



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA
Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

Manuscrito Recepcional

Programa de Profundización en Procesos en Psicología Clínica.

**Proyecto de simulación digital para enseñar el
desarrollo de la escritura emergente.**

Reporte de Apoyo a la docencia

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A :

AMELIA REYES SEVILLA

Directora: Dra. Esperanza Guarneros Reyes

Dictaminador: Dr. Ricardo Sánchez Medina



Los Reyes Iztacala Tlalnepantla, Estado de México, Diciembre 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos.

Es de gran felicidad y satisfacción hoy finalizar una etapa más de mi vida, cumplir un sueño y ver el fruto de un gran esfuerzo, y por ello quiero agradecer a mis padres Linda y Toño, mis hermanas Carmen y Vicky, mis sobrinas Silvia, Katia, Amaerani, Valeria y mi tesoro Daniela, quienes con su apoyo y comprensión fueron de gran ayuda. En especial un eterno gracias a Héctor porque siempre me has apoyado en las buenas y en las malas.

Felicitar a mis compañeros de Seminario de Titulación Claudia, Alba, Juve, Gina y Ampelio, por una meta más alcanzada, por un logro más en la vida de cada uno de nosotros, y hoy, que finaliza una etapa importante en nuestra vida, quiero que no sea una despedida, sino el inicio de una amistad.

Especialmente, a mi Directora de Seminario de Titulación, Dra. Esperanza Guarneros Reyes, por darme la oportunidad de trabajar a su lado en un proyecto tan hermoso que ha construido con su esfuerzo y dedicación, no tengo palabras para agradecer todo el tiempo, sus palabras, su calidad humana y dedicación que me dio en este tiempo que trabaje a su lado, me llevo un gran sabor de boca al saber que la UNAM tiene entre sus filas gente innovadora y emprendedora como como usted, muchas gracias por creer en mí.

Dedicatoria.

Dedico este manuscrito a mi familia quienes me apoyaron en todo momento.

A mi tutores quienes apoyaron en mi preparación académica, depositando su esperanza en mí.

A todos los que me apoyaron para realizar este manuscrito, en especial mis queridas amigas Pamela, Alejandra y Erika.

Para ellos es esta dedicatoria, pues a ellos a quienes me apoyaron en todo momento.

Resumen

El propósito de este manuscrito fue la realización de un simulador, empleando Moodle una plataforma de aprendizaje que proporciona un método para crear ambientes personalizados, fue creado como apoyo a la docencia, para la enseñanza del desarrollo de la escritura emergente en niños de preescolar, el simulador está dirigido para estudiantes de psicología, principalmente de SUAyED psicología, pedagogos y normalistas, así como profesionistas del área educativa. La metodología empleada fueron los escenarios por ramificación, este proceso consiste en la presentación de situaciones con una variedad de opciones que el alumno debe elegir, permitiendo que cada alumno establezca el curso del resto del escenario (eLearning Brothers, 2016). El procedimiento consistió en realizar un simulador en Moodle con características instruccionales para la enseñanza de la escritura emergente; se realizó por medio de una capacitación para conocer Moodle y GoAnimate que fueron las herramientas que dieron vida a los escenarios; para el diseño se elaboraron un diagrama y guión de acuerdo con las características de la escritura emergente en preescolar. Una vez aprobado el diseño de cada diagrama, se inició la elaboración de videos en GoAnimate 2016 para la creación de avatares que fueron los personajes de cada una de las escenas que darían secuencia a cada lección. El guión fue elaborado con diálogos entre los personajes, por lo que fue necesario realizar grabaciones con apoyo de niños y jóvenes para que el simulador virtual fuera más real. Una vez montado en Moodle se realizó un procedimiento de evaluación por pares de los alumnos que participamos en el proyecto y por expertos para descartar fallas y haciendo los ajustes pertinentes para un correcto funcionamiento. Se llega a la conclusión que el uso del simulador como apoyo a la enseñanza-aprendizaje es una herramienta que permite a los estudiantes realizar sus prácticas sin afectar a terceros y aprender por medio de la experiencia y uso de habilidades.

Palabras clave: Simulador, aprendizaje, escritura emergente, habilidades, experiencia.

