

Silvia Marcela Gilles Castro

Mari Carmen Guerrero Fernández

Carmen Martín Debén

Beatriz Martínez Álvarez

Paula Martínez Díaz

EL CASO

Como maestra/o de un colegio público y miembro del claustro, nos han pedido desde la Consellería de Educación, la creación de un juego Online que esté pensado para trabajar algunos de los problemas con los que se encuentran los niños frente a las pantallas (vulnerabilidad, suplantación de identidad y otros peligros). El juego tendrá como destinatarios los niños de 2o ciclo infantil y 1o ciclo de primaria. Será diseñado por un informático al que sólo tenéis que explicarle vuestra idea. Debes señalar qué tipo de juego crearías, qué valores y peligros trabajarías y qué tipo de pantallas tendría como objetivo educar ese juego. Indica qué objetivos estarías persiguiendo al trabajar con ese juego.

RESOLUCIÓN

Para resolver el caso planteado, después de poner en común diferentes ideas, decidimos llevarlo a cabo de la siguiente forma. Después de analizar el caso, teniendo en cuenta las características de los contenidos que se plantean, consideramos que la teoría del aprendizaje por descubrimiento es la que mejor se adapta para que los alumnos interioricen los contenidos que queremos que asimilen.

El aprendizaje por descubrimiento busca que el alumno adquiera los conocimientos por sí mismo, es decir que el contenido que se va a aprender no se le presenta en su totalidad final sino que el alumno tiene que descubrirlo. El padre de esta teoría es el psicólogo y pedagogo J. Bruner, asentando su teoría sobre las bases constructivistas, esta corriente pedagógica postula la necesidad de entregarle al alumnado las herramientas para que puedan construir sus procedimientos para resolver las preguntas y problemas que se le planteen, lo que implica que sus ideas y conocimientos previos se vallan modificando y ampliando y de esta manera aprendiendo

de una forma activa. Estas herramientas que el profesor pone a disposición del alumno, Bruner lo denominó andamiaje.

Una vez seleccionada la teoría que mejor se amolda a lo que queremos, tuvimos que pensar el software educativo que queremos utilizar con nuestros alumnos. El software que mejor se amolda a la teoría constructivista son los juegos de simulación los cuales permiten al usuario experimentar, descubriendo los elementos del juego, además el alumnado tiene que tomar sus propias decisiones adquiriendo una experiencia directa al ver las consecuencias que su propia actividad en el juego.

Un software que se podría utilizar sería el Scratch ya que permite la creación de una historia en la que se incluyen juegos y actividades en base a esta. Nuestra idea se crearía en torno a un personaje, Chip, el cual debe ir recorriendo una serie de juegos sobre los peligros de internet, por ejemplo en un primer momento se encontraría en una habitación de su casa en la que hay un armario con demasiada ropa la cual tendría que ordenar por prendas en distintas cajas para después tener que ir mirando caja por caja qué ponerse ya que dentro de una misma categoría como podría ser la caja de los jerséis, habría prendas de distintos tamaños, estilos o características. Con esta actividad trabajaríamos en un primer momento la intoxicación ya que hay demasiado contenido dentro del armario y después la curación de contenidos ya que dentro de esas cajas habría muchas que prendas que no le vendrían bien a nuestro personaje Chip.

Dentro de las diferentes partes que podría tener el software, centrándonos en los peligros que puede haber en el ordenador, y sobretodo los peligros que puede conllevar internet se trabajarán también ,además de la intoxicación y aunque no es un peligro en sí, sino una solución a la intoxicación, la curación de contenidos , el cyberbulling, la privacidad y las huella de la identidad en internet, los contenidos inapropiados y el ciberacoso.

Con esta actividad queremos trabajar distintos objetivos:

- Trabajar los distintos peligros que tienen las nuevas tecnologías.
- Desarrolla el trabajo autónomo
- Utilizar las tics como fuente de información.
- Valorar las tics como herramienta para el trabajo y el juego.
- Experimentar y explorar los distintos recursos que el software ofrece.
- Educar en el uso de las nuevas tecnologías.
- Utilizar las tics como fuente de información.
- Participar en las propuestas establecidas.
- Crear una valoración positiva pero segura de las tics.
- Desarrollar habilidades en la resolución de problemas.
- Ejercitar el pensamiento crítico.
- Aprender a discriminar lo que es importante de lo que no lo es.
-

De esta misma manera los contenidos que queremos que adquiera el alumnado son los siguientes:

- Dentro del área de conocimiento del entorno:
 - Usos de las nuevas tecnologías
 - Conocimiento de los peligros en las tics.
 - Tipos de peligros de las tics.
- Dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal:
 - Interés por las tecnologías.
 - Automotivación, búsqueda de respuestas de una manera autónoma a las preguntas o problemas que se le ofrecen.
 - Utilizar las tics como una herramienta para el aprendizaje y el disfrute personal.
 - Experimentación.
- Lenguajes: comunicación y representación:
 - Conocer vocabulario relacionado con las tics y sus peligros.
 - Expresar ideas opiniones y emociones acerca de los peligros de las tics.