



# BlueThinking

<http://bluethinking.es>

Hermelinda Quintanar, Estefanía Martín,  
David Roldán, Adrián Bacelo, Lupe Montero

# Punto de partida

- ▶ Programación y funciones ejecutivas:
    - Planificación
    - Monitorización
    - Resolución de problemas
  
  - ▶ Evaluar herramientas de programación en el aula ordinaria y en el aula específica
- 

# Elección de las herramientas

- Cubetto (<https://www.primotoys.com/>)
  - Elementos tangibles
  - Interfaz sencillo
  - Adaptado a edades tempranas
  - Fácil adquisición



# Elección de las herramientas

- Osmo (<https://www.playosmo.com/es/>)

- Exclusivo iOS
- Fácil adquisición
- Elementos tangibles+tableta
- Interfaz sencillo



# Elección de las herramientas

- Scratch Junior (<http://scratchjr.org>)

- Gratuita
- Tabletas
- Interfaz intuitivo
- Motivacional



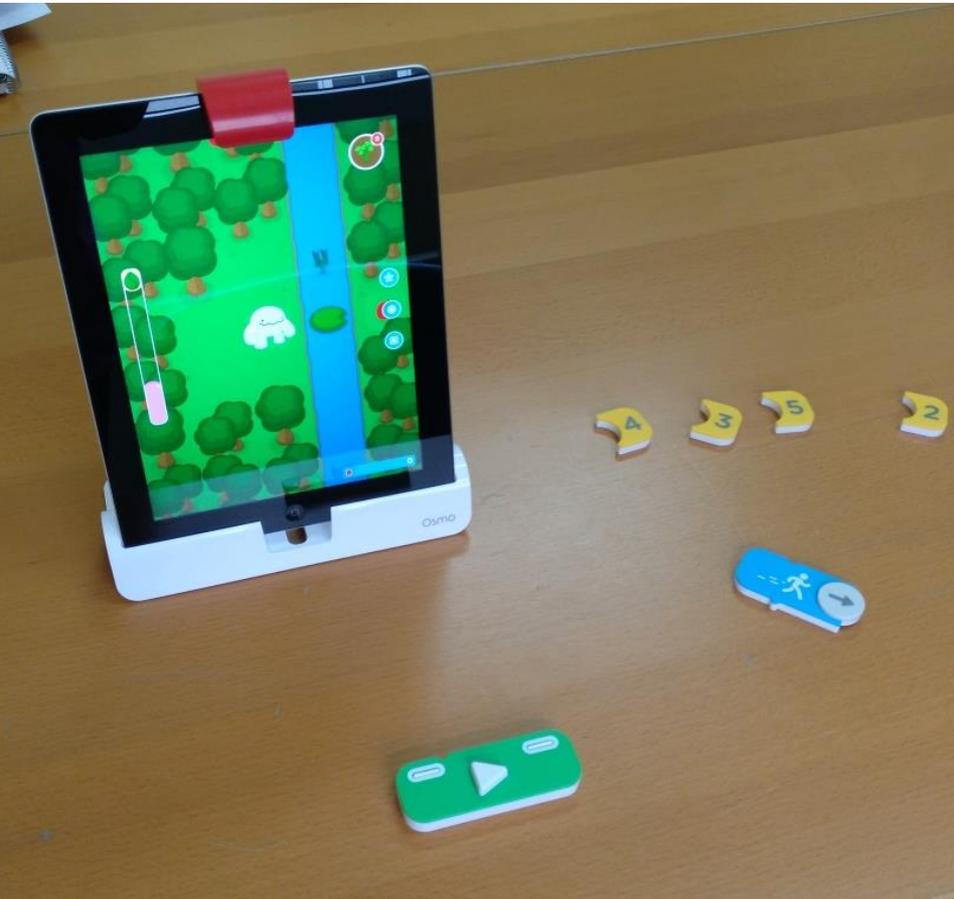
# Alenta – Educación Especial

- ▶ 19 participantes de distintas edades todos ellos con Trastorno del Espectro del Autismo de diferentes grados
  - ▶ Preparación de las actividades:
    - Actividades Scratch
    - Actividades Cubetto
  - ▶ Adaptaciones del espacio a las necesidades del alumnado
  - ▶ Distribución en 3 grupos → Inicio con tecnología distinta
- 

