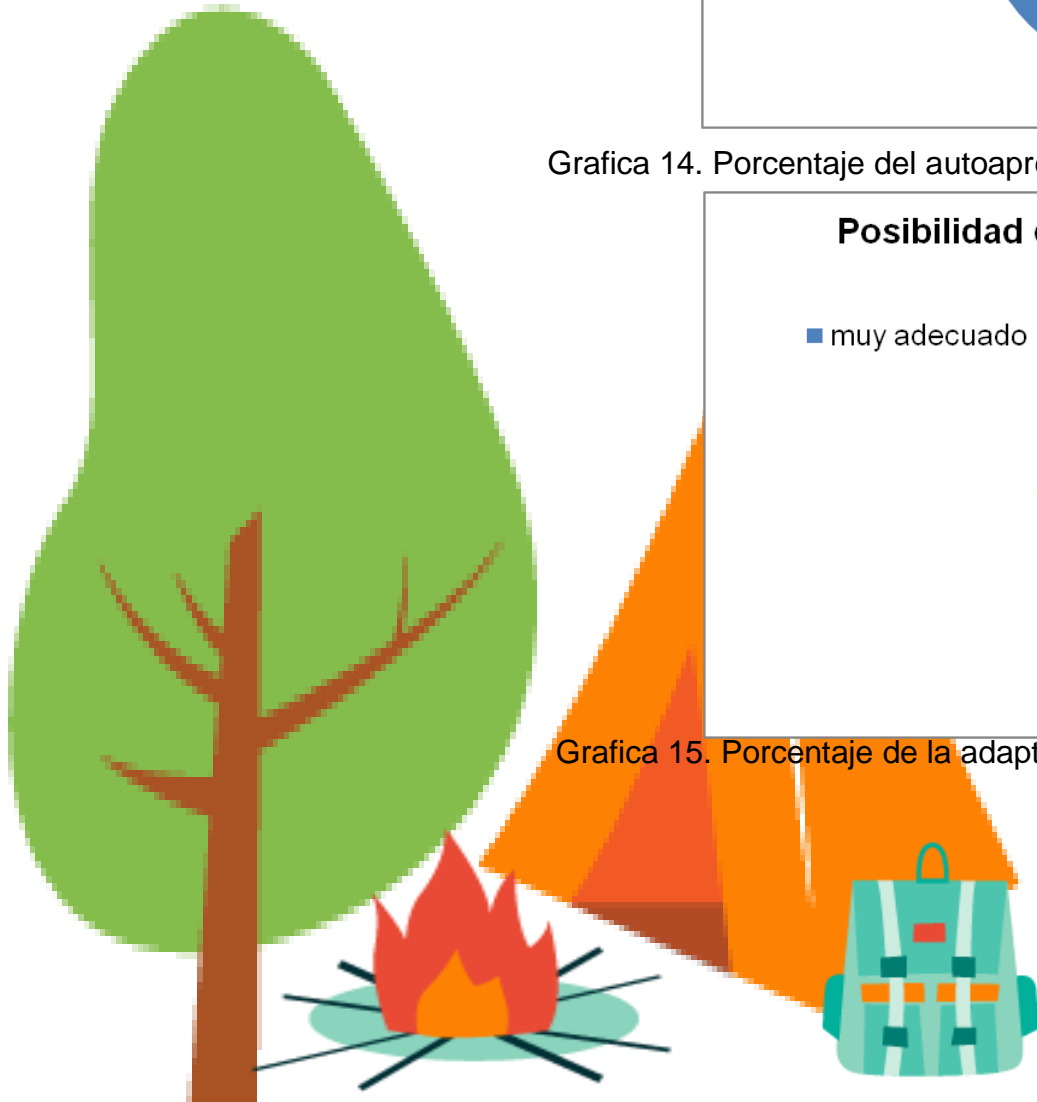
Grafica 14. Porcentaje del autoaprendizaje del prototipo

