



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS.
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

TÍTULO

LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE PARA EL SUBNIVEL DOS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTOR:

PABLO ARTURO VEGA TRUJILLO.

DIRECTOR:

DR. DANILO CHARCHABAL PÉREZ, PHD.

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Doctor.

Danilo Charchabal Pérez PhD.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada: **LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE PARA EL SUBNIVEL DOS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 – 2016**, de la autoría de Pablo Arturo Vega Trujillo, egresado de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Por cumplir en todas sus partes con los requisitos establecidos en la normativa académica de la Universidad Nacional de Loja, se autoriza la presentación para continuar con los trámites correspondientes.

Loja, Enero de 2016

f.).....

Lcdo. Danilo Charchabal Pérez
DIRECTOR DE TESIS

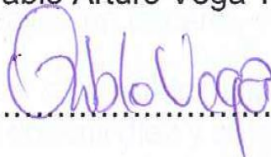
AUTORÍA

Yo, Pablo Arturo Vega Trujillo, declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, y por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autor: Pablo Arturo Vega Trujillo

Firma:


.....

Cécula: 1716049034

Fecha: Loja, 08 de enero del 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Pablo Arturo Vega Trujillo, declaro ser autor de la Tesis titulada: **“LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE PARA EL SUBNIVEL DOS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 – 2016”**, como requisito para optar al Grado de: LICENCIADO EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIO: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la reproducción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 8 días del mes de enero del dos mil diez y seis, firma el autor.

FIRMA: 

AUTOR: Pablo Arturo Vega Trujillo

CÉDULA: 1716049034

DIRECCIÓN: Quito, Calle Francisco Gálvez S8-77 - Miller

CORREO ELECTRÓNICO: pablo.vega@ymail.com

TELÉFONO: 022353619 – 0981002468

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Lic. Danilo Charchabal Pérez.

TRIBUNAL DE GRADO:

Mg. Sc. María del Cisne Suárez Enríquez **PRESIDENTE**

Mg. Sc. Isabel María Enríquez Jaya **VOCAL**

Mg. Sc. Jaime Chillogallo Ordoñez **VOCAL**

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la prestigiosa Universidad Nacional de Loja, a los Docentes de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Modalidad a Distancia.

De manera especial al distinguido catedrático Licenciado Danilo Charchabal Pérez, quien fuera director de mi tesis, por su acertada dirección para la consecución de los objetivos de la presente investigación de grado, sin su colaboración no hubiese sido posible su culminación adecuada.

Mi gratitud a cada uno de los integrantes del Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices en Quito, por la apertura brindada para la realización del presente trabajo de investigación.

Dablo Vega

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios ya que espero contribuir en algo a su gran proyecto de vida, para tratar de formar parte de una sociedad más equitativa. A mi madre que me ha motivado a seguir a pesar de las injusticias de una sociedad decadente, a mis hermanos, sobrinos y primos por su apoyo incondicional, a mis hijos Emiliano Vega y Martina Vega que son el motor que me impulsa a seguir adelante.

Pablo Vega

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. TITULO
 - b. RESUMEN
SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. Revisión de LITERATURA
 - e. Materiales y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS
 - k. ANEXOS
ÍNDICE

a. TÍTULO

LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE PARA EL SUBNIVEL DOS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

b. RESUMEN

El contenido de este trabajo hace referencia, en primera instancia a la “Gamificación con Scratch como rincón de aprendizaje para el subnivel dos del currículo de educación inicial de los alumnos del CDI Caritas Felices de Quito”; siendo el objetivo general: Investigar la incidencia existente entre el rincón con scratch con el currículo de educación inicial hallado en los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 – 2016.

Por ello como problema central, en la presente investigación he determinado ¿Cómo incide la gamificación con Scratch como rincón de aprendizaje en el subnivel dos del currículo de educación Inicial, de los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 - 2016?

Los métodos usados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: descriptivo; permitió detallar la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis del objetivo del mismo, analítico; se hizo el estudio crítico de los datos obtenidos en la investigación de campo, estadístico; se utilizó para la organización y para el desarrollo de los gráficos sobre la información obtenida, científico; se utilizó para comprobar los resultados y establecer conclusiones y recomendaciones.

Las técnicas e instrumentos fueron: Dos encuestas dirigida a los docentes para contrastar un antes y un después del lineamiento propositivo, encuestas que sirvieron para determinar el cumplimiento de los objetivos específicos; dos pruebas de habilidades dirigida a los alumnos para contrastar un antes y un después de la ficha de observación de observación, misma que sirvió para contrastar la incidencia hallada entre el rincón, el currículo y el alumno, objetivo general de la presente investigación.

A pesar de que los alumnos de este nivel educativo no han adquirido la habilidad de la lectura y escritura, ni se han establecido esquemas cognitivos concretos, la investigación demuestra que un 83% de alumnos sienten confianza y aceptan el rincón de aprendizaje con scratch 2.0, hecho que significa una muestra considerable para que la comunidad educativa admire como posible la apertura y replica de estos rincones educativos.

De igual manera un 83% de docentes reconocen poder usar el rincón para articular el currículo educativo, hecho que significa que el lineamiento propositivo fue redactado y aplicado con exactitud, que la plantilla docente tiene deseos de adquirir nuevos conceptos y herramientas, y que la actividad pedagógica tradicional puede ser mejorada con inversiones no costosas.

SUMMARY

The content of this paper refers, in the first instance to the "Gamification with Scratch as learning corner for the sublevel Two early education curriculum of the students of CDI Caritas Felices de Quito"; It is the overall objective: To investigate the incidence among the existing corner with scratch with early education curriculum found in the students of CDI Caritas Felices during the academic year 2015-2016.

Therefore as the central problem, in this research I have determined How affects the gamification with Scratch as learning corner sublevel Two early education curriculum, students of Caritas Felices CDI during the academic year 2015 - 2016?

The methods used for the preparation of this research work were: descriptive; He allowed detailing the current situation of the problem, ensuring its rational interpretation and analysis of the objective thereof, analytical; the critical study of the data obtained in the field research, statistical was made; It was used for the organization and development of graphics on the information obtained, scientist; It was used to check the results and draw conclusions and recommendations.

The techniques and instruments were: Two surveys directed teachers to contrast before and after guideline purposeful, surveys used to determine compliance with specific goals; two tests of skills aimed at students to contrast a before and after the observation observation sheet, it served to contrast the incidence found among the corner, curriculum and student overall objective of this research.

Although students of this level have not acquired the skill of reading and writing, or have established specific cognitive schemata, research shows that 83% of students feel confident and accept the learning corner with scratch 2.0, which means a significant fact shows that the educational community as a possible opening admire and replication of these educational corners. Similarly 83% of teachers acknowledge to use the corner to articulate the educational curriculum, a fact that means that the proactive guideline was drafted and implemented accurately, that the teaching staff has a desire to learn new concepts and tools, and that activity Traditional teaching can be improved with no costly investments.

c. INTRODUCCIÓN

La presente tesis cuyo título es **“LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE PARA EL SUBNIVEL DOS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 - 2016” LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS**, es una investigación objetiva que se fundamenta en contenidos teóricos – científicos que rescatan la importancia de la aplicación de nuevos rincones de aprendizaje, para mejorar la enseñanza curricular.

Cinta Vidal Altadil (2008). Los rincones de aprendizaje son aquellos lugares donde se concentra cierta actividad para la escuela infantil, desde 0 a 6 años, para contribuir a que el niño, según sus necesidades, juegue y aprenda espontáneamente, ofreciendo una serie de sugerencias y reflexiones a los maestros de esta etapa educativa. (Pág. 3)

Gimeno José (2007). El currículo es un proyecto educacional que define: las metas y los objetivos de una acción educacional así como las formas, los medios y los instrumentos para evaluar en qué medida la acción ha producido efecto. (Pág. 38).

Hernández, Ramiro (1980). El término currículo, se ha empleado para significar conceptos diversos, los más frecuentes han sido: a) el conjunto de experiencias de aprendizaje que existen en una institución; b) lo que se organiza, de acuerdo con la comunidad y con el ambiente, en orden al desarrollo académico y humano de los estudiantes; c) una disciplina tecnológica que se aplica en el proceso educativo". (Pág. 66).

En el desarrollo de la investigación se planteó como objetivo general: Investigar la incidencia existente entre el rincón con scratch con el currículo de educación inicial hallado en los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 – 2016.

Como objetivos específicos que se plantearon en la presente investigación: Verificar la práctica e incidencia del rincón de aprendizaje con scratch con el subnivel del currículo de educación inicial hallado en los docentes del CDI, y evaluar el impacto del lineamiento alternativo con el subnivel dos del currículo de educación inicial.

Para sustentar la presente investigación se estructuró el marco teórico en dos capítulos: El Capítulo I se refiere a: La gamificación, el software scratch 2.0, los rincones de aprendizaje y se repasa brevemente a cerca de lo que significa el juego para la educación inicial.

El Capítulo II se refiere al currículo de educación infantil ecuatoriano expedido el año 2014, se repasa de forma enfática sobre los objetivos, ejes y destrezas del subnivel dos del currículo, se revisan varios temas del Psicólogo Educativo Benjamín Bloom sobre la Taxonomía revisada para la era digital, como estructura para definir el tipo de aprendizaje generado por la interacción entre los medios y el fin, es decir entre la tecnología y el alumno o entre scratch 2.0 como rincón de aprendizaje y el alumnado.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

GAMIFICACIÓN

DEFINICIÓN.

Eloisa Montero Pascual (2010). Define a la Gamificación o Ludificación como un término relativamente nuevo todavía. Esta emergente práctica empresarial consiste en “el uso de elementos de juego y técnicas de Game Design en un contexto no lúdico”. Es decir, utilizar los recursos de los juegos para trasladar estas experiencias a otros ámbitos como pueden ser el marketing, recursos humanos, salud, educación, etc. (Pág. 10)

Beatriz de Balboa (2010). Define a la gamificación a veces traducida como ludificación al uso de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo. (Pág. 102)

La gamificación en el área educativa busca aplicar las condiciones propias del videojuego para que los alumnos participen en clases de manera lúdica y divertida; utiliza la predisposición natural humana hacia la competencia y al juego para hacer menos aburridas determinadas tareas. Unas tareas que, con este método pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva.

La gamificación tiene diversas aplicaciones, por ejemplo en la medicina el proyecto español VirtualWare crea y usa videojuegos Kinect de la consola Xbox de Microsoft para minimizar la hostilidad y el dolor que las terapias rehabilitativas producen antes, durante o después de su aplicación.

Definición de Scratch.

Scratch es un pseudo - lenguaje de programación orientado a la enseñanza principalmente mediante la creación de juegos.
(<https://scratch.mit.edu/>)

Scratch es el software desarrollado por Media Laboratorios del Instituto Tecnológico de Massachusetts MIT y por el grupo KIDS de UCLA Universidad de California Los Ángeles. Al momento existen 4 versiones: Scratch 1.4; Scratch para Arduino S4A; Scratch 2.0 y Scratch Junior ó ScratchJr.

Estas versiones están disponibles para Windows, Mac y Linux, bajo licencia libre.

Un gran número de personas han creado una amplia variedad de proyectos a partir de scratch, estos van desde el uso como instrumento para la elaboración de material didáctico y enseñanza de asignaturas escolares, presentaciones, videojuegos accesibles, entre otros.

Los autores comparan la forma de programar o codificar en scratch con la forma de construir objetos con legos, donde los bloques o

ladrillos de construcción tienen unos conectores que sugieren como van unidos unos con otros, con ello el objetivo es que los docentes y/o alumnos puedan codificar construyendo proyectos de aprendizaje fáciles y significativos.

Definición e importancia de los Videojuegos,

Según JAMES PAUL GEE (2004). Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como plataforma, puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. (Pág. 44).

BOWDEN, O. (2008) El videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. (Pág. 25).

Para HERNANDEZ, R. (1976) Se define como Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de uno o más jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico

(siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función conocidos como consola de videojuegos). (Pág. 11).

Los videojuegos están considerados por algunos como la fusión perfecta entre la tecnología y el arte. Nacieron en 1971 como la lógica aplicación lúdica de las pujantes industrias de la electrónica y la informática de las que a menudo han sido su motor de desarrollo. En este momento hay más de un millón de consolas operativas en Ecuador, a más de videojuegos portátiles y juegos de ordenador. Muchas personas los llevamos incluso en el bolsillo, en el teléfono celular o en la tablet. (<http://www.gamestudies.org/0202/>)

Desde juegos como pong o Mario Bros, hemos llegado a cosas antes inimaginables, como los juegos multijugador masivos online que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos.

Los videojuegos cada vez introducen más elementos del cine, del comic y la literatura e incluso generan sus propias películas, comics y libros.

El volumen económico de todo esto es astronómico y ya se habla de los videojuegos como la primera industria de ocio en los países desarrollados por delante incluso del volumen económico que genera el cine o la música.

Por ello en la actualidad, los videojuegos forman y seguirán formando parte de nuestra cultura.

Pese a la mala publicidad que a veces se les da, las investigaciones científicas sobre videojuegos afirman que jugar es totalmente seguro para la gran mayoría de las personas e incluso tiene efectos beneficiosos para la salud.

La neurocientífica Daphne Bavelier en una charla en Ted Talks 2012 (<http://blog.ted.com/7-talks-on-the-benefits-of-gaming/>) señala que los videojuegos ayudan al desarrollo de la plasticidad neuronal, mejora la visión, la atención, la rapidez mental; sus estudios se basan en análisis que combinan la conducta y las imágenes cerebrales “localidad cerebral - función”, de esta forma reconoce cómo los seres humanos aprenden y cómo el cerebro se adapta a los cambios de su experiencia, ya sea por la naturaleza por ejemplo, la sordera o por el entrenamiento por ejemplo, juegos de video.

Un informe de la Asociación Psicológica Americana APA (<http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx>), señala que en pruebas controladas, los niños que jugaron shooters mostraron "más agilidad mental y una atención más precisa con mayor resolución espacial en el procesamiento visual, y habilidades de rotación mentales mejoradas" sobre otros que no jugaron dicho videojuego.

Los efectos perjudiciales para la salud son relativamente graves, de hecho la adicción es algo a tener en cuenta, aunque algunos estudios dudan que exista una verdadera adicción y se habla más bien de un uso abusivo ya que el ser humano desarrolla fácilmente

comportamientos compulsivos con casi cualquier estímulo entretenido. Por ello los guías de cualquier niño o adolescente que use videojuegos debe abordar un diálogo adecuado y dar un seguimiento disciplinado de dicha actividad; otro punto a tomar en cuenta es que los videojuegos pueden contener material no adecuado, un guía responsable puede consultar la página web del código ético ESRB o el código europeo PEGI (Pan European Game Information) donde existe información de la mayoría de videojuegos creados en el mundo, y donde se encuentra información sobre la categoría, el contenido y la edad recomendada para el uso de dichos juegos.

Videojuegos con Scratch

El diseño de videojuegos es una asignatura no muy reconocida en las Universidades ecuatorianas. De hecho no existen empresas reconocidas en esta área productiva.

En un webinar realizado por el Observatorio TIC Ecuador Alfredo Chávez CEO de Blue Lizard Games Ecuador (2010), empresa dedicada en la elaboración de videojuegos, señala que la enseñanza de programación, de diseño multimedia debe iniciarse no en la Universidad sino desde la escuela; señala que dentro de su experiencia lo que debe primar en el desarrollo de videojuegos es la calidad, ajustada a la técnica de otros países.

Con Scratch los videojuegos pueden ser personalizados de acuerdo al conocimiento que el creador tenga sobre diseño, manipulación y control de material multimedia.

Con Scratch es relativamente fácil personalizar, diseñar y/o modificar videojuegos, ya que al trabajar con imagen, sonido, video, texto, y programación básica, se permite que el usuario articule asignaturas, talleres, terapias entre otros de forma increíble.

El docente que desee usar Scratch como herramienta para la creación de material escolar, puede hacer uso de los lineamientos propositivos de este trabajo o bien seguir múltiples cursos que puede hallar en internet, material gratuito que personalmente me parece de fácil entendimiento.

El juego y su importancia en el aprendizaje escolar.

Para Freud SIGMUND. (1903) el juego ayuda al niño a manejar ansiedades y conflictos, debido a que las tensiones se liberan en el juego. El juego permite que el niño libere energía física, y emociones reprimidas. (Apoyo teórico UNL – MED sexto modulo Pág. 36).

La terapia de juego es la actividad que los terapeutas usan donde el niño resuelve frustraciones y es un medio por el cual el terapeuta puede analizar los conflictos del niño y lo que hace para enfrentarlos.

En el contexto del juego los niños pueden sentirse menos amenazados y ser más propensos a expresar sus verdaderos sentimientos.

El juego es una actividad propia de los seres humanos presente en todos los niños y niñas, el juego es la acción desarrollada por el individuo para obtener un determinado objetivo, esta varía de acuerdo a la influencia histórica cultural del contexto.

El juego acontece durante toda la vida y no solo es propio de la infancia.

Según SIGMUND F. (1903) El juego es una actividad valiosa y no es considerada como una pérdida de tiempo sobre todo para los infantes, ya que el juego es de suma importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil y aparece junto a la afectividad como eje transversal del currículo de educación, como futuros profesionales de educación infantil cabe preguntarnos que es el juego, que características debe tener, cual es el aporte fundamental que el juego da a la actividad docente. (Pág. 34).

El juego es muy importante ya que es el lenguaje principal que tienen los alumnos y con el cual se enfrentan al medio, de hecho en esta actividad los niños emplean gran parte de su tiempo a la vez que como recurso educativo fomenta el desarrollo madurativo.

Solo por medio de esta actividad desarrollan actividades físicas, sensoriales y afectivas, donde intervienen sus hábitos y la herencia sociocultural, por medio del juego desarrollan su creatividad e imaginación.

Definición e importancia de los rincones de aprendizaje.

Para CINTA VIDAL ALTADILL (2008). Los Rincones de Aprendizaje son espacios físicos que acondicionados u organizados de forma especial los alumnos pueden desarrollar habilidades y/o destrezas, construir conocimientos a partir del juego libre y espontáneo.

La estimulación de estas áreas de desarrollo por medio de la actividad lúdica, es gracias a los materiales que contienen cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados. (Pág. 38 a 43).

La forma de nombrar cada uno de los rincones puede ser opcional por el docente y/o los alumnos.

El nombre del rincón puede reflejar el área de desarrollo que se desea estimular, por ejemplo: Rincón de la lectura.

Para organizar un rincón de aprendizaje podemos considerar:

El espacio con el que se cuenta en el aula para seleccionar sus respectivos materiales así como el mobiliario a usar.

Ubicarlos en áreas que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades educativo didácticas.

Cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen puedan disfrutar por igual y no se queden sin participar.

Establecer un horario para el uso de los rincones de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.

Preparar algún distintivo que los niños puedan usar y que facilite la identificación del rincón en que se encuentra, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños en los diferentes rincones.

Beneficios de los rincones.

Para CINTA VIDAL (2008). Los rincones garantizan espontaneidad, libertad y placer natural. El rincón se convierte en la base sobre la que opera el aprendizaje.

Es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño y la niña se interrelacionan en un ambiente único, mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración. (Pág. 77).

Logran que los niños obtengan experiencias de aprendizaje que estimulan las diferentes áreas de desarrollo: destrezas de aprendizaje, educación física, expresión artística y descubrimiento del medio social y natural.

Propician el trabajo en equipo.

Permiten el intercambio de conocimientos.

Promueven la iniciativa y el sentido de responsabilidad.

Fortalecen vínculos sociales.

Desarrollan la creatividad e imaginación.

Crean el gusto por la investigación y el descubrimiento.

Contribuyen a la solución de problemas,

Contribuyen a la manipulación y exploración.

Ejercitan habilidades de motricidad fina y/o gruesa.

Refuerzan nociones básicas. (Pág. 55)

Según CINTA VIDAL ALTADILL (2008). Los materiales usados frecuentemente en los rincones son:

Reciclados.

Pueden ser recolectados por los niños en la comunidad, como envases plásticos que no hayan contenido sustancias tóxicas, papel, juguetes, electrodomésticos, cajones, plásticos, etc.

Didácticos.

Cuentos, revistas, plantas, películas, audiolibros, químicos, láminas educativas, microscopios, cd's o flash con archivos Mp3, panderetas, tambores, micrófonos, lupas, balanzas, reproductores, etc.

Grafico plásticos.

Diferentes tipos de materiales como: papel bond, mache, o periódico; cartulinas, pinturas, plastilinas, marcadores, gomas, harinas, fomix, espumas, lanas, escarchas, etc. (Pág. 58)

CAPÍTULO II

EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

DEFINICIÓN.

Para DI CAUDO, V (2011). El término currículum (del latín: curriculum) refiere el proyecto en donde se concretan las concepciones ideológicas, socioantropológicas, epistemológicas, pedagógicas y psicológicas, para determinar los objetivos de la educación escolar, es decir, los aspectos del desarrollo y de la incorporación de la cultura que la escuela trata de promover para lo cual propone un plan de acción adecuado para la consecución de estos objetivos. También abarca la dinámica de su realización: ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar?