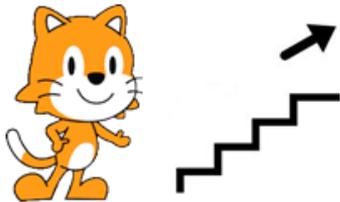
# Actividades con Cubetto



# Actividades con Osmo

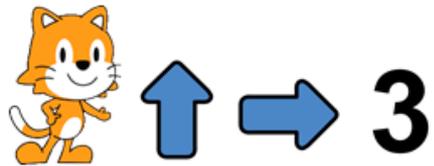


# Actividades con Scratch Jr.



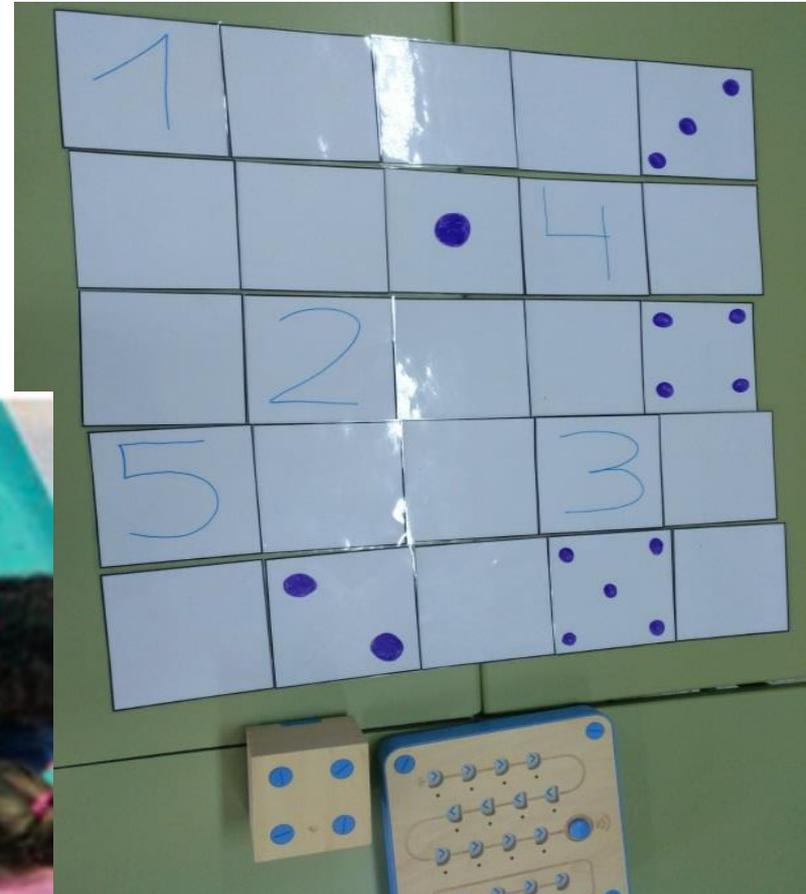
Pon los sonidos que hay para que el gato lo diga

- 1 - Pandereta
- 2 - Guitarra
- 3 - Tambor



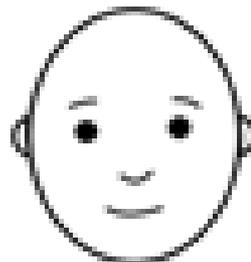
# CEIP Giner de los Ríos – Cubetto

- ▶ Aulas de 4 y 5 años
- ▶ Aprendizaje cooperativo
- ▶ Test motivacional



# CEIP Giner de los Ríos – Motivación

1. Cuando usamos a Cubetto en clase me siento
2. Me gusta que Cubetto tenga fichas para poner los movimientos
3. Realizar actividades junto con mis compañeros me hace sentir
4. Esperar a que me toque jugar me hace sentir
5. Poder pedir ayuda a mis compañeros me parece