Trabajo realizado con el apoyo del Programa UNAM-DGAPA-PAPIME PE307

Abstract

The purpose of this manuscript was the realization of a simulator, using Moodle a learning platform that provides a method to create personalized environments, was created as support for teaching, for teaching the development of emerging writing in preschool children, the simulator is aimed at students of psychology, mainly SUAyED psychology, pedagogues and normalistas, as well as professionals in the educational area. The methodology used were the scenarios by branch, are situations that are presented to the student with a variety of options, allowing each student to establish the course of the rest of the scenario (eLearning Brothers, 2016). The procedure consisted in making a simulator in Moodle with instructional characteristics for the teaching of emerging writing; a training was done to know Moodle and GoAnimate that were the tools that gave life to the scenarios; for the design, a diagram and script were elaborated according to the characteristics of the emergent writing in preschool. Once the design of each diagram was approved, the elaboration of videos in GoAnimate 2016 for the creation of avatar's that were the characters of each one of the scenes that would give sequence to each lesson began. The script was developed with dialogues between the characters, so it was necessary to make recordings with the support of children and young people so that the virtual simulator was more real. Once assembled in Moodle, a peer evaluation procedure was carried out for the students that participated in the project and for experts to rule out faults and make the appropriate adjustments for proper operation. It is concluded that the use of the simulator as a support to teaching and learning is a tool that allows students to carry out their practices without affecting third parties and learn through experience and use of skills.

Word key: Simulator, learning, emerging writing, abilities, experience.

Manuscript made with the support of the UNAM-DGAPA-PAPIME Program
PE307717

INDICE

CAPITULO 1. INTRODUCCIÓN.	1
1.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EN EL SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA.	2
1.2. ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIO.	4
1.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS MÓDULOS APLICADOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA.	6
1.4. IMPORTANCIA DEL MÓDULO PRÁCTICA SUPERVISADA I.	8
1.4.1. <i>Objetivos y unidades del módulo Práctica Supervisada I módulo 502.</i>	8
1.5. CRITICA AL PROGRAMA DE ESTUDIOS Y PRÁCTICA SUPERVISADA 502.	11
1.6. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA DE SIMULACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA EMERGENTE EN LA FORMACIÓN DE PSICÓLOGOS.	13
1.6.1. <i>Justificación de los objetivos de la propuesta de simulación para el desarrollo de la escritura emergente en la formación de psicólogos.</i>	14
1.6.2. <i>Competencias teóricas, conceptuales y metodológicas que adquiere el egresado de la Carrera de Psicología en Sistema a Distancia empleando la Simulación Moodle.</i>	15
1.6.3. <i>Simulador digital en Moodle en apoyo a la enseñanza.</i>	21
1.6.4. <i>Descripción del Modelo de simulación por ramificación.</i>	24
1.6.5. <i>Uso de modelo digital en Moodle para la enseñanza de la escritura emergente.</i>	25
CAPITULO 2. DESARROLLO.	29
2.1. PROPÓSITO.	29
2.2. A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO.	30
2.3. MODELO DE SIMULACIÓN DIGITAL EN MOODLE.	31
2.4. SIMULACIÓN POR RAMIFICACIÓN.	32
2.5. DIAGRAMAS Y GUION.	34
2.6. RECURSOS.	34
2.7. MOODLE.	35
2.8. VIDEO.	37
2.9. AUDIO.	38
2.10. PROCEDIMIENTO.	38
CAPITULO 3. ALCANCES Y PROPUESTAS.	44
3.1. IMPLICACIONES, BENEFICIOS Y CONTRAS QUE SUSTENTA EL PRODUCTO REALIZADO COMO APOYO A LA DOCENCIA.	44
3.2. IMPORTANCIA DE IMPLEMENTAR UN SIMULADOR EN MOODLE EN LA ACTIVIDAD A LA DOCENCIA.	46
3.3. DISCUSIÓN DEL DESARROLLO Y APLICACIÓN DE UN SIMULADOR EN MOODLE CONTRIBUYE A LA FORMACIÓN DE LOS PSICÓLOGOS EN SISTEMA SUAYED.	48
3.4. LÍNEAS FUTURAS Y CONCLUSIONES.	48
REFERENCIAS.	50
- ANEXO 1	52
- ANEXO 2	58

Prólogo

Este manuscrito presenta la propuesta del uso del simulador en el ámbito académico, especialmente describir como esta herramienta ha servido de apoyo a la enseñanza y evolución del lenguaje en el Laboratorio Digital de Desarrollo Infantil LDDI que se alberga en la FES IZTACALA. Formar parte de este proyecto fue una gran experiencia, ya que me permitió conocer una propuesta de aprendizaje que la UNAM promueve y apoya, el objetivo de este laboratorio es emplear los simuladores en Moodle para ofrecer a los estudiantes de psicología un ambiente de aprendizaje eliminando riesgos y costos que se presenta en el mundo real, el proceso de capacitación sobre el uso de Moodle y las demás herramientas para el desarrollo del simulador fue todo de proceso de aprendizaje sobre como plasmar la teoría en un proyecto virtual que va tomando forma en un propuesta muy prometedora y enriquecedora tanto para quien lo desarrolla como para quien está dirigido.

CAPITULO 1. Introducción.

Este capítulo presenta un análisis sobre el uso de las (tecnologías de la información y la comunicación) TICS en el aprendizaje, cómo fue implementada la plataforma en educación a distancia en la UNAM; permitiendo desarrollar un entorno de aprendizaje y enseñanza; donde las aulas virtuales juegan un papel importante como un espacio de pensamiento colectivo donde se conectan e intercambian ideas alumnos y tutores; además de que el estudiante desarrolla habilidades sobre el uso de las tecnologías y es capaz de adquirir conocimiento al ritmo de trabajo que él alumno va desarrollando; este trabajo fue elaborado con finalidad de describir cómo las plataformas virtuales se incorporan a la enseñanza siendo una herramienta para la preparación de estudiantes en situaciones hipotéticas que se pueden llevar a vivir dentro de las prácticas académicas o en la vida laboral.

Este manuscrito se presenta en tres capítulos, en el primero se describe a grandes rasgos el plan de estudios de la carrera de psicología, su estructura y organización, se puntualizan las características de los módulos aplicados en el Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia SUAyED, se describe la importancia de las prácticas supervisadas que el estudiante tiene que realizar en su preparación como psicólogo, e identifica las competencias teóricas-conceptuales y metodológicas que el alumno adquiere, y cómo punto de referencia de este trabajo es detallar la importancia del uso del simulador digital en Moodle para apoyo de la docencia.

El segundo capítulo nos describe sobre el propósito y desarrollo del simulador digital en Moodle, se narra la capacitación que recibimos (alumnos de proyecto PAPIME PE 377717) para el uso de Moodle, las ventajas del uso de la ramificación dentro de Moodle, se detalla cómo se utilizaron las herramientas de Moodle para la creación de un simulador virtual enfocado en una situación que puede llegar a vivir un estudiante de psicología cuando realiza sus prácticas supervisadas sobre escritura emergente dentro de una institución de preescolar.

El tercer y último capítulo se analizan los pros y contras del trabajo elaborado dentro del simulador en Moodle, se describe la importancia de dicho simulador en apoyo a la docencia y se analiza si el simulador de escritura emergente, contribuye a la formación de los estudiantes en psicología.

1.1. Objetivos Generales de la Licenciatura en Psicología en el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia.

Debido a la gran demanda que ha presentado la UNAM como institución educativa, en el año 2009 se realizó una reestructuración a los Estatutos y al Reglamento, donde a partir del sistema SUAyED (Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia) se extendió la educación media superior y superior hacia muchos sectores de la población, permitiendo estudiar tanto dentro como fuera de los planteles a partir del uso de las TICs (Silva, Peñalosa, Aragón y Contreras 2005). En el caso de la FES-Iztacala a partir del 2005 se incorpora un plan de estudios diferente al escolarizado donde el currículum se basa en competencias, con el objetivo de que el alumno cuente con la capacitación por medio de las Comunidades Virtuales de aprendizaje para ejercer como psicólogo; todos estos objetivos se logran a partir de la incorporación de la tecnología donde el aprendizaje es por medio de un equipo de cómputo y el desarrollo de las redes sociales que favorecen la interconexión y la educación, y por otro lado seguir las propuestas de la psicología cognitiva (constructivista/cognición situada) a través de un paradigma en el uso de las (tecnologías de Información) TI (Silva, Peñalosa, Aragón y Contreras 2005).

Los objetivos curriculares de la carrera en Psicología a distancia es ampliar la matrícula para los jóvenes y adultos que desean continuar o ampliar sus estudios; revisando los datos sobre la población estudiantil, el sistema SUAyED (Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia) reside un gran número de estudiantes adultos en comparación con el sistema escolarizado, y esto se debe a que la mayoría de sus estudiantes tienen otras actividades ya sean laborales o con responsabilidades en el hogar u otras actividades que no le permiten asistir a una institución educativa, este método de enseñanza le permite al estudiante organizar sus tiempos de estudio y de elaboración de

sus actividades académicas, además de que el alumno desarrolla habilidades y actitudes para estudiar a distancia como es la autodisciplina, la capacidad de estudiar solo y realizar una programación de su vida personal, profesional y estudios.

El plan de estudios de la Licenciatura en Psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia se basa en la perspectiva de Bloom donde se “clasifican los diferentes objetivos de aprendizaje en diferentes niveles de complejidad estructurando las destrezas de pensamiento que son: habilidades de recuerdo, comprensión, aplicación, análisis, evaluación y creación para la era digital” (Bloom 1956 citado por García, D 2017); y la visión constructivista de Coll donde el aprendizaje digital no sólo es aprender el uso de la tecnología, sino también el conocimiento de las prácticas socioculturales asociadas al manejo de estas tecnologías dentro del grupo o sociedad donde se integra el aprendizaje, además de la capacidad para participar en esas prácticas promoviendo lo que se pretende enseñar, los medios para hacerlo y los procedimientos de evaluación donde se garantizan que los conocimientos han sido adquiridos. El constructivismo como elemento del modelo educativo permite a los estudiantes de educación a distancia, relacionarse con el medio ambiente donde interactúa, puede alcanzar un crecimiento personal y un aprendizaje global tanto en el contexto donde interactúa como las situaciones o prácticas académicas que se le vayan presentando; debido a que la plataforma está diseñada para que interactúe con compañeros y tutores, intercambie opiniones y perspectivas de sus compañeros le permite desarrollar un nivel de conocimiento y perfeccionamiento de conocimientos ya adquiridos. Un aspecto importante que se tomó en cuenta en el plan de estudio de la carrera de psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia fue la incorporación del diseño instruccional, necesario para construir la instrucción y la manera metodológica de disponer los recursos, actividades, evaluación e interacción de los alumnos y tutores en un curso en línea, que claro va de la mano con la tecnología y educación donde se crea un ambiente educativo que simula contextos o escenarios reales y flexibles (Silva et al. 2005).

La creación y planeación del plan de estudios de la carrera de Psicología a Distancia fue el parteaguas para incorporar avances pedagógicos, psicológicos y tecnológicos a la carrera de Psicología, situación que hasta la fecha se continúa renovando gracias al apoyo de profesores que se involucran en la creación de proyectos académicos y tecnológicos que permite la preparación de los alumnos, como fue el caso de esta manuscrito donde se me dio la oportunidad de trabajar en el proyecto PAPIME PE307717.

1.2. Estructura y organización del plan de estudio.

Los objetivos del plan de estudios de Licenciatura en Psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia es abarcar las necesidades sociales, científicas, tecnológicas y culturales que se le presentan al estudiante de psicología durante su tiempo de preparación académica, por lo que la Universidad cumple con funciones de docencia, investigación, servicio y extensión de la cultura, con el fin de formar psicólogos que cuenten con una amplio conocimiento de orientaciones teóricas y programas de profundización terminal, donde los alumnos sean abiertos a la diversidad de tendencias teóricas y aspectos metodológicos y además de que desarrollen habilidades y conocimientos que les permita brindar un servicio a la sociedad de calidad y con principios éticos. La estructura de los contenidos curriculares se enfoca en las dimensiones sociales de conocimiento con el propósito de que el egresado esté preparado para contribuir a mejorar el entorno social y se involucren en la elaboración de proyectos interdisciplinarios donde adquiera habilidades y actitudes relevantes y significativas.

En el siguiente diagrama (ver figura 1) se presentan las zonas de experiencia curricular del plan de estudios, donde se observa dos secciones generales que corresponden a la zona de desarrollo común a los estudiantes, denominada Plataforma única de Conocimientos Básicos y la Zona de profundización, en la que se brinda a los alumnos una serie de módulos relacionados con áreas de ejercicio profesional y con áreas de conocimiento de la psicología (Silva et al. 2005).

