

MEMORIA DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
CURSO 2014/2015

DATOS IDENTIFICATIVOS:

1. Título del Proyecto

Uso de juegos flash de libre difusión para la enseñanza de las Ciencias en Educación Infantil y Primaria

2. Código del Proyecto

2014-12-6004

3. Resumen del Proyecto

Este proyecto se basa en la creación de un blog para recopilar y documentar diversos juegos flash de libre difusión en internet. Con esta herramienta se pretende aportar un recurso al profesorado de Infantil y Primaria para que utilicen de forma ordenada los juegos libres por la red.

4. Coordinador/es del Proyecto

Nombre y Apellidos	Departamento	Código Grupo Docente
Sebastián Rubio García	Didáctica de las Ciencias Sociales y Experimentales	82

5. Otros Participantes

Nombre y Apellidos	Departamento	Código grupo docente	Tipo de Personal (1)
Leticia Cuadrado Molina	Didáctica de las Ciencias Sociales y Experimentales		Colaboradora honoraria
Roberto García Morís	Didáctica de las Ciencias Sociales y Experimentales		PDI

(1) Indicar si se trata de PDI, PAS, becario, contratado, colaborador o personal externo a la UCO

6. Asignaturas implicadas

Nombre de la asignatura	Titulación/es
Didáctica de las Ciencias Experimentales en Educación Primaria	Grado en Educación Primaria
Educación Mediática y Aplicaciones Didácticas de las TIC	Grado en Educación Infantil
Educación Mediática y Dimensión Educativa de las TIC	Grado en Educación Infantil

MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Especificaciones

Utilice estas páginas para la redacción de la memoria de la acción desarrollada. La memoria debe contener un mínimo de cinco y un máximo de **DIEZ** páginas, incluidas tablas y figuras, en el formato indicado (tipo y tamaño de letra: Times New Roman, 12; interlineado: sencillo) e incorporar todos los apartados señalados (excepcionalmente podrá excluirse alguno). Se anexarán a esta memoria, en archivos independientes, las evidencias digitalizadas que se presenten como resultado del proyecto de innovación (por ejemplo, presentaciones, imágenes, material escaneado, vídeos didácticos producidos, vídeos de las actividades realizadas). En el caso de que el tamaño de los archivos no permita su transferencia vía web (por ejemplo, material de vídeo), se remitirá un DVD por Registro General al Servicio de Calidad y Planificación.

Apartados

1. **Introducción** (justificación del trabajo, contexto, experiencias previas, etc.).

Ante la creciente proliferación de juegos gratuitos en internet, se decidió abordare este proyecto para intentar “racionalizar” el uso de éstos. Dichos juegos se basan en tecnología Flash, que utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de video y audio bidireccional. La gran potencia mediática y educativa de estos elementos web ya ha sido analizada en trabajos previos (Rubio S.J., et al. 2013). No obstante el uso de estos juegos en el ámbito educativo no está muy extendido pues, como en otros elementos de la red, confluyen varios factores mediáticos: la publicidad, antes y durante el desarrollo del juego; la aparición constante de enlaces a otras páginas y más consejos publicitarios; interacción voluntaria o no con el jugador, mediante micrófono, altavoces y/o cámara; así como el propio argumento del juego que puede transmitir más o menos mensaje al usuario, sin control expreso de su edad.

El alumnado de la etapa de Infantil es especialmente receptivo a cualquier avance en las nuevas tecnologías, resultándoles especialmente sencillo el uso de pantallas táctiles e interfaces más convencionales como el ratón o el teclado. Los juegos flash de libre difusión son muy tentadores para esta sección de la población y hay muchos tipos de juegos adaptados a tan cortas edades. Si al interés innato le unimos el importante factor del bajo coste, pues sólo es necesario cualquier dispositivo con acceso a internet y que pueda ejecutar documentos flash, resulta un recurso tentador también para los tutores y educadores.

Aprovechando los aspectos atrayentes de esta tecnología, se plantea utilizarlo para introducir en el alumnado contenidos, valores y en definitiva, competencias. En concreto este proyecto se centra en el uso de estos juegos para transmitir conocimientos relacionados con la Ciencia pues los diferentes estudios publicados en los últimos años sobre formación de profesorado revelan que los docentes de las etapas de Infantil y Primaria no transmiten confianza en sus conocimientos científicos y por tanto se muestran, en ocasiones, incapaces de trasladar al alumnado los contenidos del currículo. Esta propuesta de innovación pretende aportar una herramienta más a dicho profesorado, que sirva para transmitir conocimientos científicos mediante el juego, y despertar así la curiosidad por estos temas en el alumnado.

2. **Objetivos** (concretar qué se pretendió con la experiencia).

Durante el curso 2014/2015, los objetivos perseguidos fueron:

- Elaborar una selección de juegos flash de libre difusión, categorizados por contenidos y edades.
- Construir un blog (similar a una página web) donde se resuman los mejores juegos separados por categorías didácticas, que sirva al docente como guía para encontrar aquel contenido relacionado con la parte del currículo que esté abordando en cada ocasión.
- Incentivar al alumnado de los Grados de Educación Infantil y Primaria al uso de dichos juegos en las aulas, especialmente durante sus periodos de prácticas.

- Realizar una prueba piloto en varios centros educativos de la provincia de Córdoba para probar los resultados. En este punto debe implicarse activamente al alumnado de nuestros grados.

En fases posteriores se aspira a programar juegos propios con contenido científico concreto y realizar la difusión y las pruebas oportunas.

3. Descripción de la experiencia (exponer con suficiente detalle qué se ha realizado en la experiencia).

En una primera fase se analizaron varias páginas web que resultaron interesantes, a partir de un trabajo previo realizado con alumnado de 5 años en un centro de la provincia de Córdoba. En la tabla 1 se muestra la lista de páginas base desde la que partimos.

URL de juegos de libre difusión
www.juegosangry.com
www.juegosdeanimales.es
www.disney.es/juegos-disney
bobesponja.trijuegos.com
www.disney.es/disney-xd/juegos
www.pequejuegos.com
www.juegos-cars.com
www.juegosdebarbie.es
www.juegosdecoches.es
www.deben10.com

Tabla 1: Páginas utilizadas en el análisis previo

En una segunda fase se ofreció la oportunidad de jugar al alumnado de Educación Mediática y Aplicaciones Didácticas de las TIC, Educación Mediática y Dimensión Educativa de las TIC, y Didáctica de las Ciencias Experimentales en Educación Primaria, correspondientes a los grados de Educación Infantil y Primaria de la Universidad de Córdoba.

Durante las sesiones prácticas se buscan juegos en la red, especialmente dirigidos a temáticas de Ciencias Experimentales, y se juegan. No se puede enseñar a jugar si no se ha jugado, y bajo esta premisa nuestro alumnado debe probar los juegos para analizar todos los aspectos educativos relacionados con estas herramientas.

Una vez probados los juegos se procedió a debatir en clase, analizando desde una perspectiva crítica las ventajas e inconvenientes de cada elemento.

Tras esto, se extrajo una lista de juegos que podían aportar suficiente a las clases de Infantil y Primaria. Lo siguiente fue crear un blog para ir colgando dicha lista de juegos, con indicaciones pedagógicas en cada uno, así como instrucciones y otros comentarios.

La URL del blog es: <http://ludolearning.blogspot.com.es/>

En esta dirección pueden hallarse las evidencias del trabajo realizado. A continuación se muestra una captura de pantalla del blog, con una entrada tipo que resume la información contenida.

CUIDAR DINOSUARIOS

Título del juego:

Cuidar dinosaurios

Edad recomendada:

Entre 3 y 6/7 años.

Explicación:

Se trata de un juego en el que el niño/a ha de criar a diferentes dinosaurios cubriendo sus necesidades de alimentación, sueño, etc. Con el paso de cada nivel, tanto el número de dinosaurios que hay que cuidar como la velocidad a la que pasan las necesidades de estos, van aumentando progresivamente.



Ventajas:

La principal ventaja de la utilización de este juego flash en las aulas de los centros educativos, es el perfeccionamiento y desarrollo de la habilidad óculo - manual que alcanza el niño/a, al mismo tiempo que favorece la

observación, la concentración y la atención ya que constantemente tendrán que prestar atención a las peticiones de los dinosaurios y deberán buscar en la parte superior dónde se encuentra lo que se les pide. También le ayudará en la resolución de conflictos y toma de decisiones, al tener que dar respuesta a los

problemas que se le presentan

Además, este juego acerca un poco más a los niños y niñas al conocimiento de los animales prehistóricos ya que en cada nivel aparecen diferentes dinosaurios como son espinosaurio, tiranosaurio rex, velociraptor, entre otros. Al mismo tiempo que se produce una aproximación de los niños/as a una lengua extranjera como es el inglés, ya que durante el juego Diego les irá hablando en dicha lengua, lo que mejorará sobre todo su listening.

En cuanto a la Educación en Valores podemos decir que a través de dicho juego se inculcan valores como el respeto por el entorno, la responsabilidad de cuidar de los demás, etc.



Contexto de uso:

El juego que se presenta puede ser trabajado en el aula en una zona de la misma dedicada a las nuevas tecnologías como el ordenador o la PDI (Pizarra Digital Interactiva). En cuanto al número de participantes, se podría decir que el número ideal estaría entre 2 o 3 alumnos/as ya que un número elevado de participantes puede provocar dificultades a la hora de jugar.

- Letra Cuadrado Morina
- Sebastián Rubio

Archivo del blog

- 2015 (2)
- agosto (1)
- CUIDAR DINOSUARIOS
- mayo (1)

Figura 1: Entrada tipo del blog

En una fase final, ya en septiembre de 2015, nos hemos puesto en contacto con tres centros de la provincia de Córdoba, todos de Infantil. Parecen dispuestos a colaborar a partir del blog pero no hemos empezado a trabajar de forma relevante con ellos. Esperamos que a lo largo del curso 2015/2016 se puedan obtener datos reales de aula.

4. **Materiales y métodos** (describir el material utilizado y la metodología seguida).

El material utilizado fueron los propios ordenadores portátiles de nuestro alumnado o los equipos de las aulas de tecnología de la Facultad de Ciencias de la Educación. Con ellos se realizaron los juegos y análisis previos.

El blog fue creado en Google Blogger, aplicación gratuita de Google. Los enlaces añadidos al blog siempre apuntan a otras webs, no teniendo almacenados los juegos en ningún repositorio propio. Con esto se logra no violar la Ley de Protección de Datos.

5. **Resultados obtenidos y disponibilidad de uso** (concretar y discutir los resultados obtenidos y aquellos no logrados, incluyendo el material elaborado y su grado de disponibilidad).

El principal resultado obtenido fue la creación del blog, que resume claramente los juegos flash analizados, indexados por categorías, para que sirva de guía al profesorado de Infantil y Primaria.

Se acercaron las tecnologías de la información y la comunicación al alumnado de los grados de Educación Infantil y Primaria, mostrando técnicas que pueden emplear en sus futuros trabajos como docentes y que le facilitarán su tarea.

No se consiguió llegar a tiempo a los colegios para cumplir el tercer objetivo: “Alfabetizar científica y digitalmente, de forma natural (mediante el juego), a la población de niveles educativos de la etapa de Infantil y Primaria”.

6. **Utilidad** (comentar para qué ha servido la experiencia y a quiénes o en qué contextos podría ser útil).

La utilidad de la experiencia queda reflejada en los resultados obtenidos. Se ha creado una herramienta y debe ser probada. Esta segunda fase es vital para validar el instrumento, y queda pendiente para el siguiente curso.

7. **Observaciones y comentarios** (comentar aspectos no incluidos en los demás apartados).

Lo más destacable, no añadido en los apartados anteriores, fue la incorporación del profesor Roberto García Morís, a mitad del proyecto. El compañero forma parte del área de Didáctica de las Ciencias Sociales y aportó un enfoque más histórico y documentado a los comentarios añadidos en el blog.

8. **Bibliografía.**

- MARTOS, A. (2008). Aprende a buscar en Internet. España. ANAYA MULTIMEDIA.

- HUANCA, F. (2011). “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010”. COMUNI@CCIÓN: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, N°. 2. Págs. 37-44.

- BERANUY, M; CARBONELL, X. (2010). “Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en el mundo digital”. Revista de Estudios de Juventud. N°. 88 (Ejemplar dedicado a: Juventud y Nuevos Medios de Comunicación). Págs. 131-145.

9. **Relación de evidencias que se anexan a la memoria**

Todas las evidencias de este trabajo pueden consultarse en el blog: <http://ludolearning.blogspot.com.es/>

En Córdoba, a 30 de septiembre de 2015

Sra. Vicerrectora de Estudios de Postgrado y Formación Continua