

Ministerio de educación Pública-Fundación Omar Dengo

Propuesta:

"Crear y descubrir la programación"

Escuela:

Escuela Alberto Echandi Montero

Circuito 03

Correo:

Esc.alberto.echandi.montero@gmail.com

Teléfono: 2449-51-18

Elaborado por:

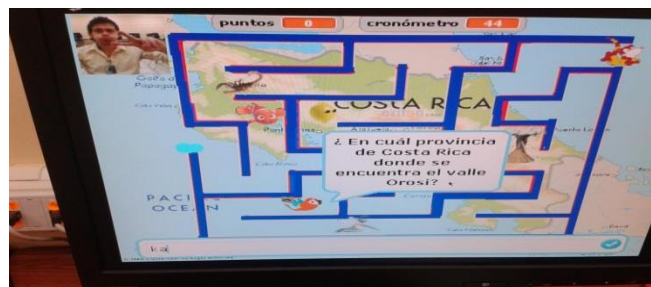
Lic. Adrián Murillo Chaves

Correo electrónico:

adrianmur1981@gmail.com

Lema:

"Programar es crear nuevos mundos"



Contenido

Propuesta innovadora	2
¿Cómo desarrollar en los niños el razonamiento, trabajo en equipo y la competencia sana, por medio de juegos educativos elaborados en Micromundos y Scratch?	3
Nuestra aventura	3
¿Cómo voy a utilizarlo?.....	5
¿Cuál es el problema de investigación a resolver? ¿Cuál es su necesidad de la información?.....	9
¿Cuál es su necesidad de la información?	9
Orden y Tiempo Máximo	10
Conclusión	11
Bibliografía.....	12

Propuesta innovadora



En la actualidad la sociedad como tal, está viviendo una crisis de pérdida de valores, una violencia que pareciera estar creciendo cada día más.

Es un problema que nos está afectando a todos y más cuando los niños crecen en estos ambientes. El presente trabajo viene a propiciar diferentes estrategias para lograr una forma diferente de mejorar la manera de transmitir los conocimientos a nuestros estudiantes.

Ya sean reflexiones significativas, dinámicas, charlas, juegos educativos estos vienen a solventar una necesidad en los niños de aprender, de ser escuchados, de expresarse, competir, razonar.

Los juegos educativos elaborados en Micro mundos y Scratch vienen a formar parte del ambiente de aprendizaje en todos los campos de la educación, ya que con la ayuda de los mismos los docentes salimos de la rutina y de cierta manera nos ganamos la confianza de los estudiantes y así también podemos reforzar algunos contenidos curriculares de una manera creativa.

Los juegos educativos vienen a marcar una diferencia significativa si el tiempo administrado de los mismos es el adecuado.

El presente trabajo muestra una vivencia personal de las experiencias obtenidas con respecto a los juegos educativos en el laboratorio y lo significativo que estos han sido para mejorar la relación de docente-alumno.

¿Cómo desarrollar en los niños el razonamiento, trabajo en equipo y la competencia sana, por medio de juegos educativos elaborados en Micromundos y Scratch?

Objetivo general: Proporcionar a los estudiantes estrategias metodológicas, con acceso no sólo a tecnologías de información, sino también a otras experiencias que mejoren las relaciones entre compañeros.

- Es importante tener en cuenta que los niños responden mejor cuando se les presente un ambiente de aprendizaje entretenido mostrándoles todas las posibilidades que nos ofrece el laboratorio.
- No hay que olvidar que nuestra visión es Ser los facilitadores idóneos de los mecanismos entre las diferentes poblaciones estudiantiles, desarrollar en nuestros alumnos sentidos críticos y analíticos acerca del entorno en el que vivimos diariamente.

Nuestra aventura

En la actualidad sin duda alguna las nuevas tecnologías vienen a facilitar nuestro trabajo en gran medida y como tutor de informática educativa es mi deber trabajar y seguir las guías didácticas, sin embargo siempre que puedo agregar un poquito más me encanta y esto para enriquecer mis clases con software educativos de fácil uso como **Micromundos y Scratch** y en esta oportunidad dar me la tarea de crear unos juegos para mis estudiantes de tercero, cuarto, quinto y sexto.

Esta aventura inicia con los contenidos curriculares de las provincias de Costa Rica quizás en ocasiones es un tema hasta aburrido sino se enseña con ayuda de las tecnologías. Este servidor elaboró 2 software educativos uno en **Micro mundos y otro en Scratch**.

El de Micro mundos inicia con una emocionante presentación al estilo de **Star Wars** con su música y todo lo relacionado a las naves.

Propuesta elaborado por: Lic. Adrián Murillo Chaves

Se les invita a los estudiantes a darle un clic a una nave que nos tele trasporta a un mundo llamado **Costa Rica**.

Buenísimo aquí el tutor le pide a los estudiantes no tocar ningún botón hasta que se le indique.

Se divide la sección en dos grupos para que la competencia sea más competitiva de una manera sana y se hacen preguntas al azar, como por ejemplo en nombre de las provincias, características de algunas provincias, nombre de volcanes, en fin preguntas relacionadas a los libros de estudios sociales que los estudiantes traen a sus clases regulares.

Una vez terminado el repaso se les pide a los estudiantes observar por 2 minutos el dibujo del mapa de Costa Rica y que de la mejor manera intentaran memorizar donde están las provincias.

Aquí más de un estudiante se pregunta y para que tenemos que hacerlo, bueno la respuesta es que cuando pasan los 2 minutos, este servidor les dice que toquen un botón que se llama Rock, para sorpresa de los participantes el mapa **de Costa Rica** se vuelve un poco loco y las piezas se desarman por todas partes y se trasforma un rompecabezas.

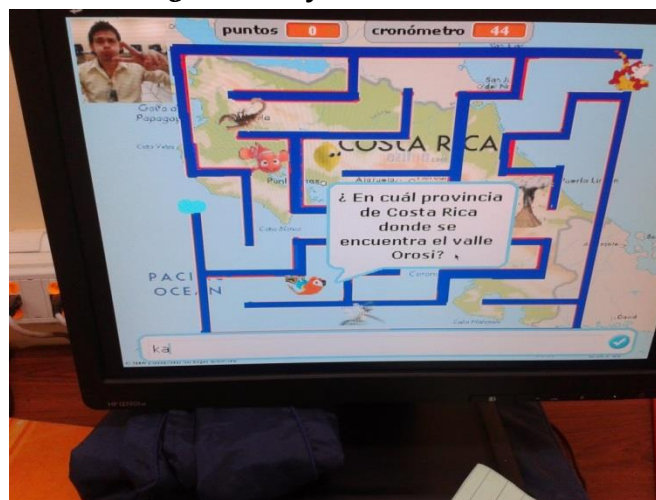
Se les da un tiempo para volver armar el mapa, los chicos se divierten, se ríen, trabajan en equipo, en fin una locura creativa.





Por eso quisiera compartir esta propuesta innovadora que he venido desarrollando por muchos años, así como otras que hemos trabajado muy duro por marcar una diferencia creativa tecnológica en la educación actual.

¿Cómo voy a utilizarlo?



Este software educativo tiene muchos usos desde repasos de estudios sociales a prácticas sencillas de matemática como lo es acomodar cantidades en la casa de valores.

El juego de Scratch sigue una temática parecida al anterior, solo que esta vez es un juego donde nuestro personaje principal que es un **cocodrilo** que debe recorrer un laberinto en forma de mapa de Costa Rica.

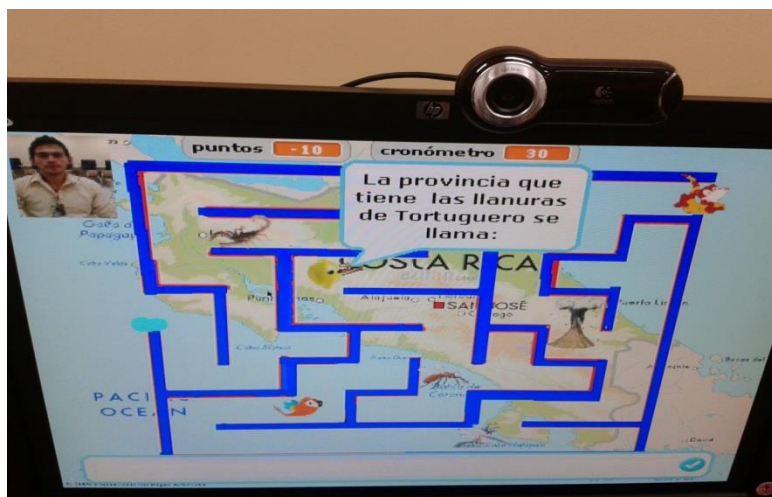
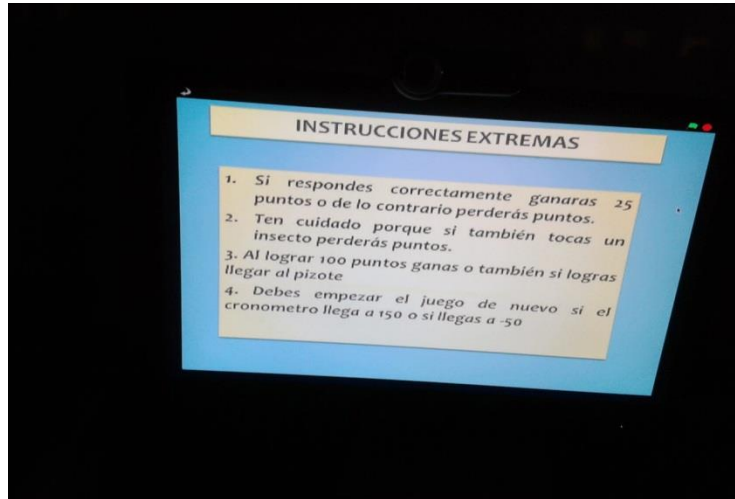
Propuesta elaborado por: Lic. Adrián Murillo Chaves

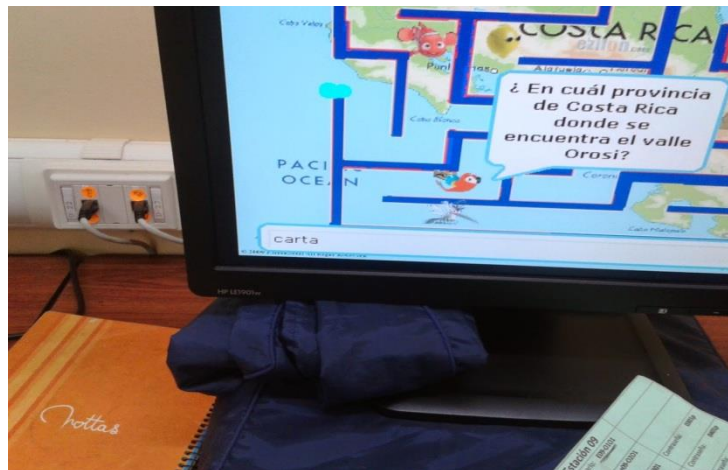
El personaje principal se mueve con las direccionales del teclado y en el laberinto deberá pasar sobre algunos de sus mejores amigos, los cuales tienen alguna pregunta relacionada con características propias de nuestro país

Si responde de manera correcta saldrá una leyenda positiva, ganará puntos y un sonido junto con una imagen de la provincia los delectara en su camino por el laberinto.

En el laberinto están tres villanos que en este caso son mosquitos del dengue si pican al cocodrilo este perderá puntos, también lo retrasará en el tiempo ya que solo cuentan con pocos minutos para pasar el juego de lo contrario una leyenda de **GAME OVER** indica que no pudieron pasar el reto.







Esta propuesta sin duda alguna ha sido una experiencia que me permitió mejorar como profesional ya que he podido aprender de otras experiencias de los demás participantes de este taller virtual.

Sin duda alguna nosotros los y las educadores siempre tenemos muchas adversidades en contra pero a pesar de eso siempre tenemos la responsabilidad de marcar la diferencia positiva en Costa Rica...

¿Cuál es el problema de investigación a resolver? ¿Cuál es su necesidad de la información?

Considero que el principal problema más allá de la investigación, es el tiempo de aplicación de la propuesta, ya que está sujeto a muchas variables externas como reuniones de personal, los docentes faltan a una clase por diferentes motivos, etc.

En realidad la investigación es el contenido curricular de las provincias de Costa Rica, hay muy buena información en los libros de estudio de los estudiantes y también el internet es una herramienta valiosa.

¿Cuál es su necesidad de la información?

Este software educativo me ha costado muchas horas en elaborarlo, tanto en Scratch como el de Micromundos. Los bloques de programación han sido una mezcla de creatividad que respondan a una necesidad de aprender de los niños de una manera diferente.

Este servidor tiene una necesidad de presentar una idea innovadora a mis estudiantes de tercero, también en colaborar a la docente guía una manera diferente de enriquecer el contenido curricular que se está viendo en sus lecciones.

No se trata de crear un juego por hacerlo y nada más, la idea del mismo es que los niños repasen, estudien y se preparen antes de su examen. Su profesora me ha manifestado un gran cambio ya que sus estudiantes recuerdan mejor las cosas cuando se les pregunta algo relacionado con las Provincias de Costa Rica.

Orden y Tiempo Máximo

El orden para los usos de estos 2 software, varía mucho según el tiempo y la disponibilidad del grupo, para lograr los objetivos primero se debe seguir un orden en los pasos:

Primero un repaso de manera general del contenido curricular, para hacer diagnóstico de lo que saben o conocen los del tema.

Seguidamente las instrucciones por parte del tutor del laboratorio, para empezar el primer juego del laberinto elaborado en Micromundos.

Una vez culminado el anterior se retoman las nuevas instrucciones para poder jugar el segundo juego creado en Scratch.

Conclusión

La programación despierta talentos escondidos, permite crear mundos nuevos llenos de aventura, emoción y aprendizaje significativo.

Esta nos permite desarrollar nuestras inteligencias múltiples y gracias a los esfuerzos del ministerio de educación pública de Costa Rica y la Fundación Omar Dengo, nuestros estudiantes pueden enriquecer su currículo y todo gracias al acceso a las nuevas tecnologías.

La programación, también colabora a la creatividad de los estudiantes y les permite observar toda una gran variedad de gamas que van más allá de trabajar con una tortuga dibujando rayas.

Es increíble todos las ventajas de los software educativos si los mismos se saben utilizar correctamente, ayudan a los niños al razonamiento, al trabajo en equipo y a la colaboración, pero entre los logros más significativos que he logrado ha sido el fomento y la práctica de los buenos valores como el respeto, compañerismo, dialogo.

Bibliografía

- Software de apoyo: Scratch
- Murillo, A. (2017) **Crear y descubrir la programación**. San Pedro de Poás, Alajuela. Costa Rica