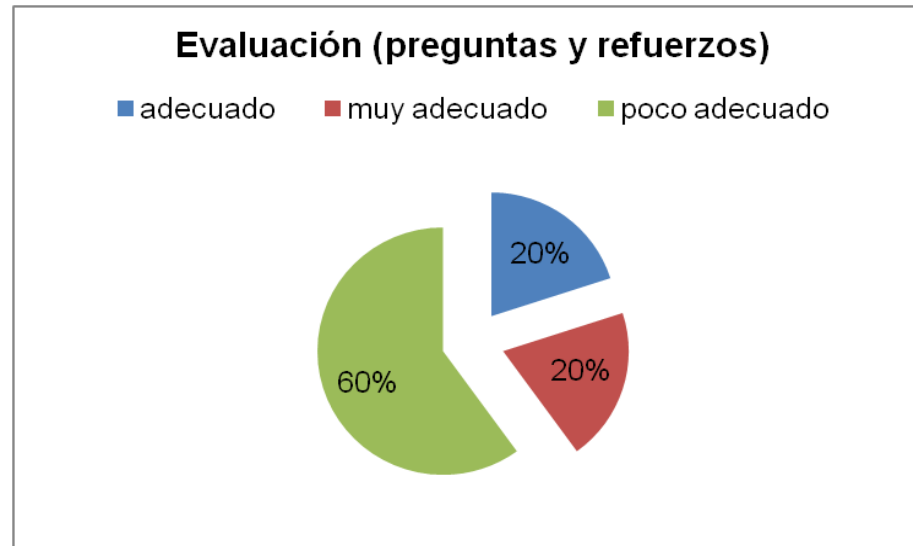
Posibilidad de adaptación a diferentes usuarios

■ muy adecuado ■ adecuado ■ poco adecuado

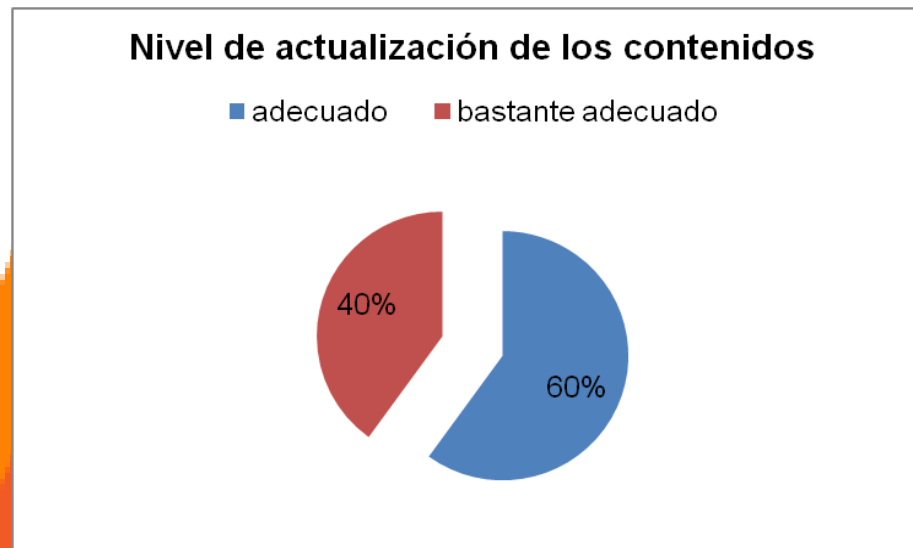


Grafica 15. Porcentaje de la adaptación de diferentes usuarios al prototipo

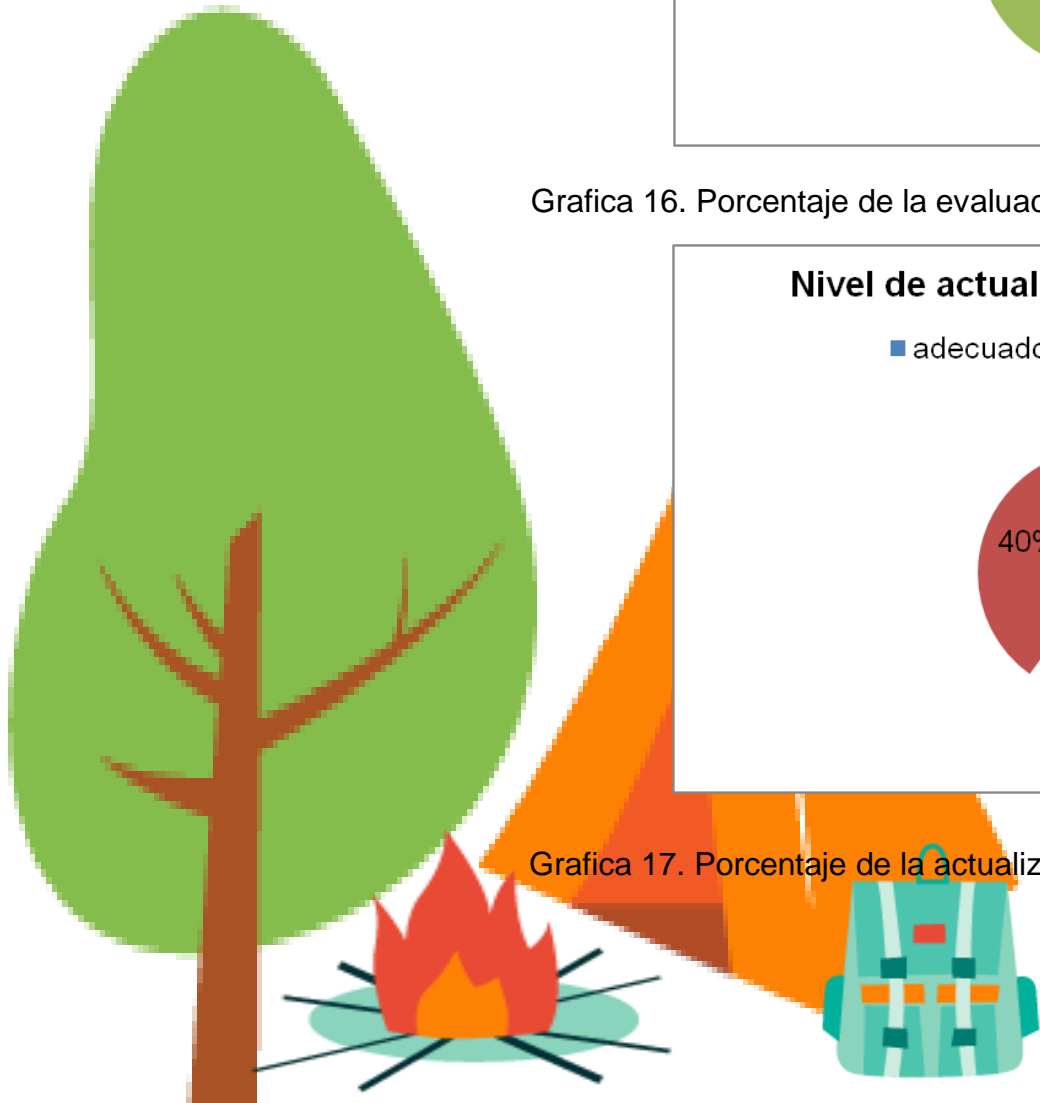




Grafica 16. Porcentaje de la evaluación de preguntas y refuerzos del prototipo



Grafica 17. Porcentaje de la actualización de los contenidos del prototipo

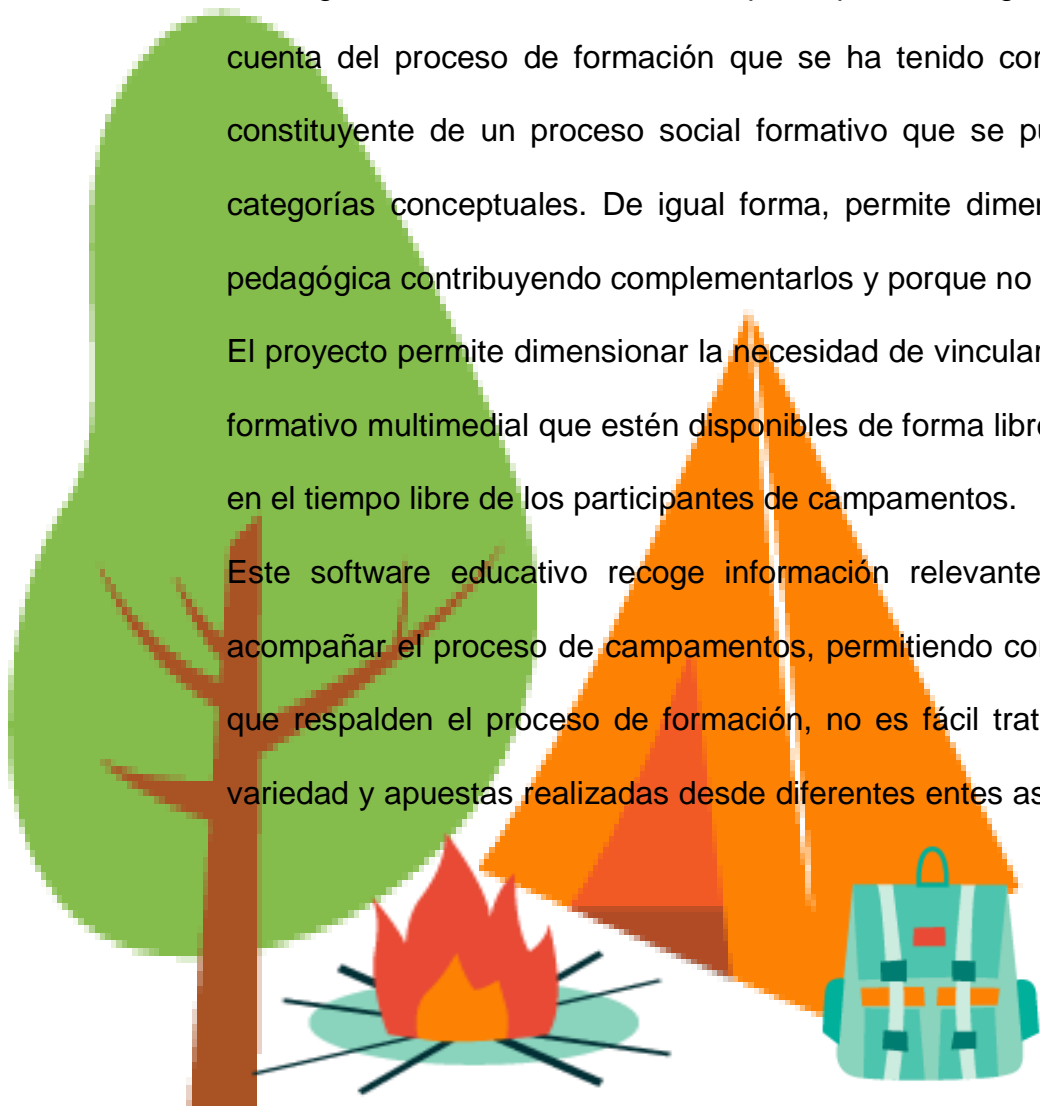


CONCLUSIONES

El desarrollo e implementación de un software educativo requiere de un alto nivel de especialización en su desarrollo, no es una tarea susceptible de ser acometida en corto tiempo y mucho estimar sus alcances finales a partir de un prototipo; sin embargo, el solo hecho de tener un prototipo es un logro para un trabajo de grado de pregrado, entre otras cosas porque da cuenta del proceso de formación que se ha tenido como futura licenciada al poder comprender los campamentos como constituyente de un proceso social formativo que se puede intervenir desde el punto de vista pedagógico por medio de categorías conceptuales. De igual forma, permite dimensionar procesos tradicionales de recreación a través de la óptica pedagógica contribuyendo complementarlos y porque no mejorar sus procesos.

El proyecto permite dimensionar la necesidad de vincular a los procesos de campamentos herramientas de acompañamiento formativo multimedial que estén disponibles de forma libre a través de internet o programas computacionales para ser usados en el tiempo libre de los participantes de campamentos.

Este software educativo recoge información relevante de los manuales y cartillas generadas en varios lugares para acompañar el proceso de campamentos, permitiendo con ello el pensar cómo hacer una apuesta de contenidos interactivos que respalden el proceso de formación, no es fácil tratar de encontrar una línea a seguir en esta selección de temas, la variedad y apuestas realizadas desde diferentes entes asociados a su desarrollo dificultan poder tener todos reunidos en un



solo lugar, no obstante, si es posible entorno a unas categorías reunir unos elementos que den un punto de partida para poder empezar a organizarlos y complementarlos a medida que se siga desarrollando el software.

Por otro lado, en el proceso de desarrollo del software evidencia una posibilidad de desarrollo profesional del Licenciado en Recreación, el relacionado con el desarrollo de herramientas multimediales y juegos digitales, un campo hasta el momento poco explorado y argumentado desde la formación en recreación, deslinda del lugar tradicional de la recreación y propone la intervención académica para poder comprender como sus alcances pueden estar asociados a la pedagogía. Más aún cuando para su desarrollo se necesita de categorías de análisis para dar cuenta de sus alcances formativos, es relevante en el presente proyecto haber logrado comprender como una categoría e intervención de la recreación como la experiencia puede explicar lo que sucede en el proceso de campamentos con los sujetos que participan de ellos.

Por último, el proyecto permite decir con seguridad que el campo de desarrollo de este software es prometedor y que es necesario seguir el desarrollo con el apoyo de entidades reguladoras de campamentos a nivel nacional, seguir con la recopilación de información desde diferentes actores y agentes para complementar la información y hacer de este software una posibilidad en la red para apoyar los procesos formativos. Es el primer proyecto de la Licenciatura en Recreación y Turismo en desarrollar un dispositivo de este nivel.



REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Builes, J. (2003). *El abordaje de la educación experiencial*. Bogotá, Colombia: Editorial el autor.

Coldeportes (2008). *Cartilla campamentos juveniles Colombia*.

Csikszentmihlyi, M; Csikszentmihlyi, I. (1998). *Experiencia Óptima: estudios Psicológicos del flujo de la conciencia*. Bilbao: Editorial Descée De Brouwer.

Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio: modelos y propuestas*. Barcelona, España: Universidad de Deusto.

Dewey, J. (1945). *Educación y experiencia*. Buenos aires, Argentina: Editorial Losada S.A.

Dewey, J. (2011). *Selección de textos. Selección y traducción de Diego Antonio Pineda*. Medellín, Antioquia: Editorial universidad de Antioquia.

Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación*. Argentina, Educo

Gutiérrez, P; Carreño, J.M.; y Rodríguez, A (2014). La experiencia como categoría de análisis de la recreación: posibilidad pedagógica. *Revista lúdica pedagógica*. 2, (19), 123-134.

IDRD (1994). *Cartilla campamentos juveniles Bogotá*.

Instituto nacional de tecnologías de la comunicación. *Ingeniería del software: Metodologías y ciclos de vida*. (Documento internet), ministerio de industria y turismo, España Marzo de 2009, recuperado (27,10,2015) [file:///C:/Users/IESCIDPE/Downloads/guia_de_ingenieria_del_software%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/IESCIDPE/Downloads/guia_de_ingenieria_del_software%20(1).pdf).



Llull, J. (1999). *Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre*. Alcalá, Madrid. Editorial: CCS.

Manzano, H. y Mesa, G. (2008). *La recreación dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa y creativa de la televisión*. Cali, comisión nacional de televisión, Colciencias y Universidad del valle.

Marqués, P. (1995). *Software educativo, guía de uso y metodología de diseño*. Ediciones estel. Barcelona España.

Mejía, J. (2010). Guía básica para organizar un campamento recreativo y formativo. *Revista de educación*. 34, (2), 183-196.

Sánchez, J. (1999). *Construyendo y aprendiendo con el computador*. Centro zonal universidad de chile. Proyecto enlaces – MECE. Santiago de chile.

Osorio, E (2005). *La recreación y sus aportes al desarrollo humano*. Memorias I Congreso departamental de recreación de la Orinoquia. Colombiana Villavicencio.



ANEXOS

Anexo 1 Formato de prueba piloto

Aspectos generales del participante

Nombre: _____

Edad: _____

Su relación con el tema campamentos: _____

❖ ¿Cuál es tu opinión frente al tema de campamentos en un software educativo?

❖ ¿Cuál es tu opinión frente a los contenidos que aborda el software educativo de campamentos?



Aspectos técnicos del software educativo de campamentos

Aporta instrucciones para el acceso y control de la información: Si: _____ No: _____

Presenta originalidad: Si: _____ No: _____

Tipo de acceso al Contenido: _____

Calidad y relevancia de gráficos e imágenes: _____

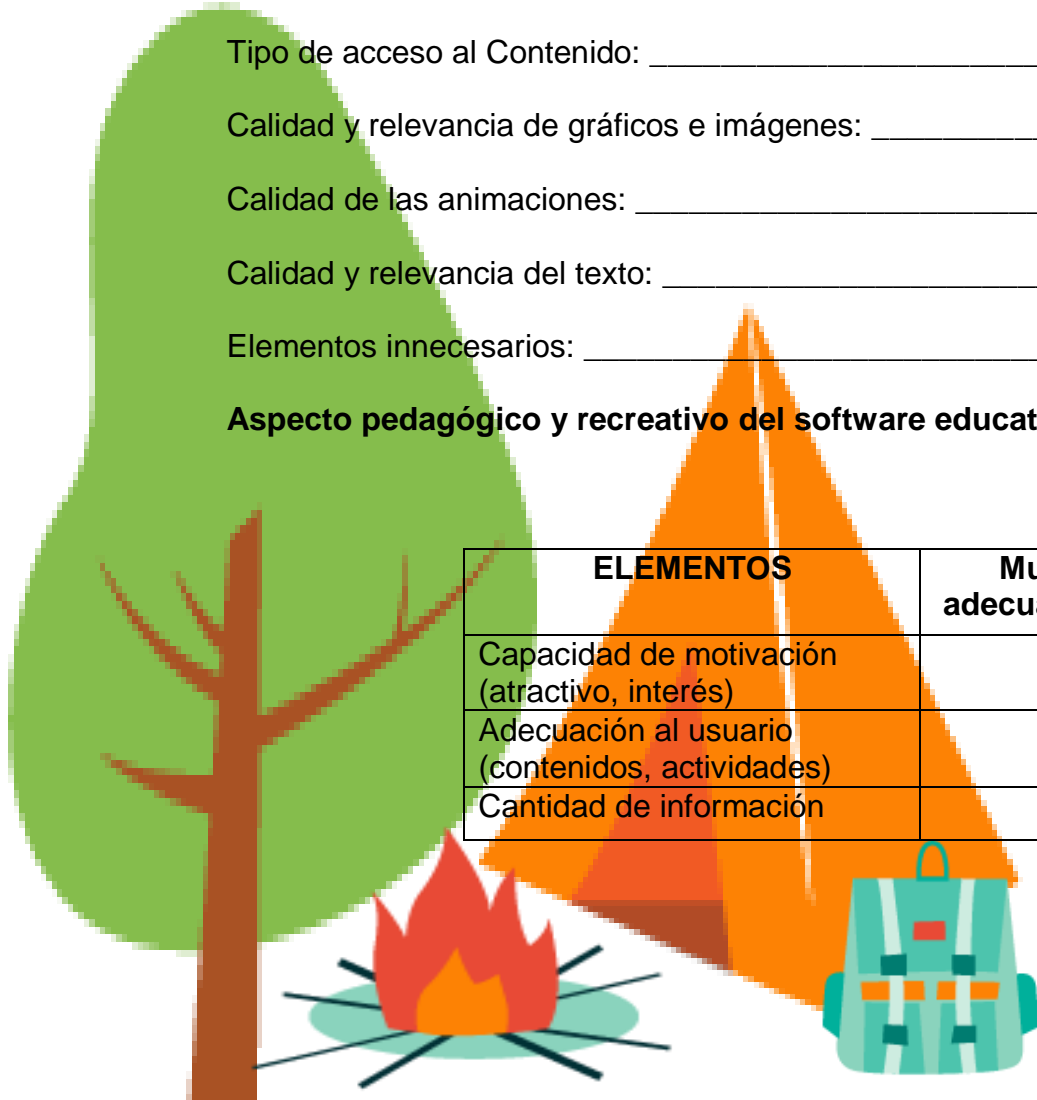
Calidad de las animaciones: _____

Calidad y relevancia del texto: _____

Elementos innecesarios: _____

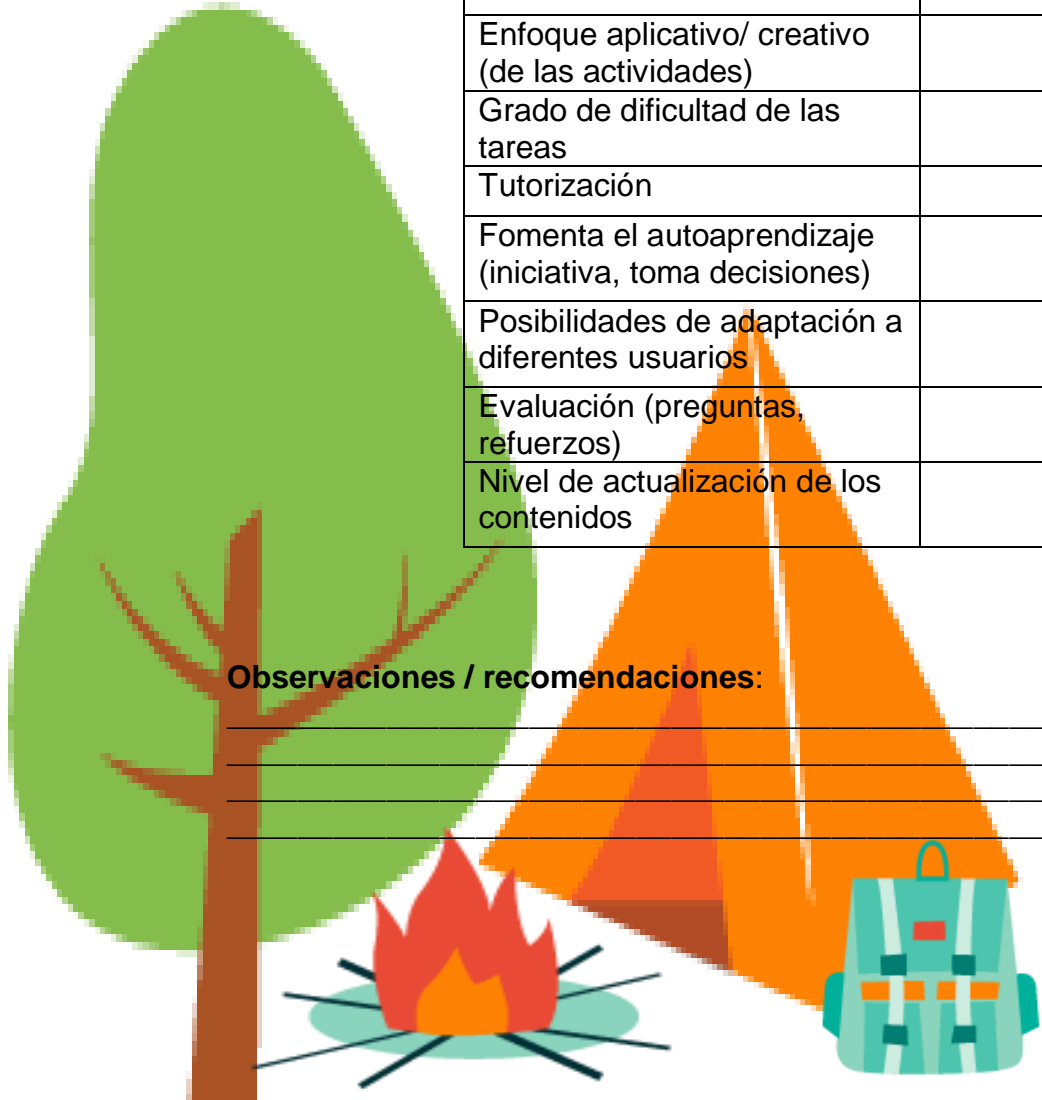
Aspecto pedagógico y recreativo del software educativo de campamentos

ELEMENTOS	Muy adecuado/a	Bastante adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
Capacidad de motivación (atractivo, interés)				
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)				
Cantidad de información				



Nivel de claridad de la información presentada				
Estrategias didácticas				
Tipo de Actividades				
Complejidad de las actividades				
Variedad de actividades				
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)				
Grado de dificultad de las tareas				
Tutorización				
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)				
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios				
Evaluación (preguntas, refuerzos)				
Nivel de actualización de los contenidos				

Observaciones / recomendaciones:



Anexo 2
Prototipo principal



Anexo 3
Menú del software educativo



MEDIO AMBIENTE



1. Cuidados del agua
2. Cuando vamos de campamentos
3. Un buen campista
4. Las tres erres

EQUIPO



1. Para acampar
2. Equipo personal
3. El morral