# CEIP Giner de los Ríos – Motivación

4 AÑOS N: 15 niños			
PREGUNTA 1	15		
PREGUNTA 2	13	2	
PREGUNTA 3	13		2
PREGUNTA 4	14		1
PREGUNTA 5	15		

P1: Uso Cubetto

P2: Gustar fichas

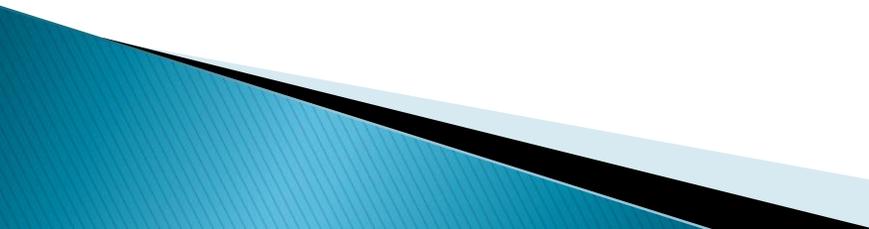
P3: Actividades grupales

P4: Esperar turno

P5: Pedir ayuda grupo

5 AÑOS N=23 niños			
PREGUNTA 1	22		1
PREGUNTA 2	17	6	
PREGUNTA 3	17	5	1
PREGUNTA 4	19	4	
PREGUNTA 5	22	1	

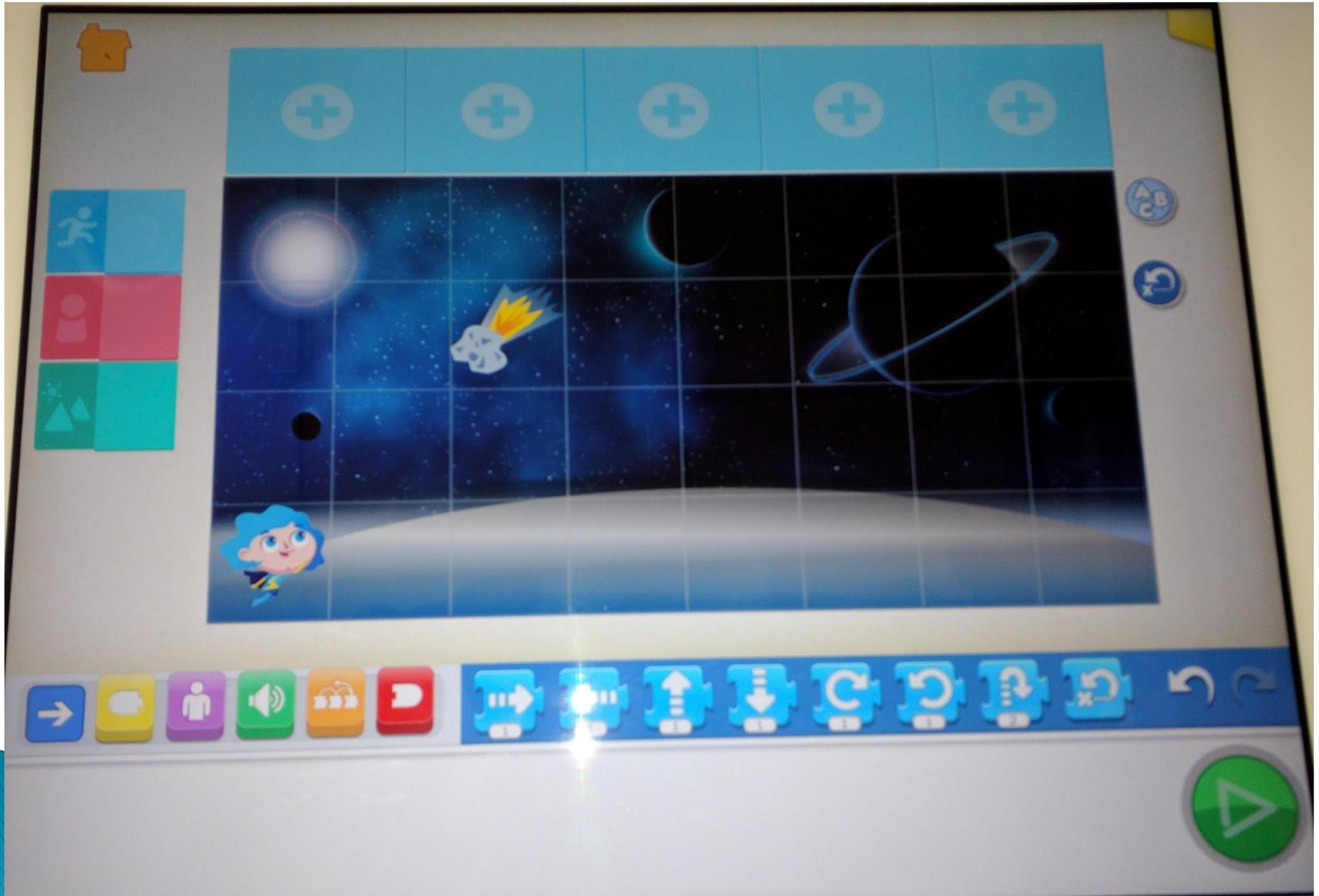
# Evaluación

- ▶ **Cubetto:**
    - Puede usarse desde Infantil
    - Requiere adaptaciones (aulas específicas y ordinarias)
  - ▶ **Osmo Coding:**
    - Fácil de usar gracias a las ayudas visuales y cuadrícula
    - Niveles repetitivos y escasa dificultad → Aburrimiento
  - ▶ **Scratch Jr:**
    - Código libre → Abierta a adaptaciones
    - Fomenta la creatividad
  - ▶ **Global: Cambio dinámica con TIC → Motivación**
- 

# Siguientes pasos

- ▶ Adaptación de Scratch Jr:
  - Reducción carga cognitiva
  - Eliminación distractores
  - Adaptación a los intereses del niño
  - Inclusión refuerzos (auditivos y/o visuales)
  - Mejora de la interacción – Sin motricidad fina

# Aplicación - Bluethinking - Actual





¡¡¡¡Gracias!!!

BlueThinking – <http://bluethinking.es>

Hermelinda Quintanar, Estefanía Martín,  
David Roldán, Adrián Bacelo, Lupe Montero