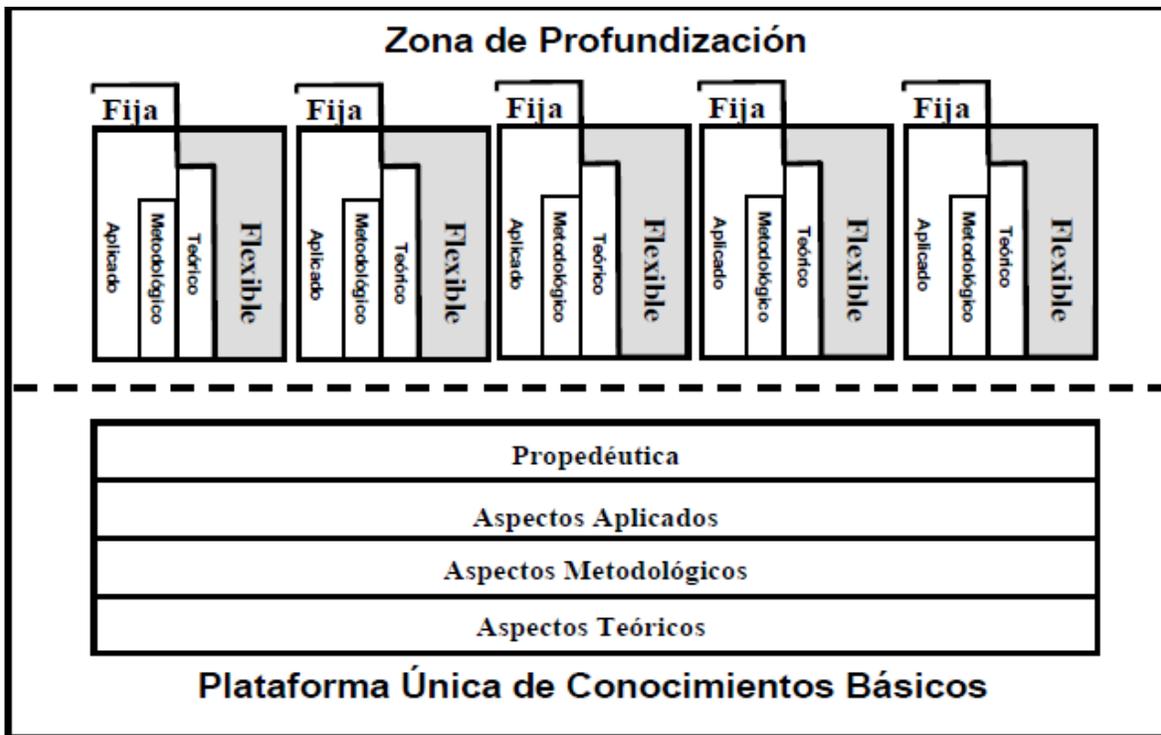


Figura 1. Mapa curricular de Psicología SUAyED

La zona que corresponde a la Plataforma Única de Conocimientos Básicos, cuenta con contenidos para introducir al estudiante en la psicología dotándolo de principios teóricos conceptuales, metodológicos y aplicados básicos; la función de esta primera zona es de experiencia curricular, es un punto de partida y la iniciación formativa del proceso de conocimiento para conocer el objetivo de estudio de la psicología y sus áreas de influencia; de acuerdo a este diseño en el primer semestre el alumno conoce los aspectos teóricos de la psicología, en el segundo semestre los aspectos metodológicos, en el tercer semestre conoce el aspecto aplicado y en el cuarto semestre el aspecto propedéutico, con el objetivo de que el alumno adquiera una visión más amplia de las áreas de ejercicio profesional y le permita decidir a cual incursionar. La segunda zona o Zona de Profundización son materias relacionadas con el área de interés del alumno donde se recibe una formación más amplia desde quinto semestre hasta noveno, en el programa de la Zona de Profundización existe una porción fija y otra flexible, en la porción flexible el alumno cursara materias de acuerdo al área de profundización de su elección, en el área flexible el alumno es libre de elegir las materias o espacios curriculares de los

programas que desee cursar. Los aspectos aplicados de los programas de profundización se rigen por el enfoque de proyectos, donde el alumno desarrollara estrategias de intervención y de interpretación de información, a través del uso de la tecnología y el desenvolvimiento en grupos sociales; los programas de profundización que ofrece el plan de estudios son:

Procesos en Psicología de la Salud.

Procesos en Desarrollo Humano y Educativos.

Procesos Organizacionales.

Procesos en Necesidades Educativas Especiales

Procesos en Psicología Clínica.

De acuerdo a esta información la estructura del plan de estudios es modular y contempla del saber, hacer y aplicar el conocimiento psicológico donde el alumno va adquiriendo habilidades que al finalizar la carrera habrá desarrollado y podrá aplicar en su experiencia laboral.

1.3. Características de los módulos aplicados en el plan de estudios de la carrera de psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia.

