



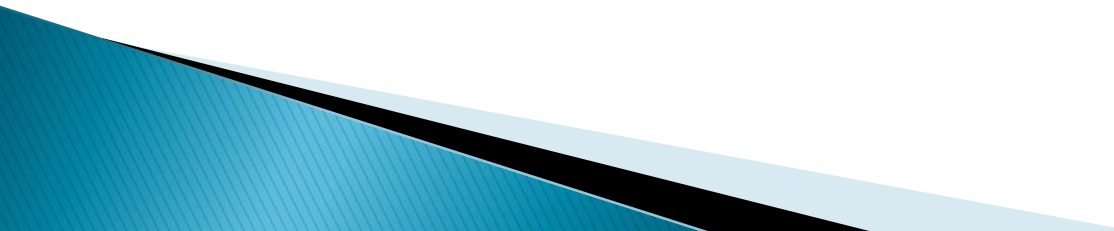
BlueThinking

<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



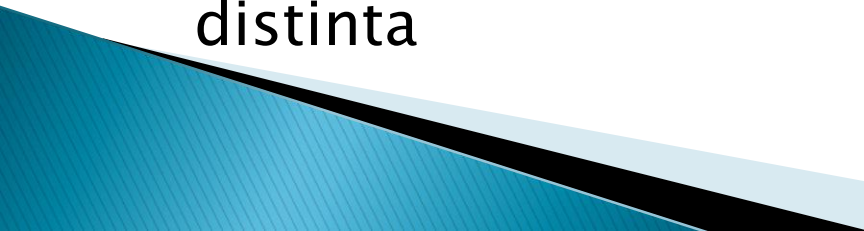
Elección de las herramientas

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

- Gratuita
- Tabletas
- Interfaz intuitivo
- Motivacional



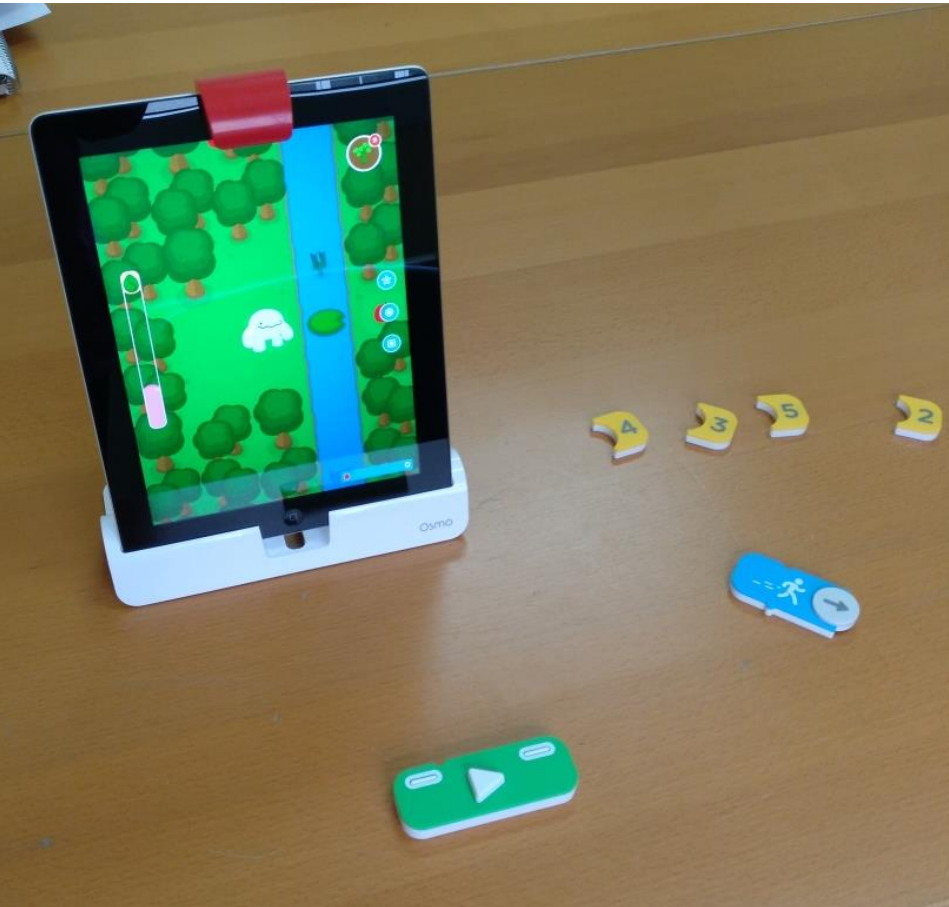
Alenta – Educación Especial

- ▶ 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
- 

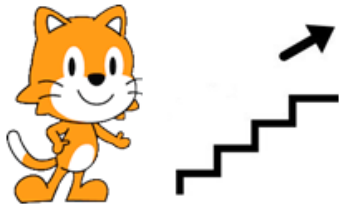
Actividades con Cubetto



Actividades con Osmo

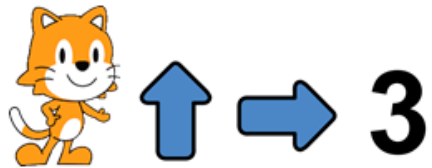


Actividades con Scratch Jr.



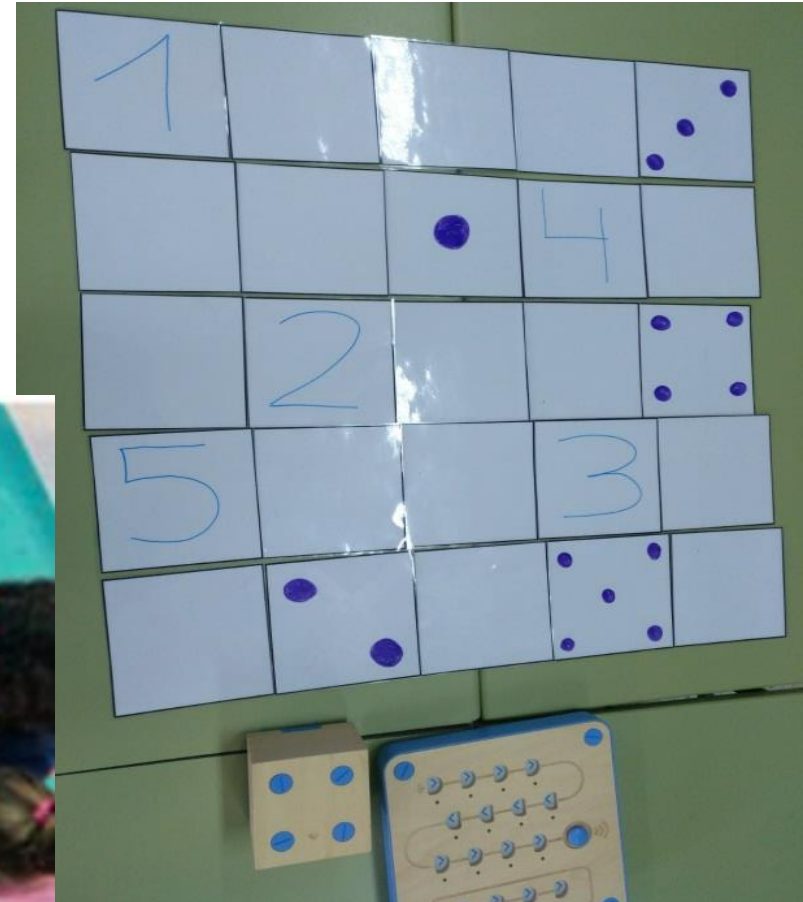
Pon los sonidos que hay para que el gato lo diga

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



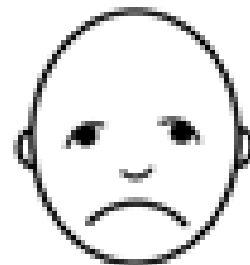
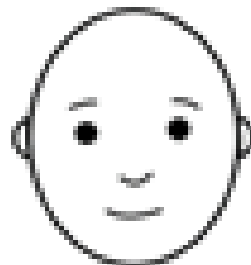
CEIP Giner de los Ríos – Cubetto

- ▶ 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

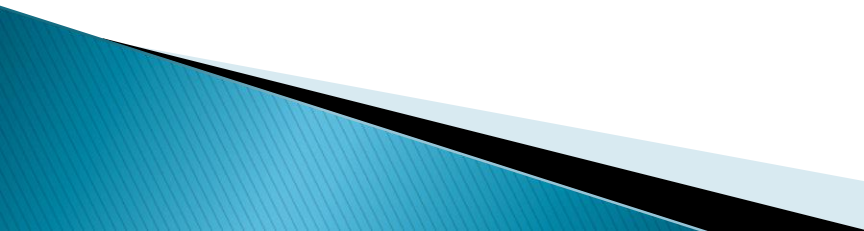
P3: Actividades grupales

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	

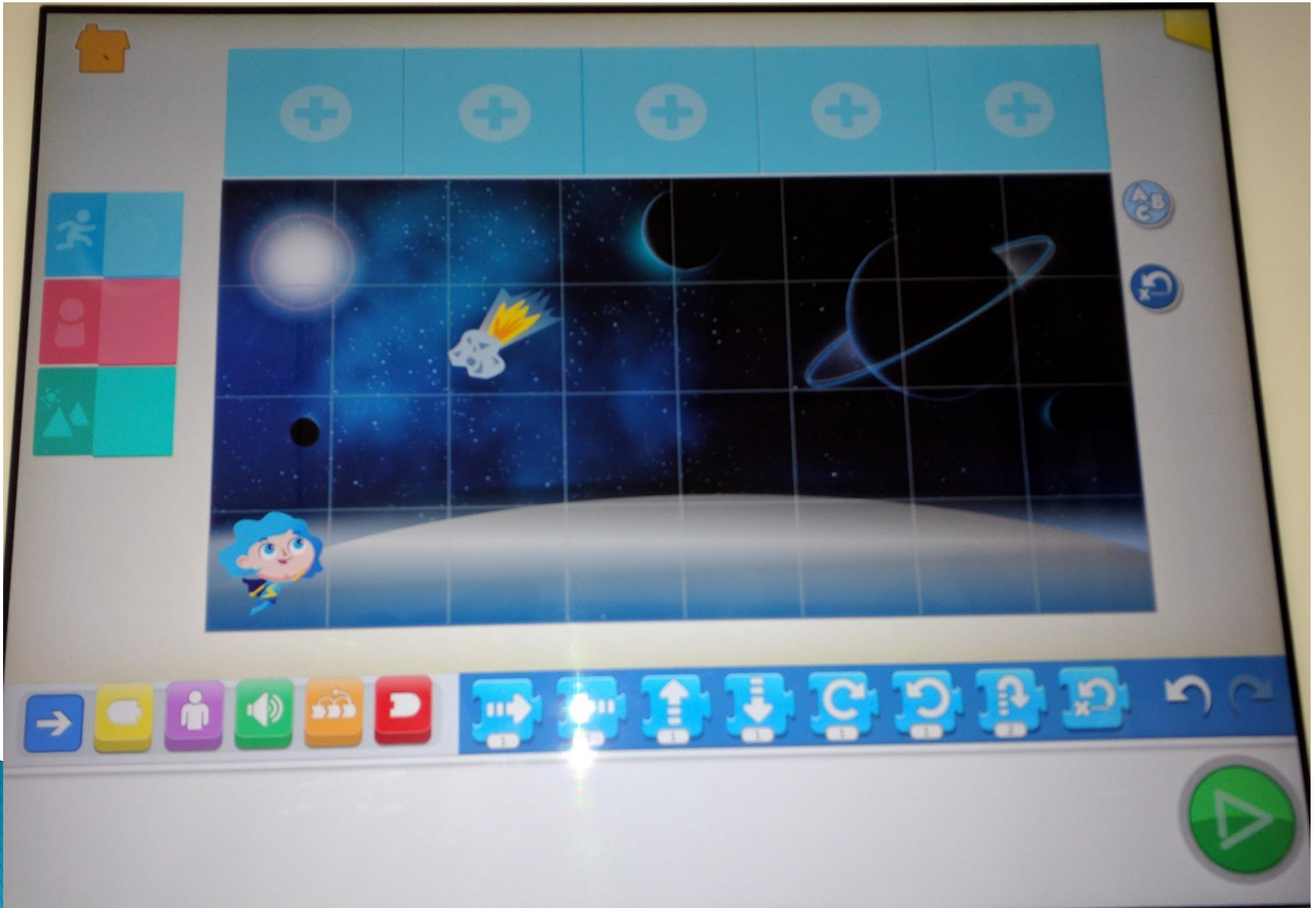
Evaluación

- ▶ **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