El currículum permite planificar las actividades académicas de forma general, ya que lo específico se determina por los planes y programas de estudio (que no son lo mismo que el currículum). Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículum permite la previsión de las cosas que se harán para poder lograr el modelo de individuo que se pretende generar a través de la implementación del mismo. (Pág. 28).

Para GIMENO SACRISTÁN, JOSÉ (2007). Como currículum se designa al plan o programa de estudios que sigue una institución educativa, ya sea una escuela o universidad, para estructurar y

fundamentar los contenidos, técnicas y metodologías empleados durante el proceso de enseñanza.

Los contenidos. Dentro del marco del nuevo enfoque pedagógico son un conjunto de conocimientos científicos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que deben aprender los educandos y que los maestros deben estimular para incorporarlos en la estructura cognitiva del estudiante. Si bien es cierto que los contenidos son un conjunto de saberes o formas culturales esenciales para el desarrollo y de socialización de los estudiantes, la manera de identificarlos, seleccionarlos y proponerlos en el currículo tradicional ha sido realizada con una visión muy limitada. (Pág. 49 a 58).

Para HERNANDEZ R. (2007). Por currículo se entiende a la síntesis de elementos culturales (conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos) que conforman una propuesta político educativa. Se refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. De esta manera el currículo permite la previsión de las cosas que hemos de hacer para posibilitar la formación de los educandos. El currículo se caracteriza por ser un producto social no técnico, es inclusivo, abierto y flexible ya que facilita su contextualización local o rural, de esta forma responde de forma efectiva a las necesidades e intereses de la población y a la actualidad mundial, de hecho el currículo demanda la formación de

personas competentes, capaces de responder a los retos que se presentan en el avance de la ciencia y la tecnología.

Los referentes curriculares de educación inicial en el país a través de la historia han tenido diversos ajustes, que han sido modificadas según el continuo avance y desarrollo teórico, tecnológico, económico y social.

En el año 2014 el Ministerio de Educación distribuye de forma gratuita el currículo de educación inicial (<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>), el cual surge y se fundamenta en el derecho de la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Este currículo 2014 se identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo son adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General básica. Además contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiaran a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de este enfoque se señala que este currículo considera al aprendizaje y al desarrollo como procesos que tienen una relación de interdependencia, a pesar de ser conceptos de categorías distintos, ya que para que el aprendizaje se produzca, los niños deben haber alcanzado un nivel necesario de desarrollo, mientras que en el logro del desarrollo, el aprendizaje juega un papel fundamental.

Elementos organizadores del currículo 2014 de educación inicial.

Perfil de salida.

Tres ejes de desarrollo y aprendizaje (eje - Desarrollo personal y social, eje - descubrimiento natural y cultural, y eje - expresión y comunicación).

Dos ámbitos de desarrollo - aprendizaje (subnivel uno – que atiende a niños de 0 a 3 años de edad referencial y un subnivel dos que atiende a niños de edad referencial de 3 a 5).

Objetivos de cada subnivel.

Objetivos de aprendizaje.

Destrezas.

Orientaciones metodológicas

Orientaciones para el proceso de evaluación

Objetivos, ejes de desarrollo – aprendizaje, y componentes del sub nivel Inicial 2 del currículo de educación inicial.

En el presente trabajo, el subnivel dos del currículo de educación inicial nacional es tomado en cuenta debido a que su elaboración y su función es hacia la atención de niños pre escolares, de edades comprendidas entre los 3 a 5 años; personalmente pienso que no se puede tratar con la versión Scratch 2.0 a alumnos de la edad atendida por el subnivel uno.

Objetivos del subnivel dos.

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

Los componentes de los 3 ejes de desarrollo – aprendizaje del subnivel dos son 7, cada componente cuenta con actividades o indicadores de evaluación de destrezas.

Identidad y autonomía: Eje de desarrollo personal y social - En este componente se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de actitudes que le permitan actuar con una dependencia y ayuda del adulto paulatina y gradualmente menores. Todo esto con la finalidad de desarrollar su progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. En este ámbito se promueve el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones y como parte de su hogar, su familia, su centro educativo y su comunidad.

Convivencia: Eje de desarrollo personal y social – Este componente considera aspectos relativos a las diferentes interrelaciones sociales

que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.

Relaciones con el medio natural y cultural: Eje de desarrollo descubrimiento del medio natural y cultural - Este componente considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. También tiene que ver con la relación armónica que mantiene el niño con el medio cultural en el que se desenvuelve, para garantizar una interacción positiva con la cual los niños aprenderán el valor, reconocimiento y respeto a la diversidad.

Relaciones lógico/matemáticas: Eje de desarrollo descubrimiento del medio natural y cultural - Este componente comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños

adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

Comprensión y expresión del lenguaje: Eje de desarrollo expresión y comunicación - Este componente potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas. Tiene gran importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños.

El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil.

Expresión artística: Eje de desarrollo expresión y comunicación - Este componente pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el

teatro. En este ámbito se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de su gusto particular, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación.

Expresión corporal y motricidad: Eje de desarrollo expresión y comunicación - Este componente propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este componente se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio.

Cabe señalar que el diseño curricular define diferentes destrezas según el subnivel y ámbito curricular.

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo he analizado las destrezas mencionadas en el currículo y algunas las he usado como referentes para el desarrollo del taller de inducción docente.

(<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>)

La taxonomía de objetivos de la educación de Bloom

Para LORIN ANDERSON (2001) La taxonomía de Bloom se basa en la idea de que las operaciones mentales pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente. El desempeño en cada nivel depende del dominio del alumno en el nivel o los niveles precedentes. Por ejemplo, la capacidad de evaluar el nivel más alto de la taxonomía cognitiva se basa en el supuesto de que el estudiante, para ser capaz de evaluar, tiene que disponer de la información necesaria, comprender esa información, ser capaz de aplicarla, de analizarla, de sintetizarla y, finalmente, de evaluarla. La taxonomía de Bloom no es un mero esquema de clasificación, sino un intento de ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos.

Hay tres dimensiones en la taxonomía de objetivos de la educación propuesta por Benjamín Bloom:

Dimensión afectiva.

Dimensión psicomotora.

Dimensión cognitiva.

Dimensión afectiva.

El modo como la gente reacciona emocionalmente, su habilidad para sentir el dolor o la alegría de otro ser viviente. Los objetivos afectivos apuntan típicamente a la conciencia y crecimiento en actitud, emoción y sentimientos.

Hay cinco niveles en el dominio afectivo. Mencionando los procesos de orden inferiores a los superiores, son:

Recepción.- El nivel más bajo; el estudiante presta atención en forma pasiva. Sin este nivel no puede haber aprendizaje.

Respuesta.- El estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, no sólo atiende a estímulos, el estudiante también reacciona de algún modo.

Valoración.- El estudiante asigna un valor a un objeto, fenómeno o e información.

Organización.- Los estudiantes pueden agrupar diferentes valores, informaciones e ideas y acomodarlas dentro de su propio esquema; comparando, relacionando y elaborando lo que han aprendido.

Caracterización.- El estudiante cuenta con un valor particular o creencia que ahora ejerce influencia en su comportamiento de modo que se torna una característica.

Es importante tener en cuenta que si el estudiante no está motivado, el interés por aprender es muy bajo.

Dimensión psicomotora.

Es la pericia para manipular físicamente una herramienta o instrumento con la mano o un martillo. Los objetivos del dominio psicomotor generalmente apuntan en el cambio desarrollado en la conducta o habilidades.

Comprende los siguientes niveles: Percepción, disposición, mecanismo, respuesta compleja, adaptación, y creación.

Dimensión cognitiva.

Es la habilidad para pensar sobre los objetos de estudio. Los objetivos del dominio cognitivo giran en torno del conocimiento y la comprensión de cualquier tema dado. (<http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>).

Vinculación del rincón Scratch con el subnivel dos.

Estrategia para la integración, articulación, desarrollo y evaluación del rincón de aprendizaje Scratch con el sub nivel inicial dos.

Integrar de forma sistemática el rincón de aprendizaje Scratch a las actividades cotidianas de un centro educativo es un reto difícil para la escuela, sobre todo cuando existen administrativos y/o docentes acostumbrados a viejas rutinas, que se resisten a todo lo que suponga modificar los métodos, y costumbres cotidianas.

DI CAUDO, V (2011). Articular procesos, los productos o materiales educativos creados u obtenidos con Scratch con el currículo de educación infantil produce un método globalizador, que de una u otra forma el nivel educativo inicial más que cualquier otro lo permite, sobre todo por la interrelación que existe entre metodología, destrezas, objetivos y contenidos didácticos; hecho que no se puede abordar metodológicamente en currículos de años superiores donde la disciplina es más formal, exacta y donde la precisión de la asignatura no permite variaciones en la enseñanza.

La articulación, integración, y desarrollo del rincón de aprendizaje Scratch con el currículo de educación inicial ecuatoriano en el aula

requiere un estudio previo de los objetivos, aprendizajes, contenidos, destrezas y criterios de evaluación que el currículo educativo indica; según estos elementos, el proceso o la construcción del material educativo a realizarse con Scratch priorizara los elementos a ser incluidos.

Un material didáctico sea cual fuere ha cumplido satisfactoriamente su función si luego de su uso, permanece en el conocimiento del alumno la intención pedagógica creadora del mismo.

Cabe aclarar que la misión principal de este trabajo investigativo es dilucidar el rincón de aprendizaje - scratch, mismo que como proceso o producto didáctico se transforma en recurso pedagógico para la enseñanza y aplicación del subnivel dos del currículo infantil.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES.

Los materiales utilizados en el presente trabajo investigativo fueron:

Pantalla led de 32" con puerto HDMI; computador con sistema Windows 7 y puerto HDMI; mouse inalámbrico; 3 mesas; 3 sillas; 2 cuadernos y 3 lápices.

MÉTODOS.

Los métodos utilizados para el presente trabajo investigativo fueron:

CIENTÍFICO.- “Es el conjunto de procedimientos por los cuales: se plantean los problemas científicos, y se ponen a prueba las hipótesis científicas”, es decir que este método permitió plantear los problemas existentes como deficiencias en la calidad de la didáctica en la enseñanza curricular de nivel inicial, partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, escogimiento del tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado.

ESTADÍSTICO.- Se dedica a la descripción, visualización y resumen de pruebas, encuestas, ficha de observación. Mismos datos que son resumidos de forma numérica o gráficamente.

Facilito organizar y graficar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación aplicada a los docentes y a los alumnos.

INDUCTIVO.- Es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al

descubrimiento de un principio o ley general que los rige. Nos permitió delimitar el problema, plantear soluciones, que condujeron a generalizar todos aquellos conocimientos particulares y abstraer y generalizar la información.

DEDUCTIVO.- Sigue un proceso sintético-analítico, es decir contrario al anterior, se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, o se examinan casos particulares sobre las bases de las afirmaciones generales presentadas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENTREVISTA: Es la técnica aplicada a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices, que nos permitirá conocer la realidad institucional, la calidad didáctica usada; información valiosa que nos permitirá partir hacia objetivos más afines con el contexto de la Institución.

OBSERVACIÓN: A través de la guía de observación, de tipo directa aplicada a los estudiantes del Centro de Desarrollo Caritas Felices, podemos establecer las potencialidades (habilidades o destrezas) que puede desarrollar en el aprendizaje computacional el rincón de aprendizaje Scratch, y reconocer los ajustes necesarios para la continuidad de la investigación.

ENCUESTA: Por medio de la encuesta aplicada a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices podemos reconocer el grado de incidencia del rincón de aprendizaje con Scratch en el subnivel dos del currículo de educación infantil hallado en los alumnos pre escolares de dicha Institución.

PRUEBA DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS: Por medio de esta técnica manipulamos a un grupo de control sobre otro de muestra, esta técnica nos permitirá controlar y medir la variabilidad ocasionada entre grupos que es hasta cierto punto la incidencia obtenida por la aplicación de Scratch.

POBLACIÓN Y MUESTRA

PARALELOS	NIÑOS	NIÑAS	EDADES	DOCENTES
A	7	7	3 AÑOS	1
B	11	14	4 AÑOS	1
C	15	18	5 AÑOS	1
SUBTOTAL	33	39		3
TOTAL		72		3

Fuente: Registro de matrícula del CDI Caritas Felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

f. RESULTADOS

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS EN BASE AL TEMA DEL PROYECTO.

Resultados de la encuesta 1 dirigida a los docentes.

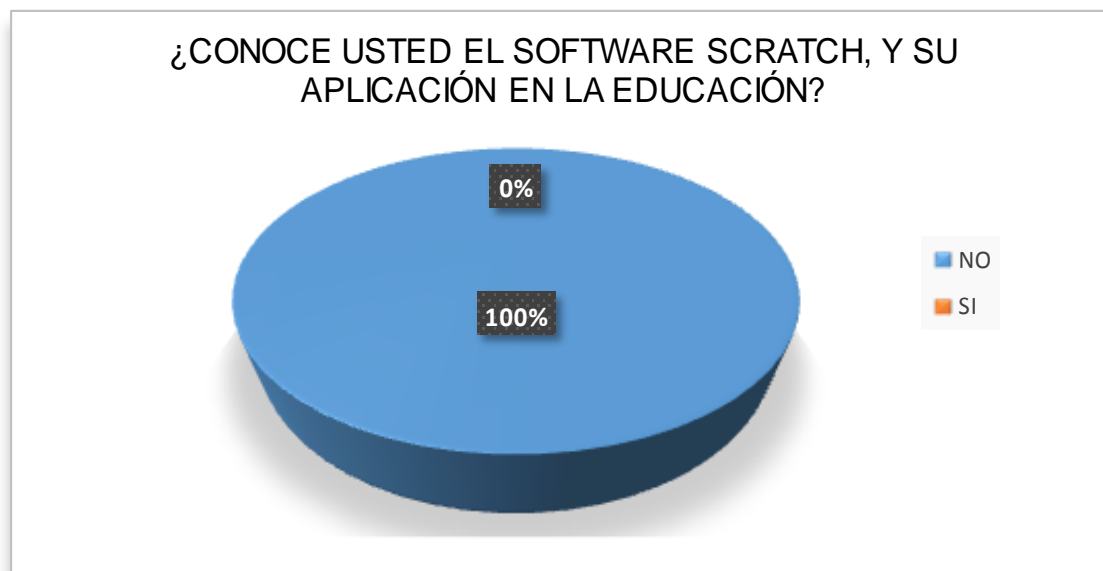
1. ¿Conoce usted el software Scratch, y su aplicación en la educación?

CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
NO	3	100%
SI	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 1



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes carece de conocimiento del software Scratch.

Interpretación: Por desconocimiento se produce un deficiente uso del software scratch en las aulas del CDI Caritas Felices.

Problemática: Con esta estadística, se genera una problemática negativa para la investigación, línea base sobre la cual se trabajó.

Conclusiones: Todos los docentes no conocen el software scratch lo que provoca un débil punto de partida.

Recomendaciones: Se recomienda a los administradores del CDI actualizar conocimientos en tecnologías de la información y comunicación TIC, y de las múltiples herramientas libres existentes en internet de ayuda pedagógica al docente de nivel inicial.

2. ¿Considera que la producción educativo - tecnológica de Ecuador es eficiente?

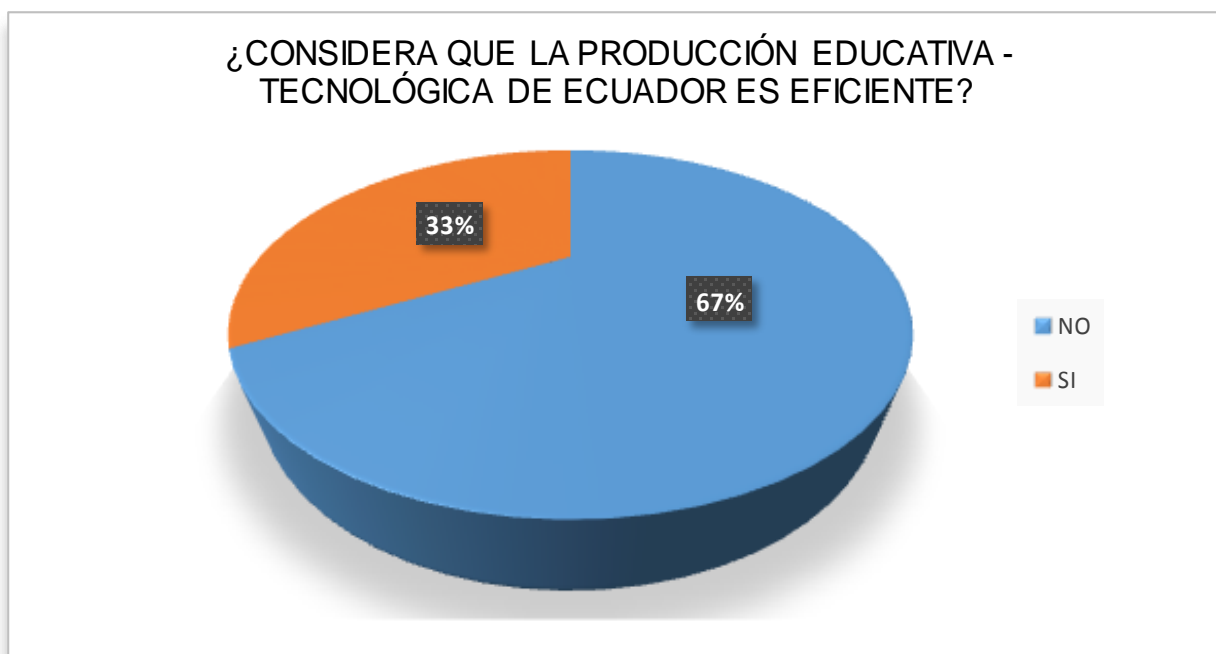
CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 2



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 67% de los docentes señalan que es ineficiente la producción educativo - tecnológica en Ecuador.

Interpretación: Es ineficiente en el área industrial, lo cual nos vuelve consumidores y no productores.

Problemática: Con esta estadística podemos partir para que futuros docentes reflexionen y le den la importancia que la autoformación merece, y partir de allí para orientar a sus estudiantes a la elección de carreras pertinentes.

Conclusiones: Un alto porcentaje de docentes afirma que Ecuador consume y no produce tecnología.

Recomendaciones: Se recomienda hacer uso de múltiples herramientas libres en la Web, motivar al alumnado a seguir carreras tecnológicas.

3. ¿Conoce la gamificación y su aplicación en educación?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
NO	3	100%
SI	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 3



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes carece de conocimiento en gamificación.

Interpretación: El desconocimiento produce un deficiente uso de la gamificación en las aulas del CDI Caritas Felices.

Problemática: Con esta estadística, se genera una problemática negativa para la investigación, línea base sobre la cual se trabajó.

Conclusiones: Todos los docentes no conocen la gamificación lo que provoca un débil punto de partida.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI actualizar conocimientos entre tecnologías de la información y comunicación TIC y videojuegos.

4. ¿Considera que los niños de 3 a 5 años pueden manejar de forma adecuada dispositivos tecnológicos?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 4



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes señalan que si pueden los niños de inicial manejar adecuadamente artefactos tecnológicos.

Interpretación: Esta respuesta ha ido acompañada de un sí rotundo pero si el alumno ha sido antes educado en el uso del dispositivo.

Problemática: Con esta estadística, se genera una línea base, lugar donde se puede aplicar scratch.

Conclusiones: Todos los docentes reconocen que luego de una forma adecuada de uso de dispositivos tecnológicos los alumnos de edades entre 3 a 5 años pueden manejarlos.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI actualizar materiales didácticos, y adecuar en los rincones existentes múltiples juegos educativos que estimulan áreas sensoriales.

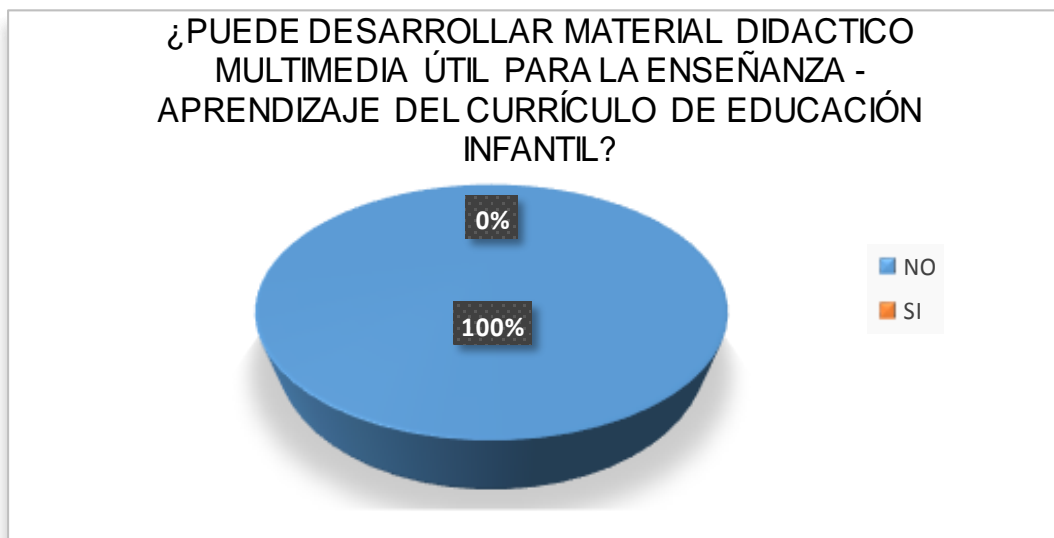
5. ¿Puede desarrollar material didáctico multimedia útil para la enseñanza - aprendizaje del currículo de educación infantil?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
NO	3	100%
SI	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 5



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes carece de conocimiento para elaborar material didáctico.

Interpretación: El uso de material didáctico multimedia significa mediar en una presentación video, música, imágenes, texto de forma dinámica; para ello existen herramientas libres en la web. En esta pregunta no nos referimos al uso de programas básicos word, paint o excel, sino más bien a otros de mayor alcance como photoshop, flash adobe, corel draw, entre otros.

Problemática: Con esta estadística, se genera una problemática negativa para la investigación, línea base sobre la cual se trabajó.

Conclusiones: Todos los docentes no saben crear material multimedia que vinculen de forma dinámica lineamientos curriculares, texto, música, animación.

Recomendaciones: Se recomienda actualizar conocimientos en TIC.

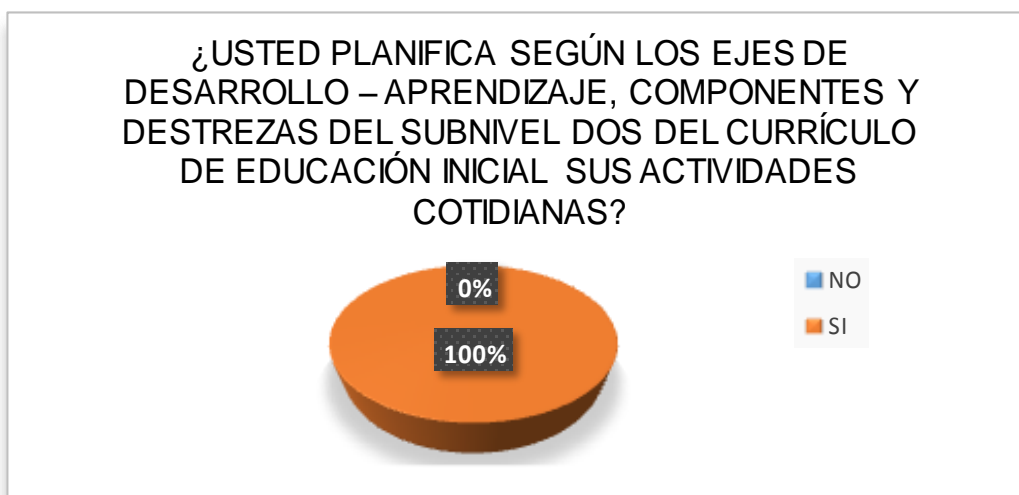
6. **¿Usted planifica según los ejes de desarrollo – aprendizaje, componentes y destrezas del subnivel dos del currículo de educación inicial sus actividades cotidianas?**

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 6



Fuente: Encuesta 1 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes planifica su labor diaria según los lineamientos del currículo de educación inicial.

Interpretación: Es eficiente el uso del currículo de educación inicial, lo cual supone que pueden reconocer destrezas, criterios de evaluación, objetivos entre otros componentes del currículo de educación inicial.

Problemática: Con esta estadística, se genera una problemática positiva, línea base sobre la cual se trabajó y que nos permite visualizar la calidad docente del CDI Caritas Felices.

Conclusiones: Todos los docentes planifican diariamente sus actividades de acuerdo al currículo.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI consultar páginas web que experimentan e informan sobre proyectos donde se articulan herramientas tecnológicas al currículo local.

Resultados de la encuesta 2 dirigida a los docentes.

1. **¿Considera que por medio de un rincón de aprendizaje, la gamificación con scratch ayuda positivamente a la enseñanza curricular?**

CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	2	58%
NO	1	42%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 1



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: Luego de la aplicación del lineamiento, el 58% de los docentes consideran que scratch es un recurso que ayuda positivamente en la enseñanza del currículo educativo, ante un 42% de docentes que les resulta negativa su aplicación.

Interpretación: La gamificación con el rincón scratch articulado al subnivel dos del currículo de educación inicial 2014 es positivo para la mayoría de docentes.

Problemática: Con esta estadística, se genera una problemática positiva para la investigación, y nos sirve para reconocer la utilidad de la presente investigación.

Conclusiones: Un alto porcentaje de docentes reconocen a scratch como fuente tecnológica útil para la enseñanza curricular a alumnos de inicial.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes hacer uso de su plan diario e incluir en este plan diversas actividades computacionales básicas, hecho que permitirá familiarizar al alumno con el computador.

2. ¿Considera que el uso del rincón de aprendizaje Scratch es una actividad difícil de desarrollarla?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 2



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 33% de los docentes consideran al rincón con scratch una actividad difícil de desarrollar, ante un 67% que señalan que no es difícil de desarrollarla.

Interpretación: En esta respuesta se reconoce el nivel de aceptación individual del docente, el grado de dificultad que cada docente reconoce en el uso de scratch como rincón de aprendizaje.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce que el taller o lineamiento sirvió para superar las carencias encontradas en la encuesta 1.

Conclusiones: Un 67% de docentes puede usar el software scratch como rincón de aprendizaje.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI Caritas Felices tomar cursos gratuitos de scratch que se hallan en la web y ahondar el estudio del lineamiento propositivo entregado.

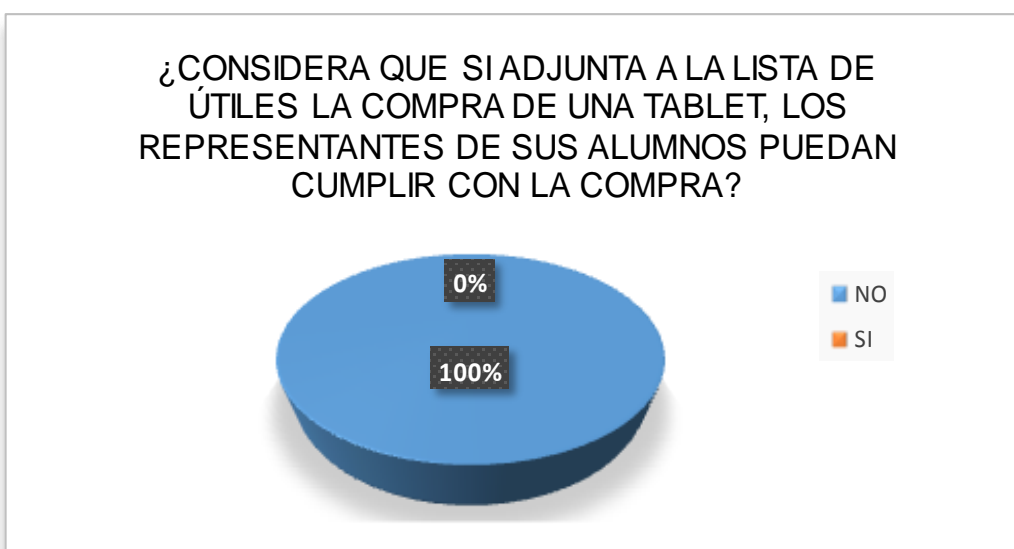
3. **¿Considera que si adjunta a la lista de útiles la compra de una tablet, los representantes de sus alumnos puedan cumplir con la compra?**

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
NO	3	100%
SI	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 3



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes consideran que los representantes de sus alumnos no podrían con la compra.

Interpretación: Los docentes del CDI conocen de cerca la realidad económica del alumnado y sus representantes, y reconocen que no adquirirían la tablet como útil escolar.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce una problemática negativa.

Conclusiones: La plantilla docente por experiencia reconoce que los representantes no comprarían el artefacto electrónico como útil escolar.

Recomendaciones: Organizar eventos extra curriculares donde se busquen fondos para la compra institucional de dispositivos tecnológicos.

4. ¿Considera que el uso del rincón de aprendizaje Scratch es un valor agregado para la Institución, que motiva profundamente en el estudiante el uso de tecnología?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 4



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes señalan que es un valor agregado para la institución, que si motiva al estudiante el uso de tecnología.

Interpretación: La oferta educativa de la institución a la sociedad se vería mejorada con el montaje de estos rincones y a su vez se despierta en el alumno un buen uso de la tecnología.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación ya que la experiencia abrirá oportunidades al CDI.

Conclusiones: Un alto porcentaje de docentes señalan que al contar con un rincón de aprendizaje con scratch existiría un valor agregado que motiva el uso escolar de tecnologías.

Recomendaciones: Mayor difusión, marketing, y uso de medios públicos como Facebook, LinkedIn, entre otros para la oferta del centro educativo.

5. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico con Scratch útiles para la enseñanza del componente Identidad y autonomía?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 5



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden implementar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente identidad y autonomía.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito. Hablar de material didáctico multimedia me refiero a la presentación dinámica de presentaciones que vinculan texto, imagen, sonido.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación, línea que contrasta a datos obtenidos en la encuesta 1.

Conclusiones: Todos los docentes reconocen al software scratch 2.0 como productor de material didáctico para la enseñanza curricular.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes cursar múltiples cursos sobre scratch existentes en la web para ahondar conocimientos.

6. ¿Considera que puede desarrollar proyectos con Scratch útiles para la enseñanza del componente Convivencia?

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 6



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden desarrollar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente convivencia.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito, el afirmar que pueden vincular el material didáctico multimedia al componente convivencia significa un conocimiento claro del subnivel, y de sus objetivos.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo, dato que contrasta a datos obtenidos en la encuesta 1.

Conclusiones: Todos los docentes concuerdan que scratch sirve como productor de material didáctico y que ellos si pueden realizarlo.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes revisar múltiples proyectos de la web sobre scratch para ahondar conocimientos.

7. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente relaciones con el medio natural y cultural?

CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 7



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden crear material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente relaciones con el medio natural y cultural.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación, línea que contrasta otras estadísticas obtenidas.

Conclusiones: Todos los docentes reconocen que el software scratch es una herramienta que les ayudara en la elaboración de material didáctico para la enseñanza curricular del componente relaciones con el medio natural y cultural.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes usar los múltiples proyectos de la web sobre scratch para ahondar conocimientos.

8. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útil para la enseñanza del componente relaciones lógico-matemáticas?

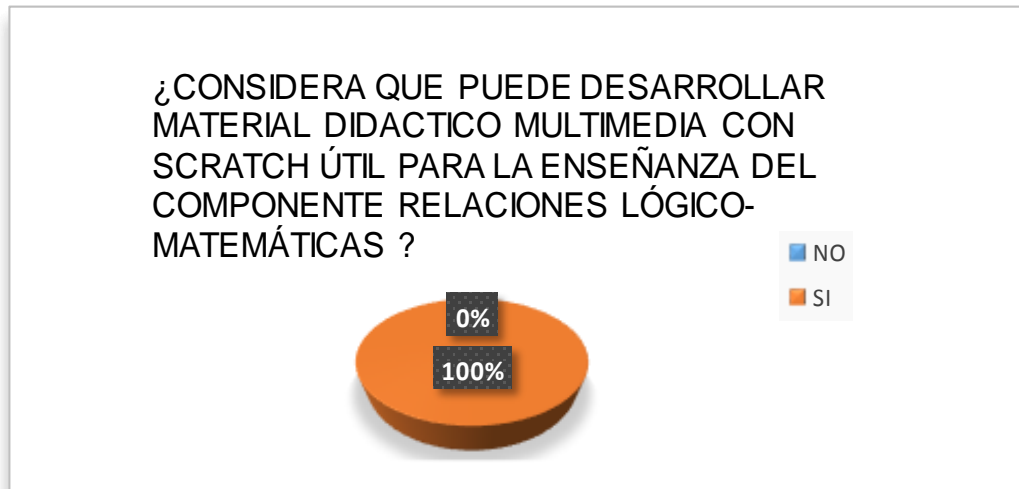
CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 8



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden desarrollar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente relaciones lógico – matemáticas.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación, línea que contrasta con otras estadísticas obtenidas.

Conclusiones: Todos los docentes realizar material didáctico multimedia útil para la enseñanza del componente lógico - matemáticas.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes ahondar conocimientos de scratch, sus diferentes versiones y placas electrónicas con las que trabaja scratch.

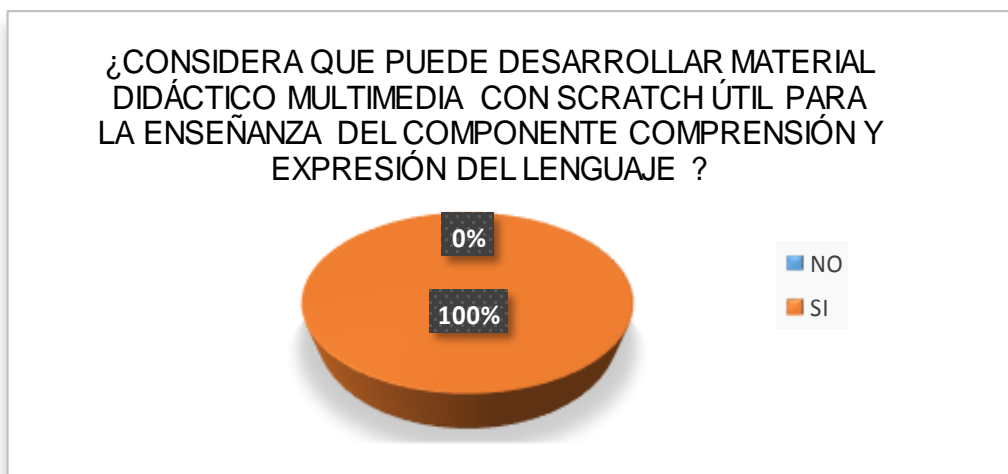
9. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útil para la enseñanza del componente comprensión y expresión del lenguaje?

CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 9



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden elaborar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente comprensión y expresión del lenguaje.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo, dato que contrasta con otras estadísticas antes obtenidas.

Conclusiones: Todos los docentes pueden realizar material didáctico multimedia con scratch útil para la enseñanza del componente curricular comprensión y expresión del lenguaje.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes usar diferentes imágenes, sonidos, textos para dar creatividad a las presentaciones.

10. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útil para la enseñanza del componente expresión artística?

CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 10



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del taller propositivo reconocen que si pueden elaborar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente expresión artística.

Interpretación: El taller de inducción y la aplicación de scratch como rincón ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los docentes pueden realizar material didáctico multimedia con el software scratch y vincular el mismo al componente expresión artística.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI, variar imágenes, sonidos, textos y códigos para así dar creatividad los materiales didácticos.

11.¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útil para la enseñanza del componente expresión corporal y motricidad?

CUADRO N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 11



Fuente: Encuesta 2 dirigida a los docentes del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los docentes luego de la aplicación del rincón y del taller propositivo reconocen que si pueden desarrollar material didáctico multimedia útil para la enseñanza curricular del componente expresión corporal y motricidad.

Interpretación: El taller de inducción ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los docentes pueden desarrollar material didáctico multimedia con scratch y articularlo al componente expresión corporal y motricidad.

Recomendaciones: El componente curricular señala de forma general expresión corporal y motricidad, esto permite elaborar el material de forma más amplia, haciendo uso de diversos sonidos, imágenes y hasta de la cámara de video que es sensible al movimiento corporal.

Resultados de la prueba de habilidades A, realizada a los alumnos del CDI Caritas Felices.

1. ¿En tu casa hay un computador o tablet que usas?

CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	2	58%
NO	1	42%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 1



Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 58% de alumnos del CDI tienen y usan un PC, o una tablet en casa, ante un 42% que no cuenta con el artefacto.

Interpretación: El uso tecnología en casa es más usual que en la escuela.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato positivo para la línea base desde donde partimos.

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos tiene familiaridad con el uso de computador.

Recomendaciones: Se recomienda a los representantes del alumnado del CDI, proyectar sus recursos a la compra de un computador.

2. ¿Usar un computador o tablet es difícil?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 2



Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 33% de los alumnos consideran que el computador o tablet son aparatos difíciles de usar, ante un 67% que piensa lo contrario.

Interpretación: Existe en el alumnado experiencias sobre uso de tecnología.

Problemática: Con esta estadística, obtenemos datos positivos para el inicio de la investigación.

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos consideran que es fácil usar pc o tablet.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI caritas felices dar a sus alumnos más calidad y abundantes experiencias en tecnología.

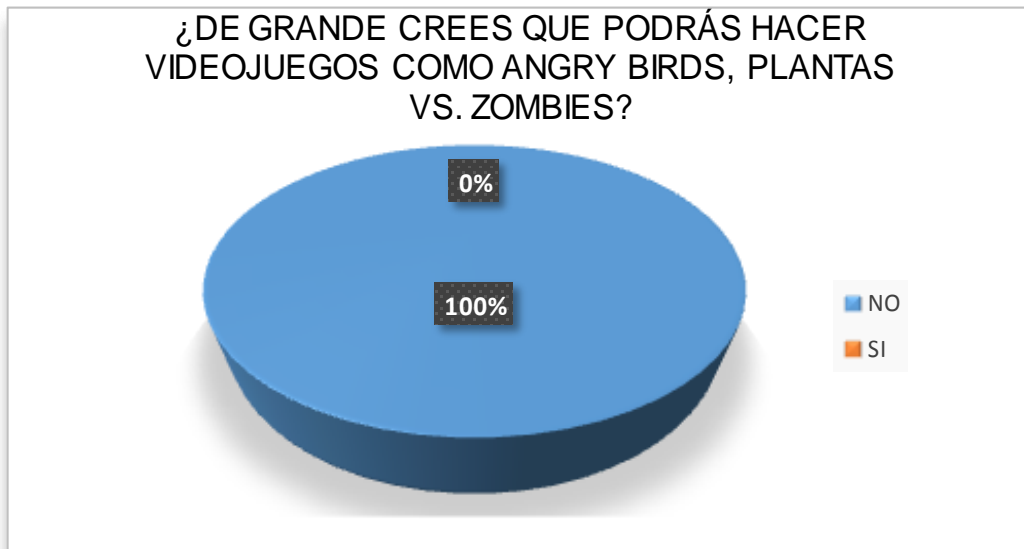
3. ¿De grande crees que podrás hacer videojuegos como Angry birds, Plantas vs. Zombies?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
NO	3	100%
SI	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 3



Fuente: Prueba de habilidades A dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los alumnos responden que no.

Interpretación: Es probable que no tienen ni idea de cómo se hace un videojuego, ni de cómo puede servir a su beneficio.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce dato positivo que sirve de partida.

Conclusiones: Los alumnos por desconocimiento no saben cómo se hace un videojuego.

Recomendaciones: Se recomienda hacer uso en el aula de videojuegos educativos como Pipo lee, Pipo matemáticas, de la editorial Santillana, Codey monkey, entre otros existentes en internet.

Resultados de la prueba de habilidades B, realizada a los estudiantes del CDI Caritas Felices.

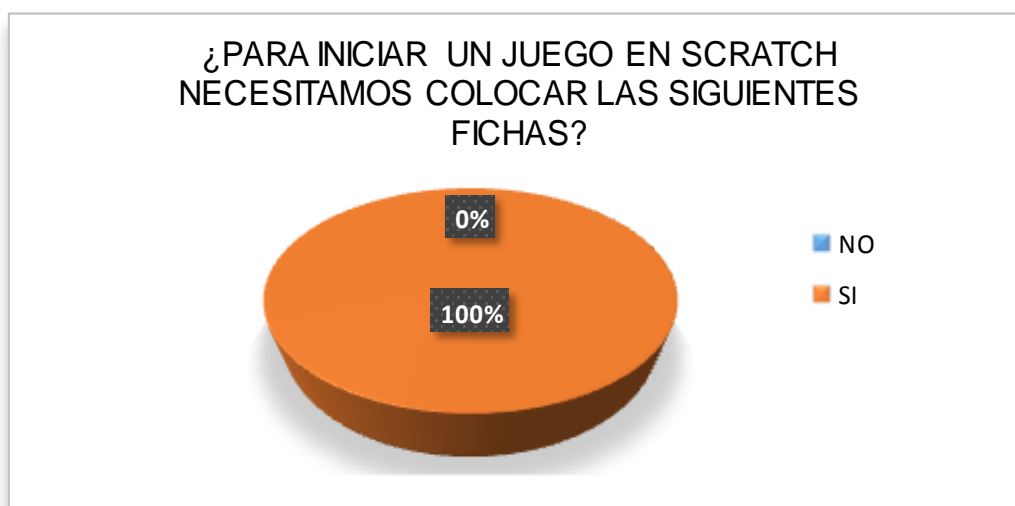
1. ¿Para iniciar un juego en scratch necesitamos colocar las siguientes fichas?

CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Correcto	3	100%
Incorrecto	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 1



Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los alumnos saben cómo iniciar el videojuego scratch.

Interpretación: La aplicación de la ficha de observación ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los alumnos pueden empezar o arrancar el videojuego scratch con autonomía.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes ahondar en el uso de plantillas didácticas que se puedan derivar del estudio de scratch, mismas que servirán para la enseñanza del software.

2. ¿Consideras que el videojuego sociales te ha enseñado de forma divertida a usar las flechas del pc?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Correcto	3	100%
Incorrecto	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 2



Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los alumnos saben usar las flechas del teclado por medio del uso del videojuego sociales.

Interpretación: La aplicación de la ficha de observación ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los alumnos saben usar y entienden causa – efecto del uso de las flechas, el desarrollo grafo motor del alumno es aplicado y se reconoce que el videojuego sociales es el que ha mediado la práctica.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes realizar más prácticas con scratch. Corporalmente los alumnos requerirán un mouse pequeño, hay que recordar que la enfermedad producida por el inadecuado uso del mouse es el túnel carpiano, enfermedad que puede corregirse con el uso de un mouse pad adecuado y con el ejercicio pausado o controlado de la muñeca y dedos.

3. ¿Usar scratch te pareció fácil?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 3



Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

Análisis e interpretación.

Análisis: El 100% de los alumnos señalan que es fácil usar scratch.

Interpretación: La ficha de observación y su aplicación a los alumnos del CDI Caritas Felices ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los alumnos consideran que usar scratch es fácil.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes usar diversos materiales didácticos hechos con scratch de forma creciente en su dificultad, es decir de menor dificultad a mayor dificultad.

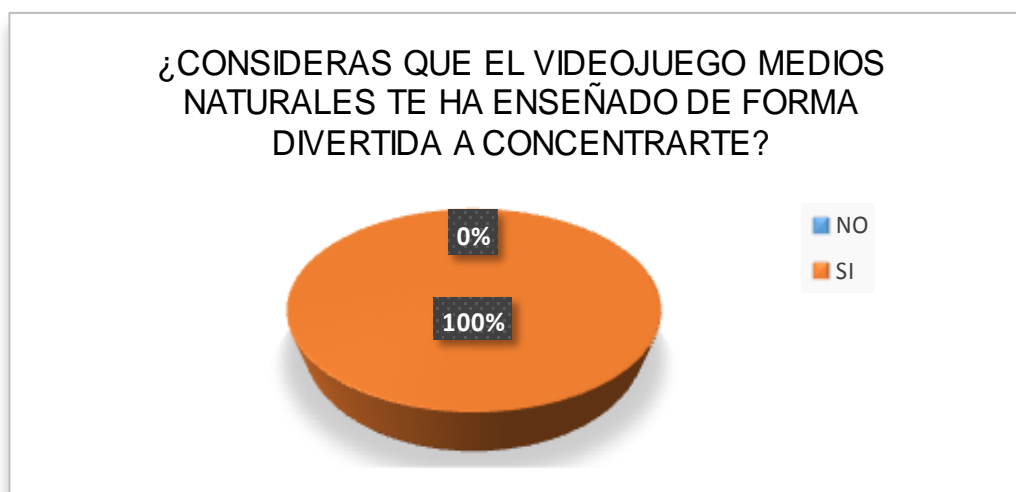
4. ¿Consideras que el videojuego medios naturales te ha enseñado de forma divertida a concentrarte?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 4



Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los alumnos consideran al videojuego medios naturales útil para divertirse y concentrarse.

Interpretación: La ficha de observación ha sido un éxito. Cuando hablamos de concentración nos referimos a las siguientes funciones mentales superiores: establecer secuencias lógicas entre imágenes, recordar posiciones, y volver a un estado anterior mentalmente para decidir.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: A todos los alumnos les gusta el videojuego medios naturales y la práctica de este le permite concentrar su atención.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes usar con más frecuencia scratch.

5. ¿Consideras que el videojuego comunicativos te ha enseñado de forma divertida a moverte?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 5



Fuente: Prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: El 100% de los alumnos consideran que el videojuego comunicativos les permite moverse frente al monitor, ya que la consigna del mismo solicita realizar movimientos iguales a los del chico que baila.

Interpretación: La ficha de observación ha sido un éxito.

Problemática: Con esta estadística, se genera un dato estadístico positivo para la investigación.

Conclusiones: El videojuego comunicativos puede servir para trabajos corporales, motricidad gruesa, lateralidad, y para estimular el desarrollo grafo motor.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes realizar más prácticas con scratch a fin de que se presenten a los estudiantes variedad y creatividad en los videojuegos educativos.

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados de la ficha de observación aplicada a los alumnos del CDI.

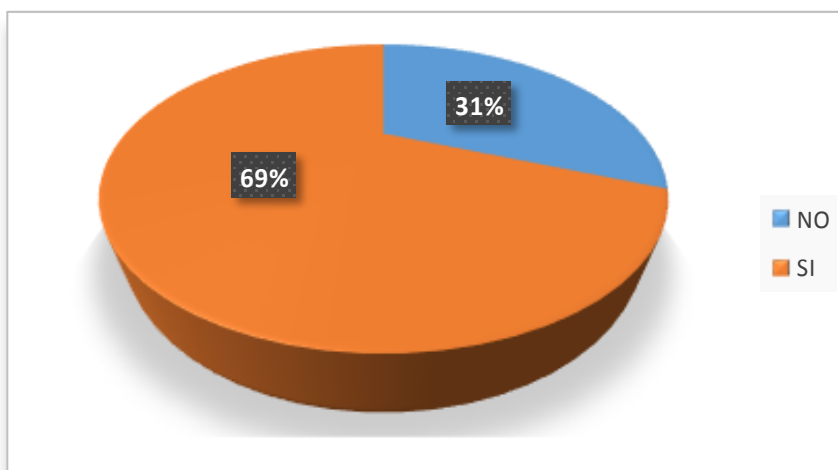
CUADRO N° 1

CONTENIDOS	SI	NO	TOTAL
Actividad día lunes. Presentación del rincón de aprendizaje Scratch. Objetivo: Socializar el proyecto, presentar el rincón a los niños, socializar los usos, obligaciones y derechos que el rincón va a tener.	50	22	72
PORCENTAJE	69.4%	30,6%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N°1



Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: De 72 alumnos que han recibido la socialización, 50 han seguido con atención y disciplina todas las indicaciones que se han dado al respecto del uso del rincón, sus elementos, y las reglas del rincón.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce un dato estadístico positivo, ya que reconocemos el nivel de dificultad conductual del nivel inicial del CDI.

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos presta con mucho interés e intensidad atención a la charla de uso del rincón scratch.

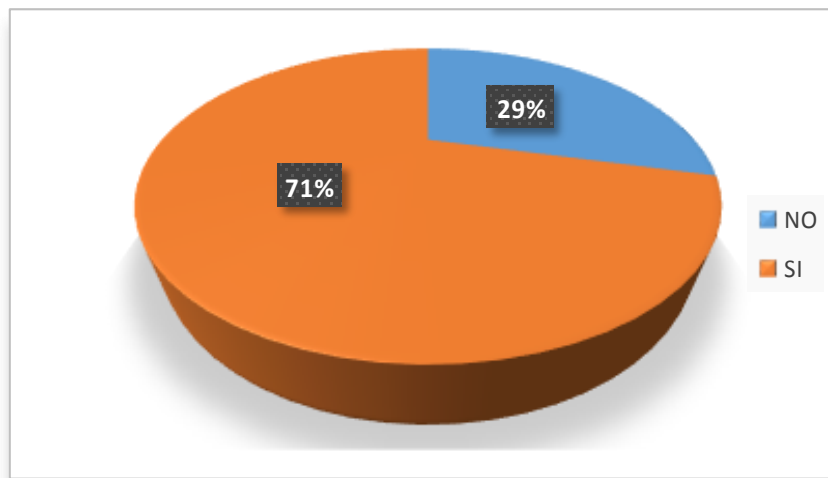
Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI familiarizar el rincón, con el fin de mejorar las posturas del alumno frente al computador, con ello minimizamos la fatiga emocional y postural a la vez que el alumno siente más confianza y comodidad frente al rincón de aprendizaje.

CUADRO N° 2

CONTENIDOS	SI	NO	TOTAL
Actividad día martes. A jugar en el rincón de videojuegos “sociales”. Objetivo: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego, es decir que dificultades existe con la manipulación y accesibilidad del videojuego. Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el <u>eje de desarrollo - aprendizaje “desarrollo personal y social”</u> mismo que cuenta con diversas destrezas en sus dos ámbitos “Identidad y autonomía; y Convivencia”.	15	6	21
PORCENTAJE	71%	29%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 2



Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: De 21 alumnos que jugaron el videojuego sociales, 15 han demostrado una adaptabilidad positiva en el uso de mouse, postura frente al monitor o pantalla, control de fatiga emocional y conductual.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce un dato positivo para la investigación, que permite visualizar el trabajo del rincón scratch

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos atiende y juega con mucho interés y disciplina el videojuego sociales ubicado en el rincón scratch 2.0.

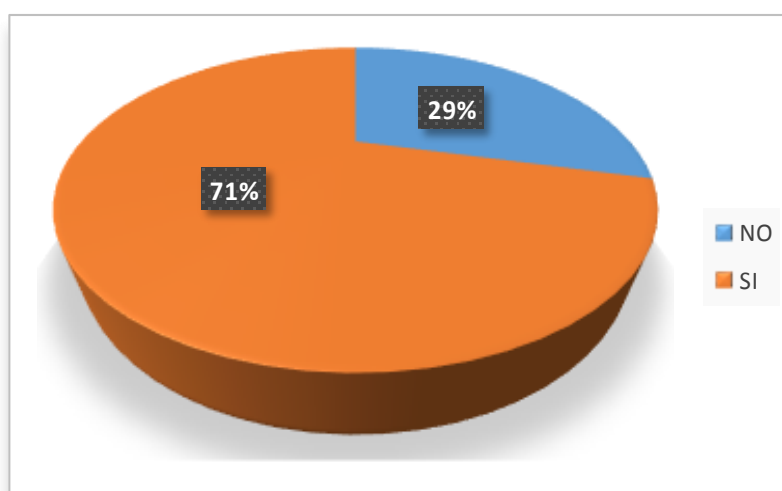
Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI hacer uso del rincón con mayor frecuencia.

CUADRO N° 3

CONTENIDOS	SI	NO	TOTAL
Actividad día miércoles. A jugar en el rincón de videojuegos “Medios naturales”. Objetivo: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego. Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el <u>Eje de desarrollo-aprendizaje “Descubrimiento del medio natural y cultural”</u> mismo que cuenta con diversas destrezas en sus dos ámbitos “Relaciones con el medio natural y cultural; y Relaciones lógico matemáticas”.	20	8	28
PORCENTAJE	71%	29%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

GRÁFICO N° 3



Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: De 28 alumnos que jugaron el videojuego medios naturales, 20 han demostrado una adaptabilidad positiva en el uso de mouse, postura frente al monitor o pantalla, control de fatiga emocional y conductual.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce un dato positivo para la investigación, que permite visualizar el trabajo del rincón scratch

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos atiende y juega con mucho interés y disciplina el videojuego medios naturales.

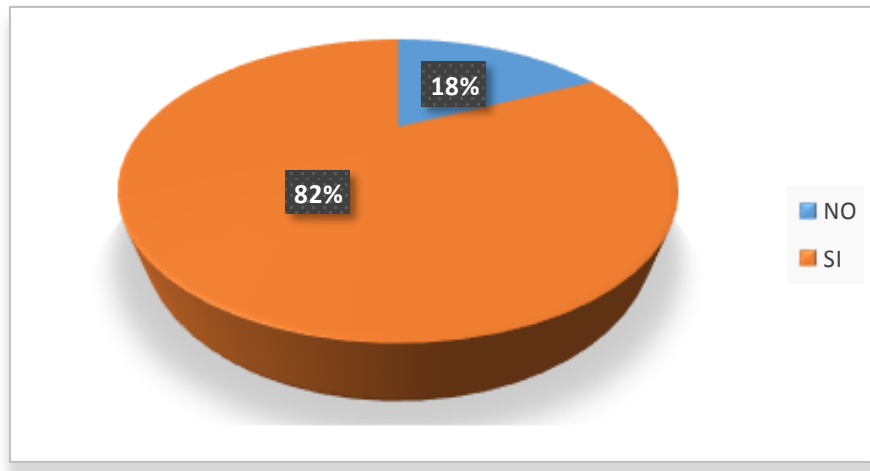
Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI hacer uso del rincón con mayor frecuencia.

CUADRO N° 4

CONTENIDOS	SI	NO	TOTAL
Actividad día jueves. A jugar en el rincón de videojuegos “comunicativos”. Objetivo: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego, es decir que dificultades existe con la manipulación y accesibilidad del videojuego, si mide lo que pretende medir, si permite disciplinadamente la enseñanza, si atiende las debilidades o retrasos diagnosticados. Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el <u>Eje de desarrollo-aprendizaje “Expresión y comunicación”</u> mismo que cuenta con diversas destrezas en sus tres ámbitos “Comprensión y expresión del lenguaje; expresión artística; expresión corporal y motricidad”.	19	4	23
PORCENTAJE	82%	18%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 4



Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: De 23 alumnos que jugaron el videojuego comunicativo, 19 han demostrado una adaptabilidad positiva en el uso de mouse, postura frente al monitor o pantalla, control de fatiga emocional y conductual.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce un dato positivo para la investigación.

Conclusiones: Un alto porcentaje de alumnos atiende y juega con mucho interés y disciplina el videojuego realizado con scratch y que sirve como material didáctico animado para la enseñanza curricular del componente expresión corporal y motricidad.

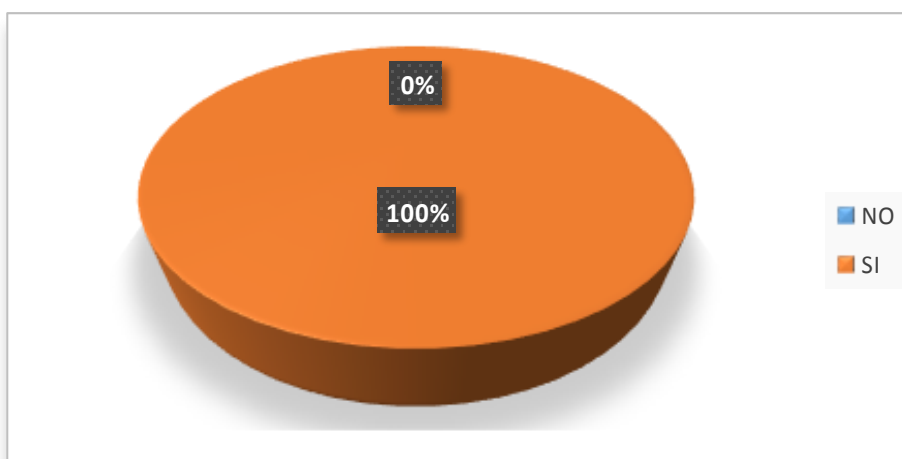
Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI hacer uso del rincón con mayor frecuencia.

CUADRO N° 5

CONTENIDOS	SI	NO	TOTAL
Actividad día viernes. A jugar con los más “divertidos”. Objetivo: Según las dificultades encontradas en la aplicación de los videojuegos y en la relación tratamiento psicológico - alumno se harán <u>reajustes que permitan reforzar una adaptación adecuada al rincón</u> o mantengan un problema en su aprendizaje o conducta específico y/o un rasgo de personalidad deficitario.	18	0	18
PORCENTAJE	100%	0%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

GRÁFICO N° 5



Fuente: Ficha de observación dirigida a los alumnos del Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Análisis: De 18 alumnos a los que se aplicó el refuerzo de scratch, 18 han mejorado una adaptabilidad positiva en el uso de mouse, postura frente al monitor o pantalla, control de fatiga emocional y conductual.

Problemática: Con esta estadística, se reconoce un dato positivo para la investigación.

Conclusiones: Todos los alumnos mejoran su atención y juegan con mejor interés y disciplina en el rincón scratch.

Recomendaciones: Se recomienda a los docentes del CDI hacer uso del rincón con mayor frecuencia, realizar la compra de mouse inalámbricos del porte de la palma de la mano de los alumnos de inicial, de hecho a pesar de que en muchos casos de la práctica el mouse era más ancho que la palma de la mano, muchos supieron trabajar de forma adecuada, con una presión palmar y dactilar suficientes para navegar en scratch.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Verificar la práctica e incidencia del rincón de aprendizaje con scratch con el subnivel del currículo de educación inicial hallado en los docentes del CDI. La pregunta número 4 de la encuesta 1 dirigida a los docentes del CDI, señala: **¿Conoce usted el software scratch y su aplicación en la educación?**, donde: el 100% de los docentes encuestados manifiestan que no conocen. En contraste la pregunta número 1 de la encuesta 2 realizada después de la aplicación del rincón señala: **¿Considera que por medio de un rincón de aprendizaje, la gamificación con Scratch ayuda positivamente en la enseñanza curricular?**; se reconoce una incidencia positiva de la práctica, donde un 58% de docentes manifiestan que si ayuda positivamente mientras que un 42% señalan que no.

Para comprobar el segundo objetivo específico planteado: Evaluar el impacto del lineamiento propositivo con el subnivel dos del currículo de educación inicial. La pregunta 5 de la encuesta 1 dirigida a los docentes del CDI antes de haber recibido el taller de inducción o lineamiento propositivo, señala: **¿Puede desarrollar proyectos multimedia para la enseñanza – aprendizaje del currículo de educación infantil?**; donde: el 100% de los docentes encuestados manifiestan que no.

En contraste las preguntas 8 – 9 – 10 y 11 de la encuesta número 2 que señalan: **¿si pueden realizar proyectos scratch útiles para los diferentes componentes de los ejes de desarrollo – aprendizaje?**; se reconoce un impacto positivo por la aplicación de lineamiento propositivo en un 100% en la vinculación hacia el currículo de educación inicial.

Para comprobar el objetivo general planteado: Investigar la incidencia existente entre el rincón de aprendizaje con scratch con el currículo de educación inicial hallado en los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 – 2016. Se presentó a los alumnos del CDI una ficha de observación, la interacción en esta actividad se evaluó con dos pruebas de habilidades A y B, que fueron tomadas una antes de la aplicación de la ficha de observación y la última tomada después.

En las preguntas 4 y 5 de la prueba de habilidades B dirigida a los alumnos del CDI, señalan: **¿Consideras que el videojuego medios naturales te ha enseñado de forma divertida a concentrarte?**; **¿Consideras que el videojuego comunicativos te ha enseñado de forma divertida a moverte?**, respectivamente; donde: el 100% de alumnos evaluados señalan que sí; se reconoce una incidencia positiva ya que demuestran capacidad de recordar; y de moverse de forma disciplinada en un mismo rincón, estas capacidades son actividades psicológicas y biológicas respectivamente que el currículo de nivel inicial evalúa, y que han sido presentadas y desarrolladas didácticamente en el CDI.

Hay que resaltar que la presente investigación por falta de tiempo en la aplicación de pruebas entre tiempos más prolongados no ha permitido reconocer mayor confiabilidad y consistencia en los resultados; no se ha diferenciado resultados por edad, por rasgos de la personalidad, por contexto socio cultural, ni por videojuego, y solo se reconoce la incidencia entre rincón de aprendizaje, ejes del subnivel dos del currículo, y alumno.

h. CONCLUSIONES

La presente investigación concluye que la gamificación con scratch como rincón de aprendizaje, articulado con el subnivel dos del currículo de educación inicial, incide de forma positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 - 2016.

Por medio de esta investigación se ha promovido de forma disciplinada la interacción del alumno pre escolar con la tecnología mediante actividades lúdicas experimentales, de esta forma he podido reconocer que el montaje de nuevos rincones de aprendizaje no es trabajo o actividad de instituciones extranjeras o de niveles superiores, sino, algo cotidiano en el mundo que también la educación inicial puede abordarla.

También se reconoce que un alto porcentaje de docentes del CDI Caritas Felices han adquirido habilidades para manejar scratch 2.0 y enseñar actividades curriculares, habilidades que se ven reflejadas en las respuestas de los instrumentos de investigación.

Así mismo se concluye que un alto porcentaje de alumnos han mejorado su concepto de tecnología, de rincón de aprendizaje, de educación y ha mejorado la confianza en sus posibilidades como alumnos, mejoras que se ven reflejadas en las respuestas de los instrumentos de investigación.

i. RECOMENDACIONES

Con los resultados obtenidos en la presente investigación y citadas las conclusiones, se plantearon las siguientes recomendaciones:

A los docentes, se recomienda tomar capacitaciones en multimedia, reflexionar que la tecnología es una herramienta oportuna para el presente y para el futuro, que sin duda servirá para motivar a la institución Caritas Felices un uso divertido y amplio de los rincones de aprendizaje.

A los padres de familia de los alumnos del Inicial A-B-C del CDI, se recomienda demostrar su interés por la tecnología y la educación de sus hijos, cumpliendo con los requerimientos del CDI.

A los administradores del CDI, se recomienda aplicar estas tecnologías en todas las áreas posibles, scratch al ser un software libre permite su aplicación de forma gratuita, la falta de interés en estas tecnologías produce una débil oferta académica hacia el cliente.

A la comunidad en su conjunto, realizar charlas informativas del bien que produce el uso disciplinado de tecnología, buscar formas de montar clubes comunitarios de aprendizaje en el sector.

A las Instituciones de Educación Nacional, se recomienda incluir como prioridad en los currículos de niveles iniciales posteriores, la vinculación de la tecnología y la ciencia, apoyar y promocionar herramientas que son necesarias, aplicables y útiles.



LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

LINEAMIENTO PROPOSITIVO – TALLER DE INDUCCIÓN A SCRATCH
APLICADO A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL CARITAS FELICES.



TALLER DE INDUCCIÓN A SCRATCH 2.0

LUGAR: Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices, paralelo “B”.

DURACIÓN: Desde las 8:00 am hasta las 12:00pm.

FECHA: 13 de octubre de 2015

DIRIGIDO A: Docentes de nivel inicial paralelos A – B – C, y a todo el personal administrativo del CDI Caritas Felices.

RESPONSABLE: Pablo Arturo Vega Trujillo.

INTRODUCCIÓN.

Esta guía es una colección de ideas, estrategias y actividades para una experiencia de vinculación del currículo inicial utilizando el lenguaje de programación Scratch. Las actividades se han diseñado para permitir familiarizarse y adquirir soltura de manera paulatina. En concreto, las actividades animan a la exploración de los elementos fundamentales del pensamiento computacional (secuencia, bucles, paralelismo, eventos, condicionales, operadores y datos) y sus prácticas clave (experimentación e interacción, pruebas y depuración, reutilización y reinención, abstracción y modularización). El presente documento forma parte de la investigación sobre la incidencia de scratch como rincón de aprendizaje para el subnivel dos del currículo de educación inicial en el CDI caritas felices.

Ya que la tecnología educativa no es aplicada a niveles iniciales la presente propuesta se vuelve un reto, reto que sin duda es una necesidad que debe ser tomada en cuenta por todos los niveles educativos; con este lineamiento se pretende aportar a dicha investigación pero sobre todo a la sociedad.

FUNDAMENTACIÓN.

Scratch 2.0 es un recurso que permite a los docentes desarrollar habilidades y capacidades intelectuales de orden superior y de pensamiento algorítmico (lógico); los usuarios de scratch pueden expresar sus ideas en forma creativa mediante la creación de proyectos interactivos que incorporan diferentes contenidos; ya que el reto de este taller es articular el software Scratch como rincón de aprendizaje en las aulas de inicial del centro de

desarrollo infantil con el subnivel dos del currículo de educación inicial, abordando las capacidades básicas de la docencia, se pretende que su uso no sea rígido y más bien su usuario lo aborde por el lugar que más fácil crea oportuno.

Si bien el cono de la experiencia del pedagogo estadounidense Edgar Dale (1968); señala que mientras más elementos pedagógicos existan en una clase y mayor sea la intervención o la experiencia directa del alumno en ella, mayor será el nivel de aprendizaje; con esta guía se pretende que al incluir de forma directa al docente tenga elementos suficientes para una correcta aplicación de scratch en el aula.

Estudios como el de Daphne Bavelier (2012); demostrado en Ted Talks señalan que por el uso de videojuegos existen beneficios en la rapidez de reacción, agilidad mental, atención, visión, plasticidad neuronal. En los últimos años los videojuegos han sido tema de estudio por parte de serias empresas de entretenimiento y de educación, en la página estadounidense <http://ww2.kqed.org/mindshift/2014/05/16/social-and-emotional-benefits-of-video-games-metacognition-and-relationships/> se puede reconocer diversos proyectos que vinculan un currículo infantil con videojuegos.

Durante mucho tiempo, la informática y otros campos relacionados con la computación han sido presentados a los alumnos de inicial de forma que no conectaban con sus alcances, intrereses y valores – enfatizando los detalles técnicos sobre su potencial evolutivo.

Muchos docentes con acceso a un ordenador participan más como consumidores y no como diseñadores o creadores.

Involucrarse en la creación de materiales didácticos informáticos prepara a los docentes para mucho más que el uso de materiales tradicionales. Permite que se desarrollen como pensadores computacionales – personas que hacen uso de los conceptos, prácticas y perspectivas computacionales en todos los aspectos de sus vidas, en muchos contextos y para muchas disciplinas.

Objetivo General:

Desarrollar una propuesta que permita conocer el uso del software scratch 2.0 y articularlo al subnivel dos del currículo inicial 2014.

Objetivos Específicos:

Analizar los diferentes ejes de desarrollo del subnivel dos del currículo de educación inicial.

Contribuir con una guía de actividades sobre scratch 2.0, para uso didáctico en aulas de inicial como rincón de aprendizaje en el CDI Caritas Felices.

Socializar el taller con los docentes.

Usar el software scratch para elaborar material didáctico multimedia en forma de videojuego educativo.

JUSTIFICACIÓN.

Importancia del lineamiento.- Es importante este instrumento ya que por medio de aquel llegara la investigación a conocerse en las aulas del CDI Caritas Felices. También es importante ya que por medio de las charlas ofrecidas se le brindara al docente no solo el conocimiento de scratch sino que se ira más allá al informarle sobre diferentes softwares y proyectos con Tic para la educación.

Razones por la que se hace el lineamiento.- No solo existe el afán de dar a conocer un software para que un proyecto se realice sino también se debe reconocer que la niñez educativa requiere cada vez que sus profesores se actualicen.

Factibilidad.- Es factible la aplicación del lineamiento ya que como indica la encuesta realizada a los docentes existe un escaso conocimiento de herramientas digitales para uso en el aula de inicial, limitándose a actividades cotidianas que han dejado muy atrás estas tecnologías.

Impacto que va a provocar.- Luego de la capacitación un alto porcentaje de docentes podrán contar con una herramienta útil para ser aplicada en el nivel inicial, donde sus alumnos pueden sin duda alguna elevar el sentido de aprendizaje del computador que se centra en word, o paint, y hasta el uso educativo de juegos como candy crush o plantas vs. zombis.

Institucionalmente es un valor agregado ya que la oferta escolar puede incorporar la enseñanza computacional asistida, hecho que muy pocos centros de desarrollo infantil ofertan.

Desarrollo.



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI (eduteka).

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

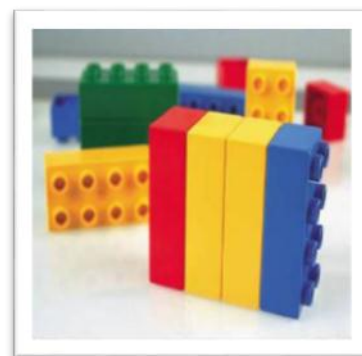
Scratch usa un estilo bastante flexible para la codificación, hecho que no permite lenguajes como JAVA o C++; la gramática de Scratch se basa en un conjunto de “bloques gráficos de programación” que puedes ensamblar para crear programas como estos:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Tal como con las fichas de LEGO, conectores en los bloques sugieren de qué manera puedes ensamblarlos. En Scratch codificar consiste simplemente en arrastrar bloques al área de programas, es necesario experimentar con ellos, ensamblarlos en diferente orden y observar qué pasa.



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Algoritmo.

La familiaridad de lo que sucede día a día nos impide ver muchos algoritmos que pasan a nuestro alrededor. Procesos naturales como la gestación, las estaciones, la circulación sanguínea, los ciclos planetarios, etc., son algoritmos naturales que generalmente pasan desapercibidos.

Por ejemplo, el proceso digestivo es un concepto algorítmico con el que convivimos a diario sin que nos haga falta una definición precisa de este proceso. El hecho de que conozcamos cómo funciona el sistema digestivo, no implica que los alimentos que consumimos nos alimenten más o menos.

Codificación.

La codificación consiste en describir claramente una serie de instrucciones que debe realizar el computador para lograr un resultado previsible. Vale la pena recordar que un procedimiento de computador consiste de una serie de instrucciones muy precisas y escritas en un lenguaje de programación que el computador entienda como lo es Scratch.

A diferencia de los seres humanos que realizan actividades sin detenerse a pensar en los detalles que suceden y deben seguir, los computadores son muy ordenados y necesitan que quien los programan les diga cada uno de los pasos que deben realizar y el orden lógico de ejecución y evaluación.

Ejercicio.

Describe, lo más detalladamente posible y en orden, los pasos a realizar para llevar a cabo cada una de las siguientes tareas.

Tomar un vaso de agua.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

Contestar una llamada telefónica.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

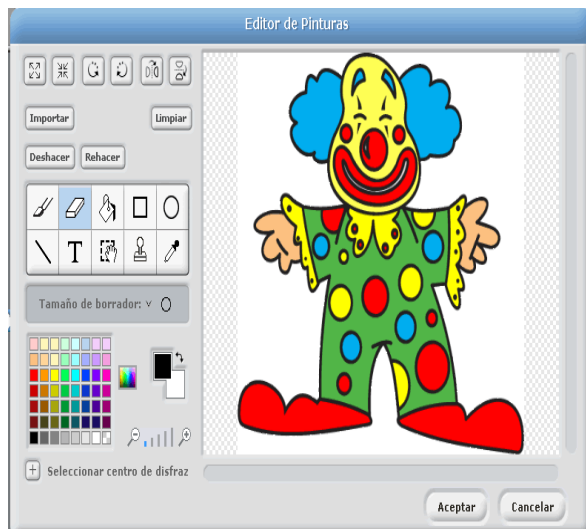
Ejercicio de aprestamiento con el editor de pinturas, actividad uno (15 minutos).-

1 Utiliza el editor de pinturas de scratch para elaborar las siguientes figuras.

2 Trata de dibujarlas lo más parecidas posible a la muestra.

3 Crea fondos collage, usa diferentes imágenes como objetos o crea otros diferentes.

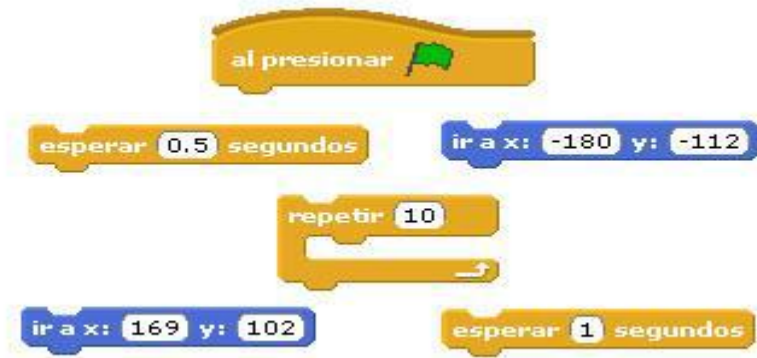
4 Tanto al fondo como a los objetos debes ponerles nombres significativos, acordes con lo que representan. Por ejemplo, al objeto 1 llamarlo payaso y al objeto 2 tren.



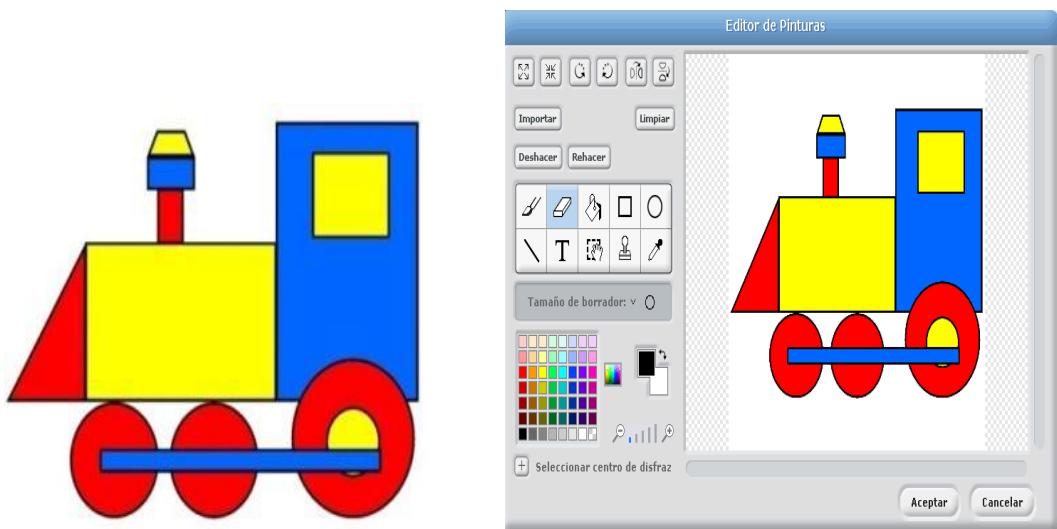
Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Utiliza únicamente los siguientes bloques para hacer que el payaso se mueva indefinidamente por la pantalla al presionar la bandera verde:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Haz que el objeto (tren) se mueva por la pantalla al presionar la bandera verde, utilizando los siguientes bloques:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Problemas inesperados.... Reinventa.

A) Haz que el tren se mueva a posiciones diferentes y dibujen una línea por su recorrido.

B) ¿Qué debes hacer para que el payaso repita menos veces su movimiento?

Uno de los retos es que el usuario de este documento sepa articular contenidos curriculares del subnivel dos, es decir sepa los objetivos de aprendizaje, indicadores y destrezas curriculares que se trabajan en el aula inicial.

Por medio de la observación realizada en el centro de desarrollo se reconoció en muchos de los alumnos destrezas manuales bien definidas como trozado, presión digital, repisado, engomado, rasgado, arrugado, punzado; destrezas psicológicas como: persistencia, **reversibilidad**, socialización, respeto, narración lógica, garabateo con nombre - controlado y descontrolado, relaciones cantidad número (1 a 10), lenguaje promedio de

100 a 500 palabras bastante bien pronunciadas. Características propias de alumnos de años preescolares; dentro de esa direccionalidad el currículo de educación inicial 2014 maneja de forma clara ejes de desarrollo - aprendizaje que vamos a tratar de abordar con Scratch.

Trabajo práctico 1, tiempo estimado 30 minutos.- Usa la siguiente lámina como escenario, programa un objeto de la librería para que se acerque al niño sentado, esta actividad va a ser evaluada por el mismo juego al presionar la tecla espacio. Normalmente esta actividad es realizada con una hoja, y se tacha con lápiz la solución, actividad que no lleva más de 3 minutos en su aplicación. Este trabajo está enmarcado dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico - matemáticas.

Usa la siguiente lamina:



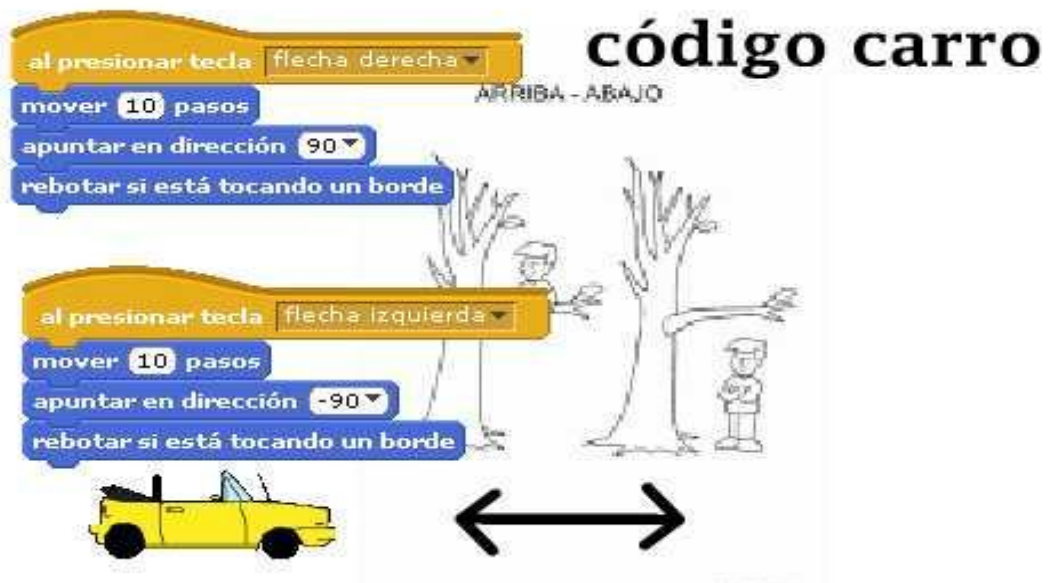
Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Crea los siguientes objetos:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Ingresa el código siguiente en los objetos señalados.



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Puntos 1
Tiempo 1.5

código sensor 1

ARRIBA - ABAJO

The code for 'código sensor 1' consists of the following blocks:

- al presionar** (when green flag clicked)
- fijar Puntos a 0** (set score to 0)
- reiniciar cronómetro** (reset timer)
- al presionar tecla espacio** (when space key pressed)
- si ¿tocando carro?** (if touching car?)
- cambiar Puntos por 1** (change score by 1)
- fijar Tiempo a cronómetro** (set timer to timer)

The scene shows a yellow car at the bottom, two trees in the middle, and a child sitting on a tree branch on the left and a child standing on the ground on the right. The text 'ARRIBA - ABAJO' is at the top.

Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Puntos -1

código sensor 2

ARRIBA - ABAJO

The code for 'código sensor 2' consists of the following blocks:

- al presionar tecla espacio** (when space key pressed)
- si ¿tocando carro?** (if touching car?)
- cambiar Puntos por -1** (change score by -1)

The scene shows a yellow car at the bottom, two trees in the middle, and a child sitting on a tree branch on the left and a child standing on the ground on the right. The text 'ARRIBA - ABAJO' is at the top.

Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Un sensor debe ir debajo del niño sentado y otro del niño parado. Solo así creamos la posibilidad de sentir estados diferentes y evaluar el estado.

Referencia: (<https://scratch.mit.edu/projects/76510070/>)

Trabajo práctico 2, tiempo estimado 30 minutos.- Usa la siguiente lámina como escenario, programa un objeto de la librería para que simule saltar que conste de dos disfraces diferentes, esta actividad consta con sonido que dice el lugar donde se encuentra el objeto al presionar las flechas arriba o abajo. Esta actividad también es realizada en hoja, y se tacha con lápiz la ubicación solicitada. Este trabajo está enmarcado dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico - matemáticas.

Usa la siguiente lamina y busca los objetos indicados:



OBJETOS A USARSE



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Ingresa el código siguiente:



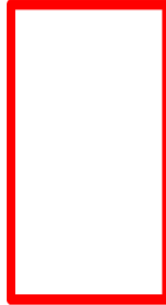
Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Referencia: (<https://scratch.mit.edu/projects/76510700/>)

Trabajo práctico 3, tiempo estimado 30 minutos.- Usa la siguiente lámina como escenario; usa una imagen del cuerpo humano y divídela en 4 o más partes, partes que serán nuevos objetos; esta actividad consta de una variable llamada tiempo, el uso de cronometro, y de la condicional igual a; esta actividad es realizada con rompecabezas, y no es evaluada con tiempo; actividad que no lleva más de 12 minutos en su aplicación. Este trabajo está enmarcado dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico - matemáticas.

Usa la siguiente lamina:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Crea los siguientes objetos:



Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Ingresa el código siguiente:



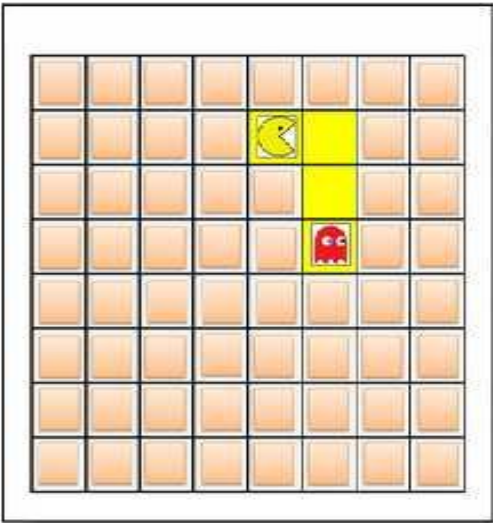
Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.


Referencia: (<https://scratch.mit.edu/projects/76511076/>)

Nota: Desde las referencias pueden descargar todos los elementos trabajados.

Evaluación 1:



A 10x10 grid with a yellow Pac-Man character at (4, 5) and a red ghost at (5, 5). The path from Pac-Man to the ghost is highlighted in yellow.



```
al presionar bandera verde clicada
  repetir 1
    apuntar en dirección 90
    mover 40 pasos
    esperar 1 segundos
  repetir 2
    apuntar en dirección 180
    mover 40 pasos
    esperar 1 segundos
```

ESTA ORDEN LLEVA A PAC MAN AL FANTASMA SI NO

Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Evaluación 2:



A Scratch character holding a pencil is positioned at the bottom left of a vertical rectangle. An arrow points to the right from the character's feet.



```
al presionar bandera verde clicada
  repetir 1
    bajar lápiz
    apuntar en dirección 90
    mover 50 pasos
    girar 90 grados
    mover 100 pasos
    esperar 1 segundos
    apuntar en dirección -90
    mover 50 pasos
    girar 90 grados
    mover 100 pasos
    esperar 4 segundos
    borrar
```

ESTA ORDEN PERMITE DIBUJAR EL GRAFICO INDICADO SI NO

Fuente: Taller de inducción a scratch aplicado a los docentes del CDI.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

Reflexión.- El trabajar con la computadora de esta forma permite potencializar nuestra habilidad computacional, podemos estar seguros que con scratch se eleva la enseñanza computacional a un nivel más alto de la educación computacional cotidiana que se limita al estudio de Word, Excel o Paint.

BENEFICIARIOS.

Los beneficios del presente taller de inducción son:

Elevar el sentido de enseñanza – aprendizaje computacional en el inicial que se centra en el mejor de los casos al estudio de word y paint.

Provocar el uso de una herramienta de fácil acceso, gratuita y de bajo coste para la institución.

Elevar el sentido de utilidad de dispositivos computacionales en los alumnos de educación inicial.

Articular scratch al currículo educativo con productos como videojuegos, láminas educativas animadas.

Articular la enseñanza computacional al contexto social, generando un alto impacto con una inversión relativamente baja.

Da un valor agregado a la oferta institucional.

CONCLUSIONES.

Las conclusiones del taller de inducción son:

Por medio del taller se ofrece la oportunidad a los docentes del CDI caritas felices de lanzarse a diseñar y crear, no solo escuchar, observar y utilizar.

Se ofrece oportunidades a los aprendices de practicar actividades que son personalmente relevantes y significativas.

Se ofrece oportunidades a los docentes de interaccionar con otras personas actuando como público, guías o cocreadores.

Ofrece oportunidades a los aprendices para revisar y recapacitar sobre su proceso creativo.

RECOMENDACIONES.

Hacer uso de múltiples cursos gratuitos dictados en la web.

Descargar diferentes documentos subidos en la web por diferentes organizaciones como la Universidad de Catalunya UOC, MIT, eduteka, entre otros.

Realizar un seguimiento estadístico del rincón scratch entre docentes, afín de evaluar o reconocer nuevas estrategias y readecuar otras anteriores.

Incentivar a los familiares de los alumnos el uso de tecnologías educativas, motivando el uso adecuado, para ser una sociedad más equitativa, con la finalidad de minimizar el estatismo y consumo de tecnología.

CRONOGRAMA.

N.	ACTIVIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	OBJETIVOS	FECHA Y HORA
1	Trabajo práctico 1	Se trata de una lámina educativa animada que pregunta dónde está el niño sentado, debo llevar el carro a la respuesta-	Imagen, scratch código, pc, proyector, internet.	Esta lámina está dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico matemáticas, expresión corporal. Articulación-	13 de octubre 2015. 08:00 am
2	Trabajo práctico 2	Se trata de una lámina educativa animada que te dice donde se encuentra ubicado el personaje, al presionar flecha arriba –	Imagen, sonido, código scratch, pc, proyector, internet..	Esta lámina está dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico matemáticas. Para uso con la placa	13 de octubre 2015. 09:00 am

		abajo.		makey makey (opcional) Articulación-	
3	Trabajo práctico 3	Se trata de una lámina educativa animada que te presenta una imagen en pedazos iguales pero separados, estilo rompecabezas. Al terminar el alumno debe aplastar un botón de tiempo el cual señala cuanto tiempo tardas en armar dicho rompecabeza.	Imagen, código scratch, pc, proyector, internet.	Esta lámina está dentro del eje de desarrollo aprendizaje relaciones lógico matemáticas, expresión artística, o relaciones expresión corporal y motricidad, presión palmar y dactilar. Articulación-	13 de octubre 2015. 10:00 am

4	Refrigerio	Sándwiches, y gaseosa.	Sándwiches y gaseosa.	Socializar, distraerse, relajarse.	13 de octubre 2015. 11:00 am
5	Evaluación	Al termino del día de aplicación del taller se evaluara la forma de codificar, secuencias lógicas, y usos de códigos de scratch.	Lápiz y documento impreso con las 2 preguntas, pc, proyector, internet.	Reconocer la capacidad de asimilación del taller, reconocer una base mínima desde donde partir para la aplicación del rincón scratch, reconocer de manera conjunta la posibilidad de articular scratch con el subnivel dos del currículo.	13 de octubre 2015. 12:00 pm

j. BIBLIOGRAFÍA

- MONTERO, E.; RUIZ, M; DÍAZ, B. Aprendiendo con Videojuegos “Jugar es pensar dos veces”. Narcea S.A. Ediciones Madrid 2010. Pág. 10 – 25 – 34 – 57 - 150.
- VIDAL A, C. Rincones de aprendizaje “qué es y cómo aplicarlos” Pearson educación S.A. Madrid 2008. Pág. 35
- LORIN, A; KRATHWOHL, D; “La taxonomía revisada de Benjamín Bloom en la clínica y el tratamiento”. Edición Pirámide (grupo Ayala 2010).
- GIMENO, J. “Desarrollo curricular”. Mc Graw-Hill Interamericana Editores, S.A. México 2007. Pág. 45 – 65 - 78.
- GEE, P.; BOWDEN, O; “Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y alfabetismo infantil”. Editorial El Manual Moderno S.A. México 2010. Pág. 85 - 36.
- BALBOA, B. “Ir de las TIC a las TAC panoramas por explorar en inicial”. Ediciones de la U, S.A. Bogotá 2010. Pág. 21 - 45 – 47 - 73.
- DI CAUDO, V. “Expresión grafo plástica infantil”. Editorial Universitaria Abya Yala. Quito 2011. Pág. 38 - 40 - 74 - 114.
- HERNANDEZ, R. “Desafío al currículo con tu PC”, Computadores y educación. Galápagos. Buenos Aires 1980.
- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, “Apoyo teórico el currículo; 2013

WEBGRAFIA

<http://scratch.mit.edu/>

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf>

<http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>

<https://scratch.mit.edu/projects/90966025/>

<https://scratch.mit.edu/projects/90965775/>

<https://scratch.mit.edu/projects/90965553/>

<https://scratch.mit.edu/projects/90965322/>

<https://scratch.mit.edu/projects/76510070/>

<https://scratch.mit.edu/projects/76510700/>

<https://scratch.mit.edu/projects/76511076/>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA **MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS.** **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.**

TEMA

INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE EN EL APRENDIZAJE COMPUTACIONAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” UBICADO EN LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, SECTOR DOS PUENTES, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

Proyecto de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTOR:

PABLO ARTURO VEGA TRUJILLO.

LOJA – ECUADOR

a. TEMA

INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE EN EL APRENDIZAJE COMPUTACIONAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CARITAS FELICES” UBICADO EN LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, SECTOR DOS PUENTES, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015-2016. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

En el sistema de Instituciones de Educación Infantil en Quito las limitaciones externas y/o internas han sido los causantes del deficiente nivel educativo que muchos estudiantes presentan al ingreso del año escolar superior, de hecho esta presencia se repite hasta en años pre y post - universitarios. Ecuador sigue siendo un país en vía de desarrollo, donde la potencialidad y la creatividad histórica universitaria es poco reconocida, de hecho y a excepción de la agroindustria la investigación local no genera recursos sustentables y/o sostenibles a largo plazo; por ello muchos ciudadanos prefieren dedicarse a realizar otras actividades no académicas sin que ello signifique en muchos casos falta de productividad. Esta realidad permite reconocer el estatismo social, la conformidad y la inequidad de oportunidades existentes.

El actual Gobierno sin embargo trabaja por potencializar una calidad y estilo adecuado de enseñanza aprendizaje según estándares de calidad educativa. Trabajo que ha resultado para muchos paternalista, invasivo y a veces hasta ofensivo.

La Constitución de la República del Ecuador en el artículo 27 dispone que: “La Educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad, y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y

comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”.

Es preciso citar textualmente lo que dispone la Constitución para reconocer que la Educación es un pilar fundamental de toda estructura social pero que no solo depende de los docentes que la conforman sino de toda la sociedad. El Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices localizado en Quito, sector dos puentes, centro sur occidental; ha atravesado muchos problemas que han llevado al cierre temporal de los servicios que oferta.

Gracias al presente trabajo investigativo en esta Institución hemos podido conocer y entender varias causas que originan las carencias que en ella existen, los actores diversos que intrínsecamente la sustentan y la reconstruyen. En este contexto, se justifican una amplia gama de errores humanos, entre ellos los que ocurren al interior de la Institución, en donde los estudiantes, los docentes y la familia, como figura triangular tienen roles muy importantes no solo para sí mismos sino para la comunidad y la sociedad en su conjunto. Estas desigualdades son las que históricamente han sido necesarias hasta cierto punto para mantener un estado inmóvil en la actividad pedagógica propia del establecimiento. Limitando a realizar cotidianamente actividades monótonas, que no logran despertar un verdadero interés por la investigación y el aprendizaje computacional.

Las figuras docente, estudiante y familia se conforman a través de la relación que los une, es decir a partir de las diferencias que cada uno asume en la

interacción dentro de su actividad social y cultural. El docente como representante institucional aparece como una figura monótona y sin propuestas, el estudiante como un instrumento de poco uso y el representante familiar como un sujeto que busca una guardería y no un centro de desarrollo social, psicológico y/o biológico.

En la presente investigación se intenta dilucidar y proponer una actividad lúdica, significativa y diferente, que reconstruye un escenario tentativo de como el uso apropiado de Scratch ayuda a la actividad psicopedagógica como rincón de aprendizaje.

Por tal razón y por los enunciados expuestos se plantea el problema de estudio: **¿CÓMO INCIDE LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH COMO RINCÓN DE APRENDIZAJE EN EL APRENDIZAJE COMPUTACIONAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN “CARITAS FELICES” EN EL PERIODO LECTIVO 2015 - 2016?**

c. JUSTIFICACIÓN

Una de las razones por las que he escogido este proyecto, es porque la realidad de la Institución Caritas Felices merece y puede ser transformada, ya que por sus condiciones de infraestructura, localidad, entre otros es sujeto de transformación hacia un futuro mejor que el actual.

Otra razón importante es que no existe un análisis del uso de Scratch en aulas preescolares en el país. Si en otros países el uso de Scratch dentro de la labor educativa resulta una herramienta importante por su amplitud, y utilidad, cabe la pregunta por qué en Ecuador su uso no es tan reconocido y aprovechado, acaso es porque resulta una aplicación costosa, acaso nuestro contexto o el desarrollo evolutivo actual que presentan los alumnos preescolares no está lo suficientemente apto para estas tecnologías, tal vez los resultados que arrojen las investigaciones indiquen una realidad inviable. Como estudiante de Psicología Infantil y Educación Parvulario de la Universidad Nacional de Loja me comprometo en que el desarrollo y aplicación investigativa sea manejada de forma ética, disciplinada y profunda. La presente investigación estará cumpliendo con los requisitos establecidos en el Artículo número 135 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja para la obtención de grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvulario.

Es lamentable que dentro del currículo de educación infantil el aprendizaje computacional no es una prioridad didáctica, y no forma parte de los ejes de desarrollo.

Personalmente creo que con un buen manejo de Scratch si se pueden articular las actividades sugeridas dentro de los ejes de desarrollo que el Currículo de educación contiene.

Sin embargo dentro del sistema educativo muchas instituciones crean sus propios currículos educativos de acuerdo a sus necesidades y posibilidades; currículos mejoran con el tiempo a medida que las oportunidades son reconocidas y asumidas.

El artículo 40 de la LOEI define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. A sí mismo el Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Como antecedentes, las últimas citas motivan y ofrecen a las Instituciones educativas respaldo técnico, y el permiso suficiente para atreverse e incorporar proyectos diversos; de hecho la presente investigación con videojuegos no solo innova, sorprende y establece nuevos puentes de comunicación, sino que además pretende establecer el tipo de incidencia ocurrida en el aprendizaje computacional en alumnos pre escolares.

Este trabajo se ofrece como una propuesta abierta, contrastada y evaluada, que puede ser generalizada en diversos contextos educativos, formales y no formales.

Este trabajo está basado en los estudios técnicos que la Universidad Nacional de Loja y la Carrera profesional nos han impartido durante varios años de estudio, y puede ser una guía con lineamientos sencillos de practicar.

Personalmente y gracias al previo conocimiento que tengo de Scratch al pertenecer al Club Scratch en IBERCIENCIA IBERTIC de la Organización de Estados Iberoamericanos OEI, y al ser parte del voluntariado Scratch Day Quito que es apoyado por diferentes Universidades y en especial por la Empresa Clear Minds, reconozco que el software estudiado en este trabajo es de fácil manipulación, de hecho conocer y poder comparar la sintaxis y semántica de programas como Java, C++ y/o Scripts de Flash Adobe, puedo indicar que Scratch es sin duda un medio de programación lúdico, suave, flexible, y oportuno para el estudio en aulas escolares.

Otro punto que me da seguridad y con el cual me adentro en un análisis profundo de Scratch y su incidencia en el aprendizaje computacional escolar es que cuento con información de Seymour Papert científico y pedagogo del MIT, quien junto a Jean Piaget en Ginebra estudiaron a profundidad los procesos intervinientes que permiten a niños y niñas adquirir aprendizajes constructivistas. De hecho el desarrollo cognitivo es un área muy bien definida y establecida en los estudios epistemológicos de Piaget y que sirven de soporte técnico de este presente trabajo.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Investigar la incidencia existente entre el rincón con scratch con el currículo de educación inicial hallado en los alumnos del CDI Caritas Felices durante el periodo lectivo 2015 – 2016.

ESPECÍFICOS:

- ❖ Verificar la práctica e incidencia del rincón de aprendizaje con scratch con el subnivel dos del currículo de educación inicial hallado en los docentes del CDI Caritas Felices.
- ❖ Evaluar el impacto del lineamiento propositivo con el subnivel dos del currículo de educación inicial.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO.

CAPITULO I

LA GAMIFICACIÓN CON SCRATCH Y LOS RINCONES DE APRENDIZAJE

Definición e importancia de la Gamificación

Definición de Scratch

Origen e importancia de los Videojuegos

Videojuegos con Scratch

Puntos a considerar para desarrollar un Videojuego

El juego y su importancia en el aprendizaje escolar

Definición de rincón de aprendizaje

Importancia de los rincones de aprendizaje

CAPITULO II

EL APRENDIZAJE COMPUTACIONAL ESCOLAR

El aprendizaje asistido por computadora

Alcances y limitaciones de la enseñanza asistida por computadora.

CAPITULO III

EL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA Y LA ACTIVIDAD DOCENTE

Jean Piaget, el modelo de desarrollo cognitivo y el modelo de procesamiento de la información

Maduración cerebral y las funciones ejecutivas

La actividad docente en educación inicial

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

Definición e importancia de la Gamificación.

La Gamificación es el término usado para describir la actividad que usa videojuegos para generar un aprendizaje específico, desviar un punto focalizado, reforzar y/o debilitar conductas. La Gamificación en el área educativa busca aplicar las condiciones propias del juego para que los alumnos participen en clases de manera lúdica y divertida; utiliza la predisposición natural humana hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas. Unas tareas que, con este método pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva. La Gamificación tiene diversas aplicaciones, por ejemplo en la medicina el proyecto español VirtualWare crea y usa videojuegos Kinect de la consola Xbox de Microsoft para minimizar la hostilidad y el dolor que las terapias rehabilitativas producen antes, durante o después de su aplicación.

En una entrevista realizada a la Dra. Alba Pazmiño directora del área de Rehabilitación del Hospital para niños Baca Ortiz confirma que la Gamificación con Kinect puede ser aplicada a niños con TDAH, trastornos sensoriales, niños con hemiparesias, lesiones plaxiobraquiales, entre otros. De igual manera la Lcda. Mónica Ruiz directora de la Ludoteca del Hospital Baca Ortiz al comentar acerca de la Gamificación con Kinect indica que puede ser una herramienta complementaria a las diversas actividades que se realizan a diario ya que un niño por más que tenga una enfermedad y viva

con ella no deja de ser niño y muchas terapias lúdicas logran desviar ese dolor hacia actividades más placenteras, por ello indica que es mejor si el paciente es tratado en un ambiente personalizado, si su contenido y elementos están adecuados al tratamiento ya que el paciente se adapta de forma más pronta al tratamiento. Hablar de Gamificación es hablar de proyectos como el realizado por la fundación Starbright de California - EEUU, donde usan el comic de Marvel, la risoterapia, la Gamificación, entre otros para el tratamiento de niños y adolescentes que viven en hospitales y son rehabilitados de cáncer, diabetes, asma, quemaduras, entre otros, llevando por medio del Internet la escuela, la terapia, sus amigos, sus familiares e inclusive su trabajo al hospital.

Definición de Scratch.

Scratch es el software desarrollado por Media Laboratorios del Instituto Tecnológico de Massachusetts MIT y por el grupo KIDS de UCLA Universidad de California Los Ángeles. Scratch tiene al momento 4 versiones: Scratch 1.4, Scratch para Arduino S4A; Scratch 2.0 y Scratch Junior.

Los autores comparan la forma de programar en Scratch con la forma de construir objetos con Legos. Los bloques o ladrillos de construcción de Lego tienen unos conectores que sugieren como van unidos unos con otros, con ello el objetivo es que los docentes y/o alumnos puedan jugar para así construir proyectos de aprendizaje constructivistas y significativos.

Una de las características de este Software es que permite la intervención directa del alumno en el proyecto, es así que los alumnos son parte principal de la actividad. Scratch, según sus creadores, da prioridad a dos criterios del diseño: *La diversidad*, es decir que pueda soportar diferentes tipos de proyectos: historias, juegos, animaciones, simulaciones, entre otros; y *la personalización*, es decir que los proyectos se puedan personalizar creando imágenes, importando fotos, usando voces, gráficos, etc.

Scratch Junior es la versión más reciente de Scratch, que permite a niños de edades comprendidas entre 5 a 7 años aprender importantes habilidades a medida que programan sus propios cuentos y juegos interactivos.

Al crear por medio de bloques las animaciones los niños pueden hacer que los personajes se muevan, salten, bailen y/o canten. En el proceso, los niños aprenden a resolver problemas, proyectos de diseño, y a expresarse de forma creativa en equipo, usan las matemáticas y el lenguaje en un contexto significativo y motivador. Esta herramienta es un apoyo para el desarrollo de la aritmética y la alfabetización infantil. La interfaz y programación del lenguaje Scratch Jr. fue rediseñado para hacerlo apropiado para el uso y desarrollo cognitivo de los niños más pequeños, de hecho la versión actual es adaptable para Tablets con sistema Mac, y se lo descarga de forma libre por medio de App Store. ScratchJr. es una colaboración entre el grupo de investigación Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab, el grupo de investigación y tecnología del Desarrollo en la Universidad de Tufts, y la Compañía Juguetón. Para su creación y presentación al consumidor realizada en Agosto 2014, el proyecto Scratch Jr. ha recibido generosos

apoyos financieros de la Fundación Nacional de Ciencia, Fundación Aprender, Fundación LEGO, y de British Telecommunications.

Hablar de Scratch es hablar de una gran cantidad de posibilidades, de hecho la versión Scratch para Arduino S4A permite vincular su interfaz con los proyectos electrónicos que Arduino ofrece, es decir proyectos de ingeniería mecatrónica, robótica, domótica, entre otros. Desde este software “Scratch para Arduino” podemos generar aprendizajes básicos de cómo funcionan los artefactos electrónicos. Crear proyectos básicos con microcontroladores es literalmente juego de niños.

Origen e importancia de los Videojuegos,

Los videojuegos están considerados por algunos como la fusión perfecta entre la tecnología y el arte. Nacieron en 1971 como la lógica aplicación lúdica de las pujantes industrias de la electrónica y la informática de las que a menudo han sido su motor de desarrollo. En este momento hay más de un millón de consolas operativas en Ecuador, a más de videojuegos portátiles y juegos de ordenador. Muchas personas los llevamos incluso en el bolsillo, en el teléfono celular o en la tablet. Desde juegos como Pongo Mario Bros, hemos llegado a cosas antes inimaginables, como los juegos multijugador masivos online que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos.

Los videojuegos cada vez introducen más elementos del cine, del comic y la literatura e incluso generan sus propias películas, comics y libros. El volumen económico de todo esto es astronómico y ya se habla de los

videojuegos como la primera industria de ocio en los países desarrollados por delante incluso del volumen económico que genera el cine o la música. De esta manera forman y formaran una parte importantísima de nuestra cultura.

Videojuegos con Scratch

Con Scratch los videojuegos pueden ser personalizados de acuerdo al conocimiento técnico que el creador tenga sobre manipulación y control de material multimedia.

Con Scratch es fácil llenar y/o modificar el escenario con elementos pertinentes, según el desarrollo social, psicológico y/o biológico de diversos estudiantes. Scratch al trabajar con imagen, sonido, video, texto, y programación hace que el educador articule la psicopedagogía y el desarrollo infantil de forma increíble.

Por ejemplo:

El diagnóstico médico de Juan estudiante de 5 años es: Deterioro leve de la actividad motriz y pérdida de destreza corporal de lado derecho.

El diagnóstico psicopedagógico del mismo estudiante es: Repitente del grado pre básico, falta de afianzamiento en la dominancia de lateralidad, no es capaz de establecer el mecanismo de lectura y lleva un retraso de dos años con respecto a su edad cronológica y a su edad mental - dislexia.

Con Scratch podemos crear un videojuego que sea sensible y permita solo el uso de la mano derecha, donde el alumno debe llegar a una meta

específica que es controlada estadísticamente por tiempo y logros individuales.

Puntos a considerar para desarrollar un Videojuego.

Un videojuego debe:

- Indicar las normas que contiene, lo que va a lograr el jugador.
- Distinguir de forma clara las diferencias entre equipos.
- Contener niveles de dificultad.
- Recolectar en su base de datos diferencias medibles e individuales.
- Permitir el ingreso de otras dinámicas.
- Contener un protagonista y un antagonista, debe generar retos.
- Contener multimedios afines al contexto sociocultural y a los objetivos que la terapia busca conseguir.
- Los materiales multimedios seleccionados deben ser afines a la edad, a la problemática del niño, a la madurez actual, al tratamiento médico, pedagógico o psicológico que los profesionales hayan diagnosticado.
- Presentar un estilo coherente, elegante, infantil, divertido y claro.

El juego y su importancia en el aprendizaje escolar.

El juego según Freud y Erickson ayuda al niño a manejar ansiedades y conflictos, debido a que las tensiones se liberan en el juego. El juego permite que el niño libere energía física, y emociones reprimidas.

La terapia de juego es la actividad que los terapeutas usan donde el niño resuelve frustraciones y es un medio por el cual el terapeuta puede analizar los conflictos del niño y lo que hace para enfrentarlos.

En el contexto del juego los niños pueden sentirse menos amenazados y ser más propensos a expresar sus verdaderos sentimientos.

El juego es una actividad propia de los seres humanos presente en todos los niños y niñas, el juego es la acción desarrollada por el individuo para obtener un determinado motivo, esta varía de acuerdo a la influencia histórica cultural del contexto.

El juego acontece durante toda la vida y no solo es propio de la infancia. El juego es una actividad valiosa y no es considerada como una pérdida de tiempo sobre todo para los infantes, ya que el juego es de suma importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil y aparece junto a la afectividad como eje transversal del curriculum de educación, de hecho cabe preguntarnos que es el juego, que características debe tener, cual es el aporte fundamental que el juego da a la actividad docente, entre otras.

Importancia del juego.

El juego es muy importante ya que es el lenguaje principal que tienen los chicos y con el cual se enfrentan al medio, de hecho en esta actividad los niños emplean gran parte de su tiempo a la vez que como recurso educativo fomenta el desarrollo madurativo. Solo por medio de esta actividad desarrollan actividades físicas, sensoriales y afectivas, donde interviene sus

hábitos y la herencia sociocultural familiar, por medio del juego desarrollan su creatividad e imaginación.

Por medio del juego los niños y los bebés aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

El juego como actividad socializadora y medio de valores permite al niño/a reconocer las reglas y normas de convivencia, a las cuales debe ajustarse, es decir el niño de manera natural se presta y adquiere estímulos que desarrollan su moral.

Los juegos populares tradicionales son parte de la vida de un pueblo, y pese a los altibajos y avatares siguen siendo retazos de cultura, vivencia de valores relegando modos de ser, de vivir, de actuar y soñar.

Rincones de aprendizaje.

Los Rincones de Aprendizaje son espacios físicos que acondicionados u organizados de forma especial los niños y las niñas pueden desarrollar habilidades y/o destrezas, construir conocimientos a partir del juego libre y espontáneo. La estimulación de estas áreas de desarrollo por medio de la actividad lúdica, es gracias a los materiales que contienen cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados.

La forma de nombrar cada uno de los rincones puede ser opcional por el docente y/o los niños. El nombre del rincón puede reflejar el área de desarrollo que se desea estimular, por ejemplo: Rincón de la lectura.

Para organizar un rincón de aprendizaje podemos considerar:

- El espacio con el que se cuenta en el aula para seleccionar sus respectivos materiales así como el mobiliario a usar.
- Ubicarlos en áreas que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades educativo didácticas.
- Cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen puedan disfrutar por igual y no se queden sin participar.
- Establecer un horario para el uso de los rincones de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.
- Preparar algún distintivo que los niños puedan usar y que facilite la identificación del rincón en que se encuentra, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños en los diferentes rincones.
- Las actividades o juegos serán planteados y desarrollados de acuerdo a previos lineamientos operativos que respondan a los objetivos educativos o propuestas metodológicas que los docentes requieran y al tratamiento específico que el psicólogo infantil diagnostique oportuno para el estudiante o paciente tratado.

Rincones de aprendizaje que pueden organizarse en el aula de inicial.

La selección e implementación de los Rincones de Aprendizaje debe responder a la necesidad de estimulación integral de los niños y las niñas.

En tal sentido, debe cuidarse que las actividades organizadas estimulen todas las áreas de desarrollo, que sean acordes con la edad, y con su nivel madurativo, y sean culturalmente pertinentes.

Rincones de Aprendizaje más comunes:

- Dramatización.
- Arte gráfico plástica.
- Ciencias.
- Sensopercepción.
- Comunicación y Lenguaje.
- Música y Multimedia (proyección de películas o audiolibros)
- Psicomotricidad.

Ventajas de los rincones.

- Se garantiza la espontaneidad, libertad y el placer del juego.
- El contacto con lo nuevo y lo desconocido se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea.
- El juego se convierte en la base sobre lo que opera el aprendizaje.
- Es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño y la niña se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración.
- Logra que los niños y las niñas obtengan experiencias de aprendizaje que estimulen las diferentes áreas de desarrollo: Destrezas de

Aprendizaje, Educación Física, Expresión Artística y Medio Social y Natural.

- Propicia el trabajo en equipo.
- Permite el intercambio de conocimientos.
- Promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.
- Fortalece los vínculos sociales.
- Desarrolla la creatividad e imaginación.
- Crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.
- Contribuye a la solución de problemas,
- Contribuye a la manipulación y exploración.
- Ejercita habilidades de motricidad fina y/o gruesa.
- Refuerza nociones básicas.

CAPITULO II

EL APRENDIZAJE ASISTIDO POR COMPUTADORA.

Seymour Papert destacado científico computacional, matemático y educador, creador del lenguaje Logo, considera un enfoque propio acerca del desarrollo intelectual que denomina construccionismo, según el cual el conocimiento es construido por el que aprende.

El construccionismo expresa la idea de que esto sucede particularmente cuando el aprendiz se compromete en la elaboración de algo que tenga significado social y que por tanto, pueda compartir; por ejemplo: un castillo de arena, una máquina, un programa de computación.

Papert toma de Piaget el modelo del niño como constructor de sus propias estructuras intelectuales y postula que, como tal, necesita materiales para esa construcción y es la cultura circundante la que provee al niño de esos materiales. En este sentido, habría entonces diferencias culturales marcadas entre los niños que tienen acceso a ambientes más ricos e interesantes y los que están privados de ellos.

Con relación al aprendizaje asistido por computadora, Papert señala que la máquina puede percibirse como un compañero con el que se puede entablar diferentes interacciones. Cuando se pretende imponer al individuo determinada manera de interactuar con la computadora, se crea con frecuencia una resistencia del aprendiz hacia la máquina. Así, algunas personas llegan a sentir una especie de fobia o al menos de resistencia.

Los programas de enseñanza asistida por ordenador representan un instrumento de ayuda al educador, ya que no solo individualizan el aprendizaje, sino que pueden organizar ejercicios de repetición en los aspectos en que el alumno está más deficiente.

En general, se puede decir que estas enseñanzas pueden adaptarse a las características del alumno.

Papert señala que algunos de los usos más frecuentes en una concepción de enseñanza asistida por ordenador son los ejercicios rutinarios, los tutoriales y los juegos.

Ejercicios rutinarios. La máquina presenta una serie de problemas y evalúa si las respuestas son o no correctas. Esto ayuda a consolidar habilidades, favorece el trabajo individual al ritmo de cada estudiante y permite que sujetos que trabajan a un ritmo lento se ejerciten por su cuenta. En este caso la máquina no es más que un instrumento de práctica que puede ser más divertida y atractiva que en una situación tradicional de escuela con papel y lápiz.

Ejercicios tutoriales. Como tutor la computadora enseña una asignatura al usuario; no solo le transmite la información sino que le ayuda a controlar su aprendizaje. Así el alumno aprende de modo más interactivo y puede repasar lo que no ha comprendido completamente.

Juegos. En esta categoría se incluyen los juegos de carácter educativo en los que se debe distinguir entre juegos de contenido que sirven para

transmitir una serie de informaciones o partes de una asignatura y juegos de procedimientos, que están encaminados a desarrollar estrategias cognitivas de carácter más general.

Alcances y limitaciones de la enseñanza asistida por computadora.

Según Papert la enseñanza asistida por ordenador es valiosa con alumnos que deben memorizar información y que trabajan a un ritmo más lento que sus compañeros o que sufren algún trastorno del aprendizaje; así mismo, para aprendizajes que requieren automatizar alguna respuesta como el aprendizaje de la tabla de multiplicar.

Como también para estudiantes que no tienen posibilidades de asistir a clase como en la educación a distancia.

Algunas de sus limitaciones estriban en que su costo es elevado, tanto por el trabajo de preparación de los programas y/o porque se necesita una computadora por alumno. El trabajo del estudiante en estas circunstancias es aislado; otra limitación es que el alumno debe dar respuestas correctas muy específicas, pues la máquina solo es capaz de comparar, carácter a carácter, la respuesta dada con las que tiene en memoria como buenas. Además, no permite el análisis de las conductas y respuestas afectivas y/o emocionales con las cuales el niño interactúa.

Para un seguimiento ordenado del proceso de enseñanza del aprendizaje computacional como anexo se adjunta una malla curricular que ha sido elaborada tomando en cuenta los textos nacionales de la editorial Edinun destinados a la educación computacional de alumnos pre escolares.

CAPÍTULO III

JEAN PIAGET, EL MODELO DE DESARROLLO COGNITIVO Y EL MODELO DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Nacido en Ginebra en 1896, el psicólogo suizo se dedicó especialmente a la psicología infantil y a la genética. Uno de sus estudios más conocidos es, seguramente, el que lo llevó a concluir que todo niño atraviesa por una secuencia invariable de cuatro estadios para el dominio de su intelecto mismo que se señala más adelante en este capítulo.

En la evolución de Piaget podrían señalarse a "grosso modo" tres etapas distintas. La primera corresponde a los años de juventud, una época de crisis que concluyó en 1918. La segunda comprende el periodo comprendido entre las dos Guerras Mundiales, durante la cual elaboró su teoría de la inteligencia infantil. La tercera comienza a finales de los años cuarenta y alcanza su clímax en 1956 con la fundación del Centro Internacional de Epistemología genética de la universidad de Ginebra.

Los trabajos de Piaget sobre el desarrollo infantil son un aspecto parcial de una obra más amplia que engloba muchas disciplinas, como la zoología, biología, teología, lógica, historia de la ciencia, sociología y sobretodo la epistemología genética.

Piaget se consideró a sí mismo como un epistemólogo genético, es decir un científico dedicado al estudio de los orígenes y desarrollo del conocimiento en todas sus dimensiones tanto individuales como colectivas.

El desarrollo intelectual del niño estaba orientado a explicar las formas superiores del conocimiento y diferenciarlas de las inferiores.

Piaget fue una mezcla de científico y filósofo que dedicó buena parte de su vida a la psicología. Siendo joven, el contacto con la filosofía le produjo una intensa crisis personal al darse cuenta de la dificultad de conciliar dos mundos tan distintos como era el de la verdad científica y la creencia personal. Esta crisis se saldó con la decisión de estudiar el conocimiento desde una perspectiva biológica, siendo así la biología su primera vocación científica.

El paradigma cognoscitivista sustenta al aprendizaje como un proceso en el cual se sucede la modificación de significados de manera interna, producido intencionalmente por el individuo como resultado de la interacción entre la información procedente del medio y el sujeto activo. Dicha perspectiva surge como una transición entre el paradigma conductista y las actuales teorías psicopedagógicas.

"Al cognoscitismo le interesa la representación mental y por ello las categorías o dimensiones de lo cognitivo: la atención, la percepción, la memoria, la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento y para explicarlo puede, y de hecho acude a múltiples enfoques, uno de ellos el de procesamiento de la información; y cómo las representaciones mentales guían los actos

(internos o externos) de sujeto con el medio, pero también cómo se generan (construyen) dichas representaciones en el sujeto que conoce”.

El Cognoscitivismo es, de manera simplificada, el proceso independiente de decodificación de significados que conducen a la adquisición de conocimientos a largo plazo y al desarrollo de estrategias que permiten la libertad de pensamiento, la investigación y el aprendizaje continuo en cada individuo, lo cual da un valor real a cualquier cosa que se desee aprender.

De aquí entonces se desprende el paradigma del Constructivismo, "un marco global de referencia para el crecimiento y desarrollo personal”.

En el paradigma Constructivista, el alumno es quien aprende involucrándose con otros aprendientes durante el proceso de construcción del conocimiento (construcción social), tomando la retroalimentación como un factor fundamental en la adquisición final de contenidos.

Las teorías de Piaget sobre el desarrollo cognitivo han tenido un gran impacto en la forma de como los psicólogos perciben el desarrollo intelectual del niño. De acuerdo con Piaget existen esquemas que subyacen el origen de la inteligencia, donde el desarrollo de estos esquemas es paralelo al crecimiento cognitivo. Desde esta direccionalidad el proceso cognitivo o “conocimiento” es constructivo, conocimiento que va a afectar la percepción y procesamiento de nueva información.

El mecanismo esencial del desarrollo mental, es para el modelo Piagetiano la búsqueda de equilibrio, es decir cuando un niño se enfrenta con estructuras ambientales nuevas que no puede *asimilar* con las estructuras que conoce, entra en un estado de desequilibrio e incongruencia cognitiva.

Este desequilibrio se resuelve mediante *acomodación*, dando como resultado una nueva estructura mental.

Piaget postula una secuencia invariable de cuatro estadios para el dominio del intelecto:

Sensorio motriz.- Va desde el nacimiento hasta los dos años, el pensamiento es sinónimo de las acciones del niño sobre los objetos.

Pre operacional.- Comprende desde los dos hasta los siete años, el pensamiento del niño es intuitivo y carece de reversibilidad.

Operaciones concretas.- Va de los siete a once años, se desarrolla la constancia de las relaciones cuantitativas y la capacidad de clasificación. El niño sabe que la cantidad de la sustancia permanece constante a pesar de las transformaciones perceptuales. En esta etapa el niño aprende a clasificar los objetos dentro de categorías concretas.

Operaciones formales.- Se extiende desde los once a quince años, el razonamiento es hipotético – deductivo, maneja símbolos y no requiere de objetos reales presentes.

La teoría de procesamiento de la información está basada en la forma de como las personas adquieren almacenan y recobran la información. Existe una actividad mental permanente de procesamiento de la información cuya fuente puede ser interna por ejemplo pensamientos o externa por ejemplo estímulos ambientales.

El proceso de memoria implica tres estadios: registro, almacenamiento y recobro.

La forma como se adquiere y manipula el conocimiento es relevante dentro de las teorías del procesamiento de la información. El conocimiento conceptual se conoce como memoria semántica. La memoria semántica se representa como una cadena de eslabones interconectados.

Maduración cerebral y las funciones ejecutivas.

Goldman Rakic estudio la capacidad de permanencia del objeto con monos mediante el llamado paradigma de respuesta diferida, en el cual un objeto, por ejemplo un maní, es colocado dentro de uno de dos recipientes cubiertos por una pantalla opaca, luego de algunos intervalos y variaciones experimentales Goldman reconoce que el animal para lograr la respuesta acertada necesita utilizar estrategias mnésicas internas y recordar la respuesta anterior (memoria operativa). El éxito en esta tarea se correlaciona con la maduración de la corteza frontal la cual se alcanza en los monos entre los 2 a 4 años de edad. El daño cerebral en las áreas pre frontales impide un adecuado desempeño en esta tarea.

Hacia los dos años de edad la capacidad para controlar la conducta con base en información previa, memoria de trabajo o memoria operativa alcanza su máximo desarrollo; y a esta edad el niño el niño adquiere mayor capacidad inhibitoria de los estímulos externos. Es decir el desarrollo de una mayor capacidad para inhibir proactiva y retroactivamente se presenta entre los seis y ocho años, y alcanza su máximo desarrollo hacia los doce años de edad. Este proceso de maduración coincide con la aparición gradual de conexiones neuronales en los lóbulos frontales.

Numerosos modelos psicológicos del desarrollo cognitivo han sido propuestos, pero pocos han sido los modelos que han tratado de establecer una correspondencia entre el desarrollo cognitivo y la maduración cerebral. Una de las teorías más reconocidas está basada en los conceptos de Luria sobre el desarrollo de los sistemas funcionales.

El Sistema funcional de Luria se refiere a un grupo de estructuras cerebrales que participan en una función particular. Una misma región cerebral puede ser parte de varias funciones cognitivas diferentes.

De acuerdo con Luria se pueden distinguir tres unidades funcionales cerebrales:

- ❖ La primera es una unidad de alertamiento que se desarrolla entre el nacimiento y el primer año de vida. Está conformada fundamentalmente por la formación reticular y sus conexiones con la corteza y el sistema límbico. La función básica de esta primera unidad es mantener un estado de activación en el resto del cerebro. El tono o estado de alerta proporcionado por este sistema es una condición indispensable y básica para el funcionamiento de las otras dos unidades. Si esta unidad está alterada (por ejemplo confusión ó coma) la función de las demás estructuras cerebrales se verá afectada.
- ❖ La segunda unidad funcional de Luria analiza los estímulos del medio exterior y estaría representada por las áreas posteriores primarias y de asociación de la corteza cerebral. Dentro de las áreas de asociación se distinguen las áreas secundarias, que tenían una

función de integración intermodal (por ejemplo reconocimiento de un estímulo visual: una mesa) y las áreas terciarias que cumplirán funciones más complejas de integración intermodal (por ejemplo leer requiere de información visual, espacial y lingüística).

Lesiones en las estructuras del sistema cerebral producirían agnosias; dificultad en el reconocimiento perceptual, las estructuras de esta unidad funcional se desarrollaría entre el nacimiento y los ocho años de vida. Las áreas primarias representarían un desarrollo máximo hacia los doce meses, las áreas secundarias de asociación alrededor de los cinco años, y las áreas terciarias solamente completarían su desarrollo entre los siete y doce años. En el niño la formación adecuada de las áreas terciarias se logra solamente después de la maduración de las áreas secundarias, y a su vez las áreas secundarias requieren de la maduración de las primarias.

- ❖ La tercera y última unidad funcional de acuerdo con el modelo de Luria, estaría integrada por los lóbulos frontales que desempeñarían una función motora y ejecutiva: acción y planeación. Los lóbulos frontales contienen, igual que las áreas corticales sensoriales, áreas primarias, secundarias y terciarias. Las áreas primarias y secundarias de los lóbulos frontales tendrían una función motora y se desarrollarían paralelamente con las áreas primarias, secundarias sensoriales dentro de los cinco primeros años de vida del niño.

Las áreas terciarias de los lóbulos frontales, sin embargo iniciarían su desarrollo más tarde y solo alcanzarían su madurez funcional hacia la

adolescencia o a la madurez temprana. Estas áreas tendrían funciones cognitivas complejas, dentro de las que se cuentan la capacidad de análisis y la meta cognición y en consecuencia jugarían un papel primordial en el adulto.

Otro concepto que desarrollo Luria dentro de su modelo funcional cerebral es la noción de lateralización progresiva de funciones. Paralelamente con el desarrollo de las áreas corticales secundarias y terciarias se va estableciendo la especialización hemisférica, es decir la diferenciación de funciones entre los dos hemisferios cerebrales.

El niño que hacia los dos de edad presentaba movimientos cualitativamente semejantes con las dos manos comienza a presentar una destreza motora diferencial en particular evidente entre los cuatro y seis años. De igual manera el lenguaje progresivamente ejerce un mayor control regulador de la conducta. Al inicio la comunicación del niño está fundamentada en movimientos tales como llorar y hacer expresiones faciales, pero a medida que el lenguaje se desarrolla las expresiones verbales sustituye a los movimientos; el lenguaje gestual original se transforma en lenguaje verbal.

El funcionamiento cognitivo debe verse como un proceso en desarrollo que probablemente no se lateraliza de manera estática y rígida. La diferencia fundamental entre los dos hemisferios cerebrales radica en la forma de como procesan información novedosa o información ya conocida, el hemisferio derecho se activa cuando el material es nuevo mientras que el hemisferio izquierdo intervendrá en el manejo de información reconocida. De acuerdo con este modelo el niño estaría permanentemente cambiando la actividad de

un hemisferio a otro dependiendo de las características de los estímulos. Siempre que el estímulo percibido sea novedoso el hemisferio derecho se activara para posteriormente ser el hemisferio izquierdo el que maneje esta misma información.

Esta teoría está apoyada por la propuesta de que el hemisferio derecho se desarrollara más tempranamente que el izquierdo.

En personas normales los dos hemisferios cerebrales intervienen en cualquier tarea cognitiva aunque está claramente conocido que los hemisferios procesan información de manera diferente.

La actividad docente en educación infantil.

Según el equipo técnico de la Dirección Nacional de Currículo Ecuatoriano el desarrollo infantil es un proceso de cambios continuos por el que atraviesan los niños y niñas desde su concepción que, en condiciones normales, garantizan el crecimiento, la maduración y la adquisición progresiva de las complejas funciones humanas como el habla, la escritura, el pensamiento, los afectos, la creatividad. Es un proceso multifactorial en el que influyen aspectos internos (biológicos) y externos (sociales), en el que intervienen múltiples actores.

El desarrollo depende de la calidad de las condiciones sociales, económicas y culturales en las que nacen, crecen y viven los niños y niñas, de las oportunidades que el entorno les ofrece y de la efectiva garantía de derechos por parte del Estado y la sociedad.

Para articular los subtítulos antes mencionados de este capítulo con la investigación fundamental de este trabajo, creo oportuno reconocer que el lugar de encuentro y de práctica de los enunciados de Piaget y Luria es en el aula escolar ya que la actividad docente previene, evalúa y modifica un desarrollo anterior a uno superior, y es precisamente allí donde se desenvuelve uno de los problemas fundamentales que enfrentan los docentes en su actividad diaria, es decir “la óptima conducción de la clase” muchas veces se vuelve un problema central que solicita del profesional conocer su planificación, ejecución y evaluación, a fin de lograr un eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conceptualmente, una clase es la ejecución de un conjunto de actividades pedagógicas que desarrollan los docentes con los educandos, dentro y fuera del aula, en la que se efectúan diversas experiencias en torno a un tema, contenido, capacidad, competencia u objetivo, con el fin de que los educandos logren aprendizajes, en un corto periodo de tiempo (45,90 o 135 minutos).

En otra perspectiva conceptual, una clase es un proceso de interacción entre los sujetos y los elementos del currículo (educandos, docentes, ejes, ámbitos, métodos, materiales, etc.).

A la presente administración Gubernamental se le han reconocido importantísimos reconocimientos desde instancias nacionales e internacionales, de hecho la inversión en educación es muy superior a las anteriores administraciones y demuestra la buena voluntad hacia este sector estratégico de la sociedad. La actividad docente de todo nivel ha tenido

profundas modificaciones congruentes a diferentes planes y programas de desarrollo y planificación Nacional, de hecho solo basta ingresar a las diferentes páginas web que el Gobierno Nacional pone a servicio público para encontrar diferentes documentos, planes y programas que apoyan la actividad docente.

Muchos discursos han sido recurrentes sobre educación cuando no han sido aparejados de estrategias nuevas, originales y rigurosamente posibles. De hecho en el mundo existen proyectos increíbles que parten de simples ideas pero en contextos que apoyan dichas ideas como iniciativas emprendedoras. El Gobierno y la sociedad deben procurar la atención y la defensa de los derechos humanos, los futuros profesionales no solo deben ser buenos en su profesión sino también excelentes padres y esposos, excelentes ciudadanos, pero no como medio de subsistencia únicamente, sino como servicio a los demás.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO.- “Es el conjunto de procedimientos por los cuales: se plantean los problemas científicos, y se ponen a prueba las hipótesis científicas”, es decir que este método permitirá plantear los problemas existentes para nuestra investigación, partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, escogimiento del tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica, con los cuales se alcanzará los objetivos que se han planteado.

EXPERIMENTAL.- Es un proceso sistemático y de aproximación científica en la cual el investigador manipula una o más variables, controla y mide cualquier cambio en otras variables. Los experimentos se llevan a cabo con el objetivo de predecir fenómenos. Normalmente, un experimento es construido para poder explicar algún tipo de causalidad. De forma amplia se define a la investigación experimental como la actividad en donde el científico influye activamente en algo para observar sus consecuencias.

Armar los grupos correctamente es especialmente importante cuando tenemos más de una condición en el experimento. Un grupo de muestra generalmente sirve como un grupo de control, mientras que otros son probados bajo las condiciones experimentales.

Decidir los grupos de muestra puede ser realizado por medio de muchas técnicas de muestreo diferentes.

Un muestreo de la población puede ser elegido por una variedad de métodos, tales como la aleatorización, la "cuasi aleatorización" y el emparejamiento.

MODELO ESTADÍSTICO.- Se dedica a la descripción, visualización y resumen de datos originados a partir de los fenómenos de estudio. Los datos pueden ser resumidos numérica o gráficamente.

Facilitará organizar y graficar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación aplicada a los padres de familia y los niños.

INDUCTIVO.- El método inductivo es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige. Nos permitirá para la observación y delimitación del problema, para plantear sus soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares y abstraer y generalizar la información.

DEDUCTIVO.- Sigue un proceso sintético-analítico, es decir contrario al anterior, se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, o se examinan casos particulares sobre las bases de las afirmaciones generales presentadas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

LA ENTREVISTA: Es la técnica aplicada a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices, que nos permitirá conocer la realidad

institucional, la calidad didáctica usada; información valiosa que nos permitirá partir hacia objetivos más afines con el contexto de la Institución.

LA OBSERVACIÓN: A través de la guía de observación, de tipo directa aplicada a los estudiantes del Centro de Desarrollo Caritas Felices, podemos establecer las potencialidades (habilidades o destrezas) que puede desarrollar en el aprendizaje computacional el rincón de aprendizaje Scratch, y reconocer los ajustes necesarios para la continuidad de la investigación.

LA ENCUESTA: Por medio de la encuesta aplicada a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Caritas Felices podemos reconocer el grado de incidencia del rincón de aprendizaje con Scratch en el aprendizaje computacional en los alumnos pre escolares de dicha Institución.

LA PRUEBA DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS: Por medio de esta técnica manipulamos a un grupo de control sobre otro de muestra, esta técnica nos permitirá controlar y medir la variabilidad ocasionada entre grupos.

POBLACIÓN Y MUESTRA.

PARALELOS	NIÑOS	NIÑAS	EDADES	DOCENTES
A	7	7	3 AÑOS	1
B	11	14	4 AÑOS	1
C	15	18	5 AÑOS	1
SUBTOTAL	33	39		3
TOTAL		72		3

Fuente: Registro de matrícula del CDI Caritas Felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo

g. CRONOGRAMA

Actividades	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
Periodo 2015 – 2016													
Selección del Tema	x	x											
Desarrollo de la problematización			x										
Elaboración de la justificación				x	x								
Formulación de objetivos						x	x						
Construcción del marco teórico							x	x					
Elaboración de instrumentos								x	x				
Trabajo de campo										x			
Análisis de resultados											x		
Elaboración de informe final												x	
Socialización de la investigación												x	x

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.

RECURSOS.

INSTITUCIONALES:

Universidad Nacional de Loja UNL - MED.

Centro de desarrollo Infantil Caritas Felices, Quito.

HUMANOS:

Director/a de Tesis.

Directora, profesores y estudiantes del Centro Educativo Caritas Felices.

Investigador.

MATERIALES:

Computador con Windows 7.

Cámara de video.

Guías de desarrollo y elaboración de videojuegos Scratch.

Pantalla led con reproductor HDMI - VGA o proyector.

EGRESOS	CANTIDADES
PC	550\$
LED 32"	500\$
PAPELERIA	150\$
IMPREVISTOS	300\$
TOTAL:	1500\$

FINANCIAMIENTO:

Autofinanciado.

i. BIBLIOGRAFIA

MONTERO, E.; RUIZ, M; DÍAZ, B. Aprendiendo con Videojuegos “Jugar es pensar dos veces”. Narcea S.A. Ediciones Madrid 2010. Pág. 10-25-34-57-150.

MARTIN, G.; PEAR, J; DÍAZ, B. Modificación de conducta “qué es y cómo aplicarla”. Pearson educación S.A. Madrid 2008. Pág. 447.

DI CAUDO, V. Evaluación de la educación inicial. Editorial Universitaria Abya Yala. Quito 2010. Pág. 4-47-55-56.

SANTROCK, J. Desarrollo infantil. Mc Graw-Hill Interamericana Editores, S.A. México 2007. Pág.336-306-277-211-105-98-99-66.

ROSELLI, M.; MATUTE, E; ARDILA, A. neuropsicología del desarrollo infantil. Editorial El Manual Moderno S.A. México 2010. Pág. 15-139-161-181.

MUÑOZ, A. Desarrollo de las competencias básicas en educación infantil. Ediciones de la U, S.A. Bogotá 2010. Pág.21-45-47-73.

DI CAUDO, V. Expresión grafo plástica infantil. Editorial Universitaria Abya Yala. Quito 2011. Pág. 38-40-74-114.

PAPERT, S. Desafío a la Mente “Mindstorms”, Computadores y educación. Ediciones Galápago. Buenos Aires 1980.

WEBGRAFIA

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/12239448/js%20project%20reader/editor.htm>

<http://parvulariasdelecuador.blogspot.com/>

<http://scratch.mit.edu/>

<http://s4a.cat/>

<http://www.teledocumentales.com/videogames-themovie2014/>

<http://www.educarm.es/admin/webForm.php?mode=visualizaAplicacionWeb&aplicacion=ALUMNOS&web=91&zona=PROFESORES>

<http://childtopia.com/>

<http://www.ibercienciaoei.org/scratch>

j. ANEXOS DEL PROYECTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE

EDUCACIÓN INICIAL DEL C.D.I. CARITAS FELICES.

Acondicionamiento previo: Se recomienda aplicar prueba de funciones básicas “REAA”, con la finalidad de que los rasgos presentes permitan reconocer o diagnosticar “necesidades educativas individuales”, mismas que serán atendidas desde las cualidades y con los retos intencionalmente creados del videojuego-scratch.

Acondicionamiento del videojuego: Según el diagnóstico, el videojuego debe atender las deficiencias y las necesidades educativas encontradas con el uso de elementos multimedia y materiales didácticos usados en el subnivel dos, con el fin de que por medio de su aplicación comprometa de forma divertida al alumno a esforzar su desarrollo actual hacia uno que no lo ha conseguido todavía.

EN EL AULA:

Día: lunes.

Presentación del rincón de aprendizaje Scratch.

OBJETIVO: Socializar el proyecto, presentar el rincón a los niños, socializar los usos, obligaciones y derechos que el rincón va a tener.

Día: Martes.

A JUGAR EN EL RINCÓN DE VIDEOJUEGOS “SOCIALES”.

OBJETIVO: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego, es decir que dificultades existe con la manipulación y accesibilidad del videojuego, si mide lo que pretende medir, si permite disciplinadamente la enseñanza, si atiende las debilidades o retrasos diagnosticados.

Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el Eje de desarrollo- aprendizaje “Desarrollo personal y social” mismo que cuenta con diversas destrezas en sus dos ámbitos “Identidad y autonomía; y Convivencia”.

Día: Miércoles.

A JUGAR EN EL RINCÓN DE VIDEOJUEGOS “MEDIOS NATURALES”.

OBJETIVO: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego, es decir que dificultades existe con la manipulación y accesibilidad del videojuego, si mide lo que pretende medir, si permite disciplinadamente la enseñanza, si atiende las debilidades o retrasos diagnosticados.

Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el Eje de desarrollo- aprendizaje “Descubrimiento del medio natural y cultural” mismo que cuenta con diversas destrezas en sus dos ámbitos “Relaciones con el medio natural y cultural; y Relaciones lógico matemáticas”.

Día: Jueves.

A JUGAR EN EL RINCÓN DE VIDEOJUEGOS “COMUNICATIVOS”.

OBJETIVO: Aplicar los diferentes videojuegos y reconocer la relación alumno videojuego, es decir que dificultades existe con la manipulación y accesibilidad del videojuego, si mide lo que pretende medir, si permite disciplinadamente la enseñanza, si atiende las debilidades o retrasos diagnosticados.

Los videojuegos aplicados en este día son los basados según el Eje de desarrollo- aprendizaje “Expresión y comunicación” mismo que cuenta con diversas destrezas en sus tres ámbitos “Comprensión y expresión del lenguaje; expresión artística; expresión corporal y motricidad”.

Día: Viernes.

A JUGAR CON LOS MÁS “DIVERTIDOS”.

OBJETIVO: Según las dificultades encontradas en la aplicación de los videojuegos y en la relación tratamiento psicológico alumno se harán reajustes que permitan reforzar una adaptación débil al rincón o mantengan un problema en su aprendizaje o conducta específico y/o un rasgo de personalidad deficitario.

Para descargar los juegos:

Refuerzos...

<https://scratch.mit.edu/projects/90966025/>

Miércoles:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965775/>

Martes:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965553/>

Jueves:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965322/>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

**ENCUESTA 1 - REALIZADA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL
DEL C.D.I. CARITAS FELICES.**

1. ¿Conoce usted el software scratch y su aplicación en la educación?

Si () NO ()

2. ¿Considera que la producción educativa – tecnológica de Ecuador es eficiente?

Si () NO ()

3. ¿Conoce la gamificación y su aplicación en la educación?

Si () NO ()

4. ¿Usted considera que los niños de 3 a 5 años pueden manejar de forma adecuada dispositivos tecnológicos?

Si () NO ()

5. ¿Usted puede desarrollar proyectos multimedia útiles para la enseñanza - aprendizaje del currículo de educación inicial?

Si () NO ()

6. ¿Usted planifica sus actividades cotidianas según los ejes de desarrollo – aprendizaje, componentes y destrezas del subnivel dos del currículo de educación inicial?

Si () NO () GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

**ENCUESTA 2- REALIZADA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL
DEL C.D.I. CARITAS FELICES.**

1. ¿Considera que por medio de un rincón de aprendizaje, la gamificación con scratch ayuda positivamente en la enseñanza curricular?

Si () NO ()

2. ¿El uso del rincón de aprendizaje scratch es una actividad difícil de desarrollarla?

Si () NO ()

3. ¿Considera que si adjunta a la lista de útiles la compra de un tablet, los representantes de sus alumnos puedan cumplir con la compra?

Si () NO ()

4. ¿El uso del rincón scratch es un valor agregado para la institución, que motiva profundamente en el estudiante el uso de tecnología?

Si () NO ()

5. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente identidad y autonomía?

Si () NO ()

6. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente convivencia?

Si () NO ()

7. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente relaciones con el medio natural y cultural?

Si () NO ()

8. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente relaciones lógico-matemáticas?

Si () NO ()

9. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente comprensión y expresión del lenguaje?

Si () NO ()

10. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente expresión artística?

Si () NO ()

11. ¿Considera que puede desarrollar material didáctico multimedia con Scratch útiles para la enseñanza del componente expresión corporal y motricidad?

Si () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

**PRUEBA DE COMPETENCIA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL C.D.I. CARITAS FELICES.**

Prueba A.

ALUMNO:PROFESORA:.....

ESCUELA:.....GRADO:.....

EDAD:FECHA:.....

Encierra en un círculo.

1. En tu casa hay un computador o tablet que usas?

SI



NO



2. Usar la computadora o tablet es:

Fácil



Difícil



3. De grande crees que puedas hacer videojuegos como Angry Birds o Plantas Vs. Zombies otros:

SI



NO



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS.

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

**PRUEBA DE COMPETENCIA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL C.D.I. CARITAS FELICES.**

Prueba B.

ALUMNO:PROFESORA:.....

ESCUELA:.....GRADO:.....

EDAD:FECHA:.....

Encierra en un círculo.

1. ¿Para **iniciar** un juego necesitamos colocar en la programación la ficha?



2. ¿Consideras que el videojuego sociales, te ha enseñado de forma divertida a usar las flechas del computador?

SI



NO



3. ¿Usar Scratch te pareció?

Fácil



Difícil



4. ¿Consideras que el videojuego naturales, te ha enseñado de forma divertida a concentrarte?

SI



NO



5. ¿Consideras que el videojuego comunicativos, te ha enseñado de forma divertida a moverte?

SI



NO



Anexos:

Refuerzos...

<https://scratch.mit.edu/projects/90966025/>

Miércoles:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965775/>

Martes:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965553/>

Jueves:

<https://scratch.mit.edu/projects/90965322/>

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

MANUAL DE INSTALACIÓN DEL SOFTWARE SCRATCH 2.0

Dado que los docentes de la Institución educativa Caritas Felices no conocen las formas de conseguir e instalar el software scratch 2.0, se señalan dos formas de hacerlo:

Instalación con internet.

Ingrese a la página <http://scratch.mit.edu/scratch2download/>

Haga clic en la imagen "INSTALL NOW" y siga las instrucciones.

Primero se instalará "Adobe AIR runtime system", si no lo tiene instalado aún. Luego se instalará la aplicación Scratch 2.0.

Durante la instalación, haga clic en "Yes" o "Allow" cuando el navegador solicite permiso.

Descarga e instalación offline.

También es posible descargar desde la página web antes mencionada los instaladores a una unidad de disco local.

Descargue la última versión de "Adobe AIR" y guárdela en el disco duro o en una Memoria USB.

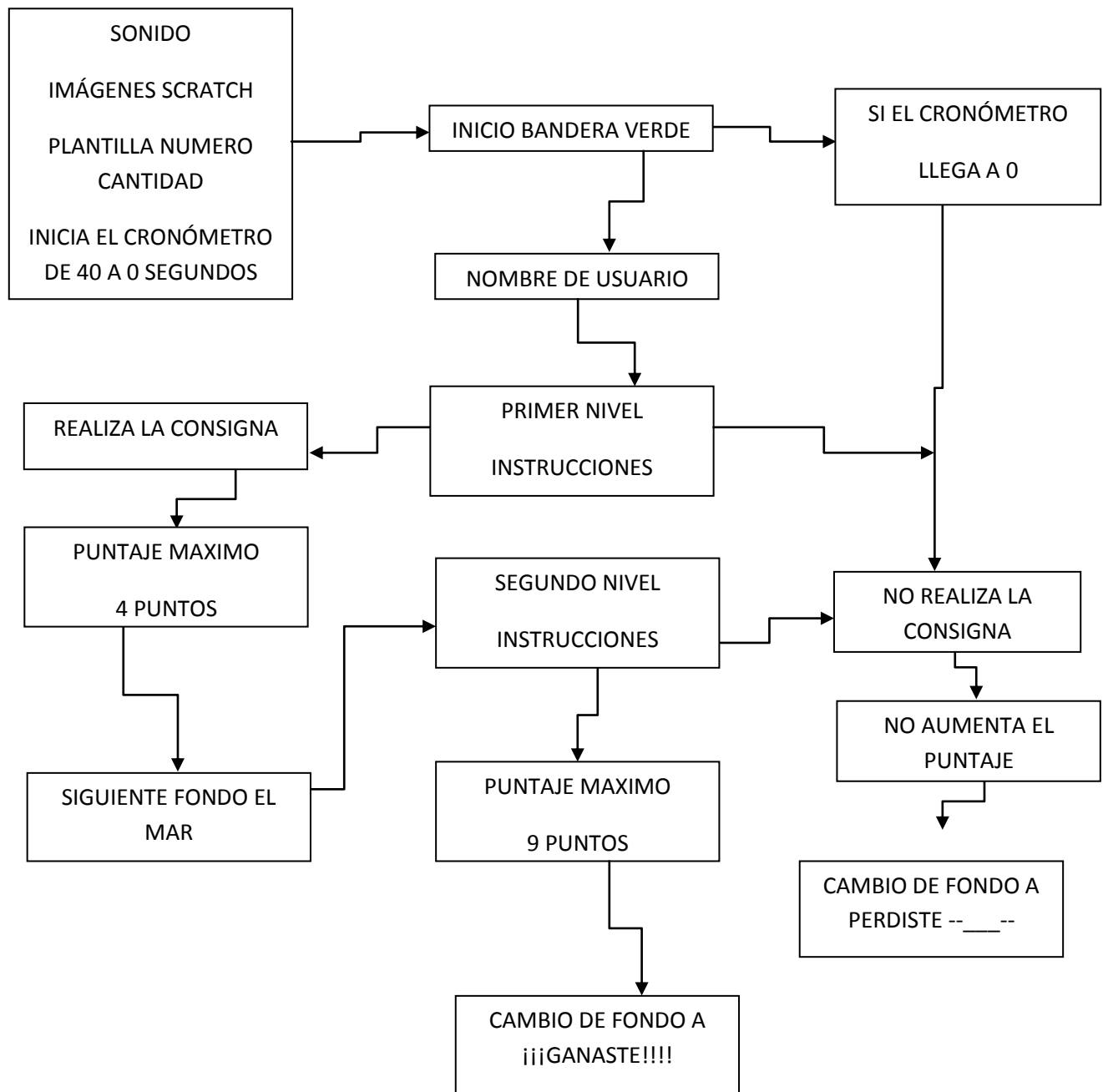
Descargue el programa de instalación de Scratch 2.0 y guárdelo en el disco duro o en una Memoria USB.

Ejecute el instalador de "Adobe AIR". Siga las instrucciones.

Ejecute el programa de instalación de Scratch 2.0. Siga las instrucciones.

Abra Scratch 2.0 haciendo doble clic en el ícono creado en el escritorio.

FLUJOGRAMA DEL VIDEOJUEGO SAMSA



El juego samsa puede encontrarlo en:
<https://scratch.mit.edu/projects/93361779/>

FOTOS.



Fuente: Ficha de observación aplicado al Centro Infantil Caritas felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Algunos estudiantes durante la prueba.

Fuente: Ficha de observación aplicado al Centro Infantil Caritas Felices.

Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Cable HDMI



Mouse inalámbrico



Laptop con HDMI



Pantalla Led 32"

Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Irene Bustillos y su ayuda en las pruebas.

Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas Felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.



Fuente: Taller de inducción a scratch Centro Infantil Caritas felices.
Investigador: Pablo Arturo Vega Trujillo.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINAS
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	vii
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	30
f. RESULTADOS.....	33
g. DISCUSIÓN.....	79
h. CONCLUSIONES.....	81
i. RECOMENDACIONES.....	82
LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.....	83
j. BIBLIOGRAFÍA.....	108
k. ANEXOS.....	110
ÍNDICE.....	171