
SCRALOTMEN - APRENDIZAJE PARA NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR

Romero Barco Daniel

0000-0002-4395-3894

dromerob1902@alumno.ipn.mx

Tapia Vázquez Nina Hamín

0000-0001-6735-3247

ntapiav1700@alumno.ipn.mx

Vicario Solórzano Claudia Marina

0000-0003-0144-3607

cvicario@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional

UPIICSA

Resumen

La educación preescolar es una de las más importantes pues en esa etapa los niños empiezan a relacionarse con su entorno y todo lo que oyen lo empiezan a asociar con lo que ven y es por eso que hemos creado una aplicación para que los niños puedan relacionar los sonidos de los animales con su respectiva imagen, nuestra aplicación es un juego para que ellos puedan aprender mientras se divierten.

Palabras clave: preescolar, niños, juego, aplicación.

Abstract

Preschool education is one of the most important because at that stage children begin to relate to their environment and everything they hear they begin to associate with what they see and that is why we have created an application so that children can relate the animal sounds with their respective image, our application is a game so that they can learn while having fun.

Keywords: preschool, children, game, application.

Introducción

El creciente uso de las nuevas tecnologías nos ha llevado a diseñar y crear una aplicación para los infantes de edad preescolar y cuando hablamos de la educación preescolar nos dirigimos a un público infantil de 3 a 6 años de edad, datos recopilados por la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2021) en México actualmente estudian 4,328,188 niños y niñas, el objetivo es crear una aplicación en donde los niños puedan aprender jugando y el tema principal de estudio es la materia de lenguaje y comunicación. Nuestro principal problema es la escasa capacitación de los recursos disponibles y la falta de instrucción y de desarrollo de habilidades hacia las nuevas tecnologías ya que "A lo largo de la historia las grandes transformaciones de la empresa educacional se han producido a través del contacto con

nuevas tecnologías y mediante su incorporación” (Brunner, J., Tedesco, J., 2003, p. 16) lo que ha permitido obtener métricas para mejorar del aprovechamiento escolar y detectar deficiencias ya sea estudiantiles o institucionales, aparte de estas herramientas para los docentes, es necesario crear aplicaciones didácticas que permitan a los estudiantes practicar los temas aprendidos en clase y obtener retroalimentación en el momento.

En que consiste la aplicación scralotmen

El juego de computadora Scralotmen está basado en los juegos de mesa memorama y en la lotería mexicana, a diferencia de estos el principal tema de interés de este juego son los animales y que el estudiante obtenga el conocimiento para diferenciarlos mediante las relaciones que se formen de la forma, el sonido y sus nombres de cada uno de los animales. Esto con el fin de que los niños puedan aprender nuevas palabras y sonidos que los ayuden en su desarrollo del lenguaje.

Herramientas tecnologías

Para el desarrollo y operación de este juego se utilizaron las siguientes herramientas:

Scratch 3.29.1: aplicación educativa del MIT Media Lab, desarrollada sobre JavaScript y HTML5

Computadora con las siguientes especificaciones:

“Procesador de 64 bits

360 MB de espacio disponible en el disco duro

Windows 10 “(MIT, 2022)

Funcionamiento de la aplicación

Pantalla principal de la aplicación

En esta sección el usuario puede seleccionar cualquiera de los 2 juegos disponibles (figura 1.)

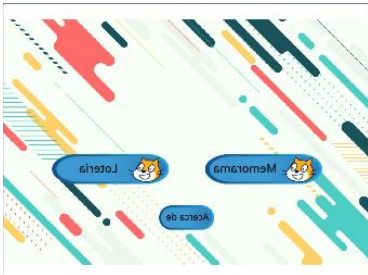


Figura 1. Menú principal.

El usuario puede acceder a cualquiera de los juegos mediante los botones como el que se muestra en la siguiente figura (figura 2.)

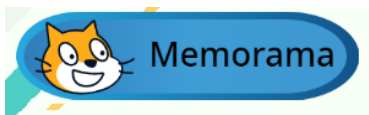


Figura 2. Botón de selección.

Si el usuario selecciona el juego de memorama el programa cambiara el fondo y cargara los datos necesarios para el juego de memoria en el cual puede comenzar a jugar seleccionando alguna de las cartas que se muestran de color naranja (figura 3.)



Figura 3. Cartas del juego memorama.

Si el usuario hace click sobre alguna de estas cartas, se volteará mostrando aleatoriamente algún animal con su respectivo nombre y sonido (figura 4).



Figura 4. Imágenes mostradas.

Después de 5 segundos la aplicación permitirá al usuario seleccionar otra carta y comprobará si ambas cartas son pares, si la respuesta es afirmativa las cartas se removerán de la pantalla (figura 5.) y permitirá que el usuario seleccione otro par, en caso de ser negativa la respuesta las cartas volverán a voltearse y permitirá que el usuario realice otra selección.



Figura 5. Cartas Removidas.

Si el usuario selecciona el juego de lotería el programa cambiara a el fondo y cargara los datos necesarios para comenzar con el juego de lotería, cuando termine de cargar el juego comenzara automáticamente a mostrar las imágenes de los animales, su sonido y nombre en la parte derecha de la pantalla (figura 6.).



Figura 6. Pantalla inicial del juego lotería.

El usuario podrá seleccionar en cualquier momento cualquiera de las imágenes que se encuentran en la parte izquierda de la pantalla, si la imagen que el usuario selecciono corresponde a la imagen que el programa está mostrando en la parte izquierda de la pantalla automáticamente se asignara una "ficha" a la imagen seleccionada (figura 7.).



Figura 7. Imágenes seleccionadas.

En ambos casos cuando el usuario realice correctamente las asignaciones el programa mostrará un menú indicando que gana el juego y un botón que le permitirá regresar al menú principal (figura 8).



Figura 8. Pantalla que indica la victoria del jugador.

Conclusiones

En el desarrollo de este proyecto nos dimos cuenta que la mayoría de los preescolares no cuentan con la tecnología pues muchos no tienen área de computo y tampoco hay internet en muchas de estas y pues si nuestras escuelas no tienen el acceso a la tecnología nos veremos rezagados como país y esto a futuro tiene un fuerte impacto tanto en el conocimiento como en el desarrollo de los niños y limita el aprendizaje que reciben .

En tanto a nuestra aplicación podemos concluir que ayuda a los niños a que puedan aprender mas fácil y sin complicaciones pues al ser un juego interactivo en donde ellos piensan e interactúan con la computadora se les queda mejor grabados los conocimientos adquiridos sin mucho esfuerzo .

Referencias

Brunner, J., Tedesco, J. (2003) Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación. Buenos aires: Septiembre grupo editor.

MIT. (2022). Offline Editor. Recuperado el 13 de junio del 2022, de https://en.scratch-wiki.info/wiki/Offline_Editor

SEP. (2021). Principales cifras del sistema educativo nacional. Recuperado el 14 de junio del 2022, de http://www.planeacion.sep.gob.mx/Doc/estadistica_e_indicadores/principales_cifras/principales_cifras_2020_2021_bolsillo.pdf