La propuesta de este manuscrito se inclina por su aplicación en los módulos aplicados, aunque puede usarse en módulos teóricos, sin embargo se trata de propiciar aprendizajes que el alumno podrá llevar a cabo en el ámbito del servicio, por ello en esta sección se describirá algunas características más específicas del plan de estudio de Psicología SUAyED.

En cuanto a los módulos aplicados de los programas de profundización, estos están constituidos por un componente de servicio y un componente de investigación con el objetivo de que el alumno adquiera experiencia formal y no formal, además de aplicar diversas metodologías para desarrollar una capacidad profesional en el campo aplicado

de la psicología, ampliando la capacidad de conformar un equipo de investigación de los proyectos de las instituciones que realizan investigación psicológica o en el caso de que desee continuar con estudios de posgrado. Los programas de profundización son prácticas supervisadas por un tutor que permite realizar un trabajo de un problema socialmente real con el objetivo de influir en la vida social o en un determinado grupo de personas con la finalidad de resolver el problema que enfrentan; en este sentido los programas de profundización tienen como meta diseñar, aplicar y evaluar las estrategias de intervención para solucionar los problemas que la comunidad reporta como relevantes; con la inclusión de servicio en el módulo aplicado en los programas de profundización el alumno se pone en contacto con la realidad para que construya el conocimiento dirigido a la solución de un problema social y adquiera conciencia de que puede influir sobre el rumbo de los acontecimientos, tanto grupales como individuales. En este sentido que el alumno realice acciones para fortalecer a la psicología de forma práctica identificando los fenómenos de interés y adquiera una responsabilidad social de su profesión.

El componente de investigación del módulo aplicado se basa en dos ejes de análisis, el primer eje, evalúa y elabora investigaciones que dan pie a la formulación de teorías explicativas de los fenómenos psicológicos, y el segundo eje, se encarga de la evaluación y diseño de investigaciones que encajen con los esquemas teóricos que expliquen el fenómeno dentro de la psicología; además de estos dos ejes la investigación aplicada está dirigida a la búsqueda de principios de operación que conecten a dos o más procesos psicológicos, en cuanto a la forma cuantitativa o cualitativa que se siga en la investigación.

El objetivo de las prácticas supervisadas es que el alumno ponga en práctica en un ambiente real tanto el conocimiento teórico como práctico, a partir de la construcción de una investigación para dar respuesta a un problema real, aplicando y evaluando las técnicas de intervención, a partir de este punto es donde el Laboratorio Digital de Desarrollo Infantil LDDI producido en PAPIME (Guarneros, 2017) promueve recursos digitales para el apoyo de estudiantes que deseen realizar prácticas o servicio en situaciones virtuales, empleado sus habilidades y reforzando su conocimiento.

1.4. Importancia del módulo Práctica Supervisada I.

La práctica supervisada es el método didáctico para organizar los contenidos curriculares de enseñanza del componente de servicio de los módulos prácticos, con el fin de sistematizar los conocimientos teóricos-prácticos, con el objetivo de articular la enseñanza y el aprendizaje de los problemas prácticos que se presentan a los psicólogos y se dé una respuesta eficaz (Silva et al. 2005).

La práctica supervisada es un método formativo que se compone de los contenidos curriculares del programa de profundización donde se fomenta la investigación, el trabajo en equipo y con el propósito de fomentar en el alumno el descubrimiento y consolidación de sus conocimientos; a estas prácticas se les asignó el nombre de Módulo de Seminario de Investigación; la temática de los seminarios consiste en que el alumno investigue por medio de un tema de investigación, en sesiones planeadas, la elaboración de estas prácticas se inicia con un tema de investigación, se profundiza investigando en temas relacionados al contenido para que el alumno tenga una visión del tema a desarrollar y se organice un escrito, un desarrollo y un reporte final; además de que el alumno negociara con la institución pública o privada los horarios para realizar la práctica y se asentara con el documento de prácticas emitido por la UNAM, estableciendo los horarios de actividades dentro del plantel y si la institución lo solicita se entregara una copia de los resultados obtenidos de dicha investigación con la finalidad de que para futuras prácticas el alumno tengan las puertas abiertas garantizando un servicio social a su comunidad.

La práctica supervisada representa el primer contacto del estudiante con el ámbito profesional donde se refuerza su formación teórica, metodológica y técnica, garantizando el desarrollo de capacidades de calidad.

1.4.1. Objetivos y unidades del módulo Práctica Supervisada I módulo 502.

El módulo 502 forma parte de los módulos aplicados en modalidad práctica-seminario y de tipo teórico-práctico como parte del plan curricular de psicología Aplicada de Elección;

el objetivo general de la materia o seminario es que el alumno desarrolle y lleve a cabo un proyecto de intervención psicológica en instituciones de preescolar o escolar.

Los objetivos específicos es realizar un diagnóstico a partir de una intervención psicopedagógica en una institución de preescolar, el módulo está dividido en IV unidades:

Unidad I. Diagnóstico para la Elaboración de un Programa de Intervención Psicológica.

Temas de la unidad: Diagnóstico psicológico, pedagógico y de intervención en el aula.

Evaluación de los programas psicopedagógicos en función del nivel de desarrollo de los niños.

Evaluación de la práctica educativa por parte del docente y su impacto en los alumnos.

Evaluación de la práctica educativa y de las metodologías didácticas pedagógicas empleadas en el salón de clases por las educadoras y profesores.

Evaluación de las interacciones maestro-alumno-maestro, maestro-padres de familia.

Unidad II. Construcción De Un Programa de Intervención Psicológica.

Temas de la unidad:

Planeación del programa de Intervención psicológica.

Propuesta de intervención.

Elementos para el seguimiento

Procedimientos:

Diagnóstico

Evaluación formal e informal

Observación

Registros

Entrevistas

Propuesta de una batería de prueba

Unidad III. Diseño y Aplicación del Programa de Intervención.

Desarrollo del programa de intervención en el campo educativo, empleando las bases metodológicas para su definición, estructura, aplicación y análisis, de los datos recuperados en la institución educativa.

Temas de la unidad:

Objetivos

Fundamentación

Población meta

Recursos

Procedimientos de intervención

Cronograma de actividades

Unidad IV. Evaluación de Resultados Cualitativos y Cuantitativos.

Diseñar y presentar un reporte o informe de resultados que respalde la propuesta o plan de intervención educativa realizada.

Temas de la unidad:

Descripción de resultados.

Análisis de Datos.

Evaluación Cualitativa, Cuantitativa

Conclusiones, sugerencias (Silva et al. 2005).

Como se observa el plan de estudios de este módulo está desarrollado para que el alumno, a través de un diagnóstico identifique las necesidades psicológicas o pedagógicas (en este caso el seminario se refiere al área educativa) dentro de un salón

de clases, como primer paso del diagnóstico, el alumno tiene que evaluar las variables que intervienen en la práctica educativa y la interrelación entre alumno, maestro y padres de familia; como segundo paso el alumno tiene que proponer un programa de intervención, definir los elementos para el seguimiento y el procedimiento de acuerdo a la metodología de la investigación; como tercer paso se define la población a la que se le aplicara la batería, los recursos, procedimiento de intervención y el cronograma de actividades, como cuarto y último paso, se describen los resultados, se analizan los datos, se realiza la evaluación cualitativa o cuantitativa, y la conclusión de la información obtenida en dicha investigación.

1.5. Crítica al programa de estudios y práctica supervisada 502.

Varias universidades han implementado la educación a distancia como un recurso que favorece a la población para continuar sus estudios donde el alumno tiene la facilidad de programar sus tiempos, el ritmo de estudio y el lugar adecuado para la enseñanza y aprendizaje; los recursos con los que debe contar el alumno, son acceso a internet, disponer de una computadora y los accesorios necesario para sus actividades académicas. El uso de los medios tecnológicos en las instituciones educativas en general (tanto a nivel escolarizado como a distancia) ha favorecido la motivación de los alumnos, ha propiciado el uso de videos, permite consultar páginas o libros por la web, utilizar software o aplicaciones con información educativa que permiten resolver dudas, además de que la información se vuelve más atractiva para los estudiantes y el tiempo de aprendizaje se reduce por lo atractiva que se vuelve la información.

En el caso de la UNAM como una de las instituciones que imparte la licenciatura a distancia, implemento un plan de estudios de Licenciatura en Psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia basada en la enseñanza en línea, donde la enseñanza se realiza a través de una plataforma, en dicha plataforma se crean aulas para cada materia donde el alumno puede identificar a los tutores y compañeros, en la plataforma el tutor tiene la facilidad de abrir foros para crear un vínculo de comunicación grupal para aclarar dudas o interactuar en la mejora del aprendizaje, la entrega de

trabajos o tareas también cuenta con espacio calendarizado que le va indicando al alumno las fechas de entrega y los recursos o bibliografías que le sirven de apoyo para su aprendizaje, otro recurso que facilita el aprendizaje y el trabajo colaborativo, es el uso de los wikis es un espacio abierto para que los alumnos suban información o imágenes; un lugar de comunicación y fácil acceso es el uso de las chats, donde todo el grupo y el tutor pueden realizar una intercomunicación en un tiempo real, y es de gran utilidad para programar una sesión de clases o aclaración de dudas.

Fuera de la plataforma los tutores han optado por otros recursos que permiten a los alumnos realizar sus trabajos de una manera más atractiva y además motiva a los alumnos a utilizar otros recursos para su aprendizaje y creatividad, como es crear videos y publicarlos en páginas de libre acceso como YouTube, compartir publicaciones en Slideshare, etc., pero en contraparte a todas estas ventajas el alumno se puede topar con desventajas en una plataforma de enseñanza a distancia como puede ser dificultades para transmitir, ya sea por fallas en el servidor del plantel o porque el alumno donde se encuentra ubicado no tenga la mejor infraestructura para el uso de internet o falla de energía eléctrica, la flexibilidad de horarios a veces para el estudiante pueden ser limitadas debido a que los tutores exigen una participación en línea en ciertos horarios o espacios donde alumno tenga que realizar otras actividades, o en ocasiones no se percibe una comunicación entre el tutor y el alumno, suscitando desconfianza y el alumno experimente abandono en su proceso de aprendizaje y no cuente con una adecuada evaluación; muchas situaciones de abandono por parte del tutor pueden contribuir a que el alumno no busque apoyo de otros tutores o compañeros para disipar sus dudas y el alumno pierda credibilidad del sistema y tenga menos interés en continuar su preparación académica, por lo que el estudio en plataforma requiere compromiso tanto del alumno como de los tutores que fungen como guías en el aprendizaje y capacitación de los alumnos.

La práctica supervisada del módulo 502 representa una parte de la formación del estudiante de psicología, es un complemento didáctico que permite emplear las diferentes fases de la evaluación diagnóstica, detectando necesidades educativas o

psicológicas dentro de una institución, contribuyendo a mejorar la práctica educativa, pero para que esta práctica se logre, es necesario que el estudiante realice una buena planeación de tiempo, que las instituciones donde se solicite la práctica, permita al estudiante desarrollar su proceso de diagnóstico y evaluación en los tiempos acordados, además de contar con un asesoramiento en tiempo por parte de su tutor en todas las dudas que surjan de acuerdo al desarrollo de la práctica.

El objetivo de este manuscrito se basó en los aspectos que establece la práctica supervisada del módulo 502, para la elaboración del simulador que toma como base los modelos de la forma que evoluciona el lenguaje infantil en una práctica de preescolar.

1.6. Planteamiento de la propuesta de simulación para el desarrollo de la escritura emergente en la formación de psicólogos.

Los objetivos curriculares de la carrera de psicología en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia y su contexto educacional se basan en la perspectiva de Bloom donde se “clasifican los diferentes objetivos de aprendizaje en varios niveles de complejidad estructurando las destrezas de pensamiento que son: habilidades de recuerdo, comprensión, aplicación, análisis, evaluación y creación para la era digital” (Bloom 1956 citado por García 2017); y la visión constructivista de Coll donde el aprendizaje digital no sólo es aprender el uso de la tecnología, sino también el conocimiento de las prácticas socioculturales asociadas al manejo de estas tecnologías dentro del grupo o sociedad donde se integra el aprendizaje, además de la capacidad para participar en esas prácticas promoviendo lo que se pretende enseñar, los medios para hacerlo y los procedimientos de evaluación donde se garantizan que los conocimientos han sido adquiridos. El constructivismo como elemento del modelo educativo permite a los estudiantes de educación a distancia, interactúe con el medio ambiente donde socializa, para alcanzar un crecimiento personal y obtener un aprendizaje global tanto en el contexto donde interactúa como las situaciones o prácticas académicas que se le vayan presentando; debido a que la plataforma está diseñada para que interactúe con compañeros y tutores, intercambie opiniones y perspectivas de sus

compañeros permitiendo que desarrolle un nivel de conocimiento y perfeccione conocimientos ya adquiridos. Un aspecto importante que se tomó en cuenta en el plan de estudio de la carrera de psicología en SUAyED fue la incorporación del diