

# RECURSO PARA *educ@tico*: JUEGO EDUCATIVO.

DATOS DEL RECURSO	
IMAGEN/PORTADA	
TÍTULO	AstroPaper: A Phonetic Journey.
TIPO DE RECURSO	Juego educativo.
TIPO DE CONTENIDO	Recurso interactivo en 3D.
AUTORES	Deiver Herrera Sánchez <sup>1</sup> [deiverhs@una.ac.cr] Safiro Rivera Mena <sup>1</sup> [safiro.rivera.mena@una.ac.cr]
AFILIACIÓN	<sup>1</sup> Universidad Nacional (UNA).
AÑO/VERSIÓN	2019 / v10.09.2019
MATERIAS	Inglés
POBLACIÓN META	Educación diversificada: 7º, 8º y 9º nivel.
IDIOMA	Inglés
DIRIGIDO A	Docentes, estudiantes.
TEMÁTICA	Pronunciación (fonemas vocálicos).
DERECHO DE USO	Abierto, sin restricciones.
URL DEL RECURSO	<a href="https://deiverhz.github.io/astropaper/">https://deiverhz.github.io/astropaper/</a>
PLATAFORMA	WEB.
MOTOR GRÁFICO	PLAYCANVAS
TAMAÑO (MB)	19 MB.
REQUISITOS	Conexión a internet, navegador <b>Google Chrome</b> v33+, teclado, ratón, micrófono.
LICENCIA	Creative Commons. <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</a>
DESCRIPCIÓN	<i>AstroPaper: A Phonetic Journey</i> es un juego educativo, donde el estudiante pone en práctica la pronunciación de palabras, frases y oraciones en inglés, funcionando a su vez como prueba corta evaluativa, ya que el juego posee un sistema de puntuación (0-100), obtenida según el progreso de este. El entorno consta de un solo nivel o escenario en el cual se desenvuelve toda la historia.
NARRATIVA	Eres un astronauta que está perdido en un planeta distante hecho de papel reciclado. Tu nave espacial se averió, desviándote de la órbita destino. La nave espacial se estrelló dentro un castillo, con altas murallas, ubicado en este extraño lugar. Para reparar la nave espacial y así poder escapar de este planeta, debes encontrar 10 gemas que están esparcidas en el bosque. Cada vez que encuentres una gema, debes pronunciar correctamente en voz alta la palabra/frase/oración contenida en la piedra preciosa. Al hacerlo, ganarás puntos y obtendrás la llave del castillo. Una vez dentro del castillo, podrás reparar tu nave espacial y salir de este exoplaneta.
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIO	<p><b>Séptimo</b> Unit 3: Short Vowel Sounds Unit 5: Diphthongs Unit 6: Short Vowel Sounds</p> <p><b>Octavo</b> Unit 1: Long Vowels</p> <p><b>Noveno</b> Unit 4: Diphthongs ▪ Unit 6: Sounds: /i/ &amp; /I/</p>
BASE DE DATOS	El juego contempla una base de datos de 100 de palabras, frases u oraciones.

1 | *AstroPaper: A Phonetic Journey. An educational pronunciation game.*

## Mediación Pedagógica

El juego puede ser utilizado para incrementar el conocimiento fonológico de los estudiantes en lo que respecta a sonidos vocálicos. El profesorado puede hacer uso de la herramienta durante la fase pre-task. Una posible actividad para ayudar al estudiantado a familiarizarse con estos sonidos consiste en solicitarles que trabajen en los primeros niveles del juego y tomen nota de las palabras/ frases/ oraciones que pronuncian. Posteriormente, los estudiantes comparten tales frases de manera oral y el profesor anota las mismas en la pizarra con el fin de resaltar los sonidos vocálicos que las palabras contienen. El profesor facilita más ejemplos para asegurarse de que los estudiantes entiendan la diferencia entre los múltiples sonidos.

Es importante recalcar que el juego se puede usar para asignar tareas. De esta manera, el alumnado podrá abarcar todos los niveles del juego. Como asignación, los estudiantes pueden anotar las palabras que representaron algún tipo de dificultad a la hora de pronunciarlas. Durante la clase, se puede tomar como referencia dichas palabras para realizar discusiones generales en cuanto a las razones por las cuales tales palabras mostraron cierto nivel de dificultad.

## Fonemas Vocálicos Enfocados

Sonidos	Palabras-Frases-Oraciones	Nivel de Dificultad
/i/	These	1
	People	1
	New <b>key</b>	2
	A friend in <b>need</b> is a friend <b>indeed</b> .	8
/ɪ/	Differ	1
	This is it.	3
	What is this?	3
	This is my sister.	4
	Did you give him his gift?	6
	What is the point in saying that?	7
	I know it is hard to remember.	7
	Nothing in this world could ever bring them down.	9
/eɪ/	<b>Hay</b>	1
	Vacation	1
	I'm <b>late</b> !	2
	Make haste, not waste!	4
	The <b>plane</b> from Spain came <b>late</b> .	6
	Dan, the <b>great Dane</b> , sleeps in the den.	8
	He says <b>they</b> are walking in a <b>straight</b> line.	9
/ɛ/	Fred <b>left</b> a message.	4
	<b>Breakfast</b> is <b>ready</b> at <b>ten</b> .	5
	Don't <b>forget</b> to <b>send</b> the <b>letter</b> .	6
/æ/	<b>Wallet</b>	1
	<b>Plaid</b>	1
	Welcome <b>back</b> !	2

	Is <b>that</b> a <b>fact</b> ?	4
	Peter is a <b>happily</b> <b>married</b> man.	6
	The house <b>at</b> the lake <b>lacks</b> a lock.	8
	The <b>captain</b> and other <b>passengers</b> could not <b>abandon</b> the ship.	10
/ə/	No <b>problem</b> !	2
	Can you <b>top</b> it?	4
	My <b>watch</b> <b>stopped</b> at five.	5
	<b>Ron</b> ran in the rain.	5
	The U.S. <b>Constitution</b> is the basis of our democ <b>o</b> cracy.	9
/u/	<b>Food</b>	1
	What's <b>new</b> ?",	2
	Excuse me!",	3
	He <b>proved</b> he <b>knew</b> the <b>truth</b> .	6
	The <b>group</b> <b>flew</b> to <b>New</b> York in <b>June</b> .	8
	That's why I <b>usually</b> <b>lose</b> a <b>few</b> pounds before the <b>cruise</b> .	10
/ʊ/	<b>Look</b>	1
	<b>Good</b> cookies	2
	<b>Could</b> you eat 10 <b>sugar</b> <b>cookies</b> ?	6
/ʌ/	My <b>cousin</b> is my <b>uncle's</b> <b>son</b> .	6
	My <b>bus</b> got <b>stuck</b> in the <b>mud</b> .	7
	<b>Come</b> and have <b>some</b> <b>fun</b> in the <b>sun</b> .	8
	I <b>just</b> had a <b>run</b> of <b>tough</b> <b>luck</b> .	8
	And a blister on the <b>tongue</b> means <b>someone</b> is lying.	10
/oʊ/	<b>Go</b> away!	2
	<b>Don't</b> forget.	2
	I'm <b>only</b> <b>joking</b> .	3
	I <b>don't</b> <b>know</b> .	3
	At a <b>moment's</b> <b>notice</b> !	4
	<b>Tony</b> <b>Jones</b> <b>broke</b> his <b>toe</b> .	5
	<b>Don't</b> <b>go</b> down the <b>old</b> <b>road</b> .	6
	<b>No</b> one <b>knows</b> how <b>old</b> <b>Joe</b> is.	7
	I <b>don't</b> have the strength to resist or <b>control</b> you.	10
/ɔ/	How much does <b>coffee</b> <b>cost</b> ?	5
	I am searching <b>for</b> a <b>song</b> tonight.	7
	What is the reward <b>for</b> the <b>lost</b> <b>dog</b> ?"	8
	Did you make a <b>long</b> -distance <b>call</b> to <b>Boston</b> yesterday?	10
	Can I have your <b>daughter</b> <b>for</b> the rest of my life?	10
/ə/	<b>Hello</b>	1
	Don't <b>complain</b> <b>about</b> the <b>problem</b> .	5
	My <b>cousin</b> will <b>arrive</b> at <b>seven</b> <b>o'</b> clock.	7
/ɜr/	<b>Turn</b> around.	2
	<b>First</b> things <b>first</b> !	3
	<b>Learn</b> basic <b>verbs</b> .	3
	<b>Turn</b> it off.	3
	<b>Sermon</b> in <b>church</b>	3
	A <b>turn</b> for the <b>worse</b>	5
/ər/	See you <b>later</b> .	3
	Summer is warmer than <b>winter</b> .	5
/aɪ/	I miss the taste of a sweeter <b>life</b> .	8
	I was there for you in your darkest <b>night</b> .	9

## Comparación de Fonemas Vocálicos Cortos y Largos

Sonidos	Palabras-Frases-Oraciones	Nivel de Dificultad
/ʊ/ & /u/	Full moon	2
	Who took my book?	4
	The cooks prepare unique menus.	5
	Pull him from the pool.	5
	I wish that I could be like the cool kids.	10
/ɪ/ & /i/	Potato chips are cheap.	4
	What does it mean?	4
	It will be feast today, famine tomorrow.	7
	I like to think that we had it all.	9
	I know that we will be safe and sound.	9
	If our love is tragedy, why are you my remedy?	10

## Integración de Fonemas Vocálicos

Palabras-Frases-Oraciones	Nivel de Dificultad
The beef stood for an hour.	6
I am so done with thinking through.	7
They tell you I'm difficult, but so are they.	9
You are the drug that I am addicted to.	9
I could show you what you want to see.	9
If you can't get what you want, you can get me!	10
I'd give it all away just to get you back.	10

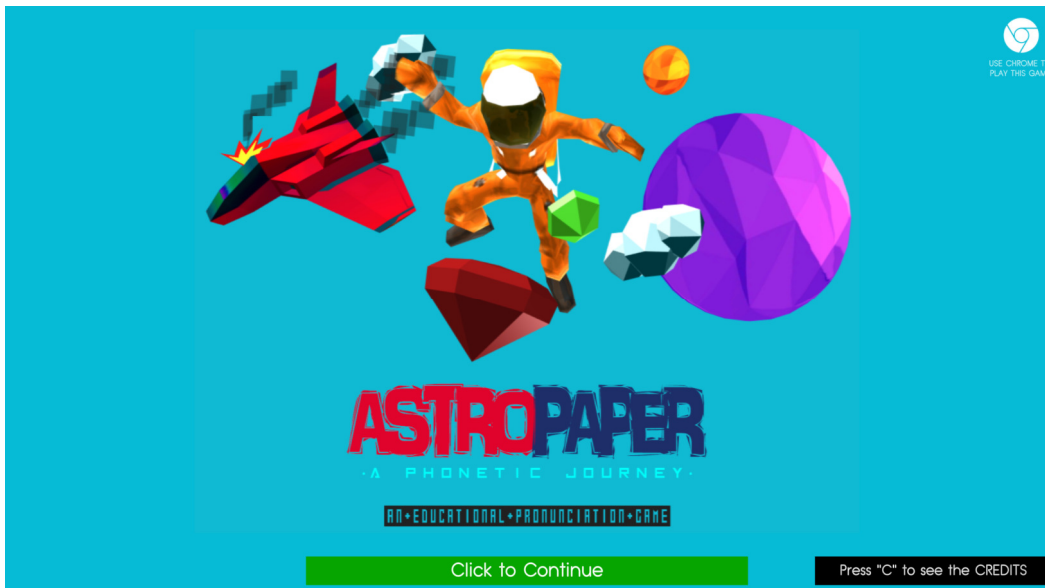
# GUÍA DE USO DEL JUEGO

1. Verificar que el micrófono esté conectado y luego abrir el navegador **Google Chrome** para ingresar a la URL: <https://deiverhz.github.io/astropaper/>

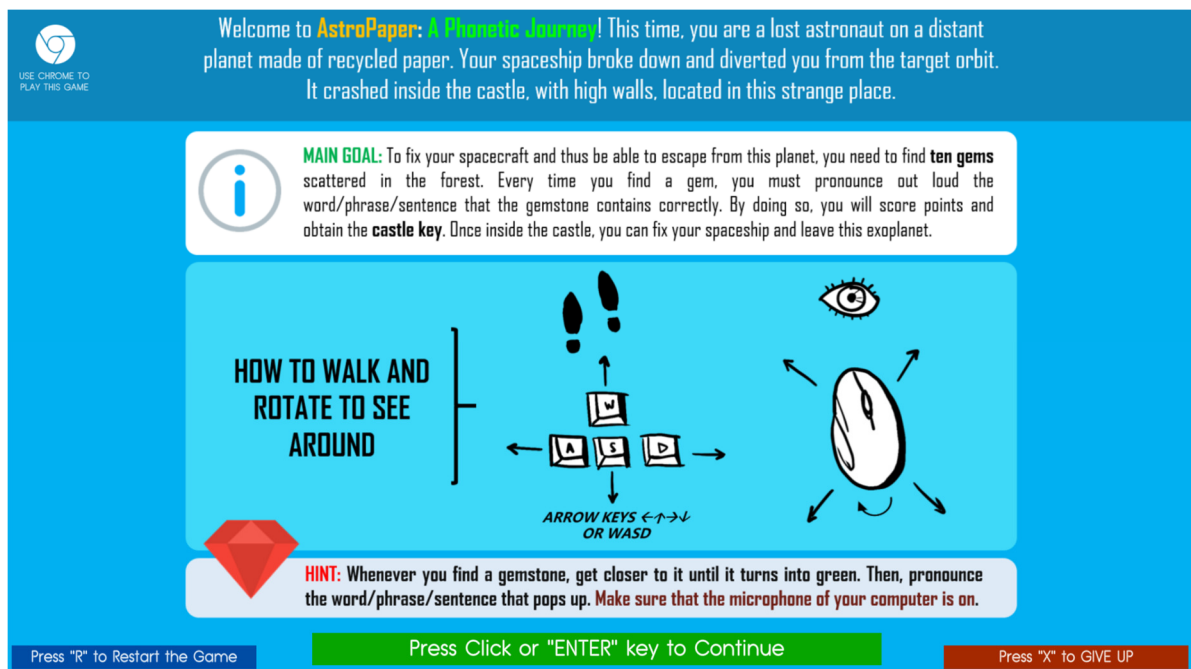
Por el momento es requisito fundamental el **uso de este navegador** en su versión 33 o posterior ya que la API (Application Programming Interface) utilizada para el reconocimiento de voz **SpeechRecognition** solamente es compatible con Chrome.

Ver detalle técnico: [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/SpeechRecognition#Browser\\_compatibility](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/SpeechRecognition#Browser_compatibility)

## 2. Pantalla Inicial:



## 3. Pantalla de Menú:



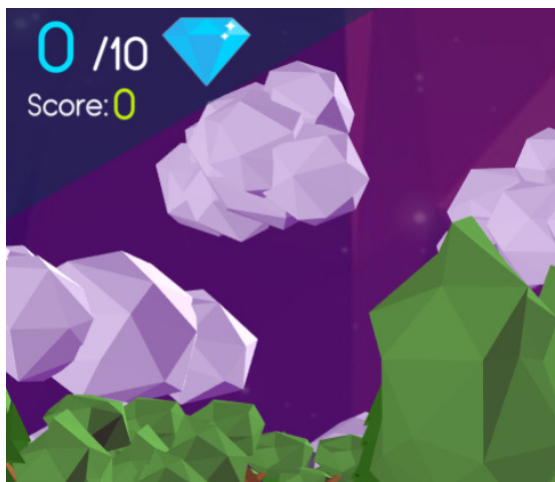
#### 4. Dentro del juego → Identificando al jugador:

Al iniciar la aventura, el jugador caerá de la nave y deberá empezar su viaje en búsqueda de las gemas, las cuales le ayudarán a escapar del planeta, para así volver a su destino. Inicialmente el jugador se podrá identificar diciendo su nombre al acercarse a la primera gema (esta gema no contabiliza puntos).



#### 5. Dentro del juego → Recolectando gemas:

- a) El juego cuenta con una interfaz gráfica basada en un despliegue de información simplificado, en donde se denota la visualización del número de gemas recolectadas y el puntaje obtenido por cada pronunciación correcta. Las gemas contienen palabras, frases u oraciones con niveles que van del 1 al 10, las cuales proporcionan puntajes diferentes según su dificultad.



- b) Al acercarnos a una gema, esta cambiará a color verde, lo que significa que podremos pronunciar en voz alta la frase que se despliegue. Existe la opción de cambiar la frase presionando la tecla "espacio", en caso de que se nos dificulte su pronunciación (al cambiar la oración se visualizará otra de un mismo nivel de dificultad). El juego cuenta con una base de datos de más de 100 frases u oraciones, las cuales están distribuidas de forma aleatoria entre las 10 gemas, según la dificultad de cada una.



- c) Si pronunciamos de forma incorrecta la oración, un sonido nos indicará del error, permitiéndonos intentar de nuevo hasta poder obtener la gema. Al pronunciar correctamente, la gema se tornará color azul, indicándonos que se ha recolectado.





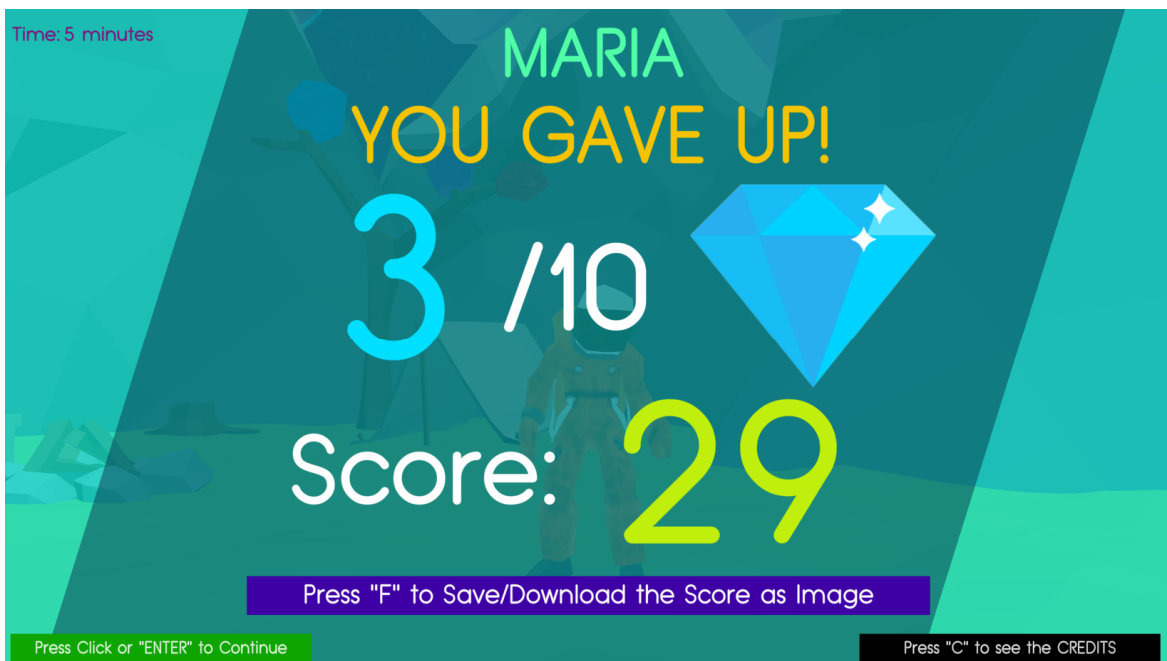
## 6. Pantalla del Mapa:

En caso de extraviarnos en el bosque, podremos entrar y salir del mapa al presionar "clic derecho". El símbolo del casco espacial representa el indicador de nuestra posición y dirección actual en el escenario.



## 7. Pantalla de Nota parcial/final:

Si el jugador desea rendirse, puede hacerlo al presionar la tecla "X" en el menú, quedándose con la calificación que lleve hasta el momento. Además de la nota, se despliega también cuántas gemas recolectó y el tiempo que tardó en hacerlo. El juego habilita la opción de descarga en formato de imagen de dicha calificación, permitiendo obtener un archivo individual como prueba de resolución.





## 8. Fin del juego:

- a) El juego finaliza al recolectar todas las gemas, desbloqueando la llave que abrirá la puerta del castillo. Así podremos entrar y utilizar la herramienta que reparará nuestra nave.



- b) El ítem herramienta contiene una frase final que nos sumará el último punto para obtener la nota perfecta.



- c) Al completar el juego, se muestra la pantalla de resultado final. Esta pantalla se puede descargar en formato de imagen, funcionando como entregable de resolución de prueba corta evaluativa.



## 9. Créditos:

En la pantalla anterior, al presionar la tecla "C" podremos observar los créditos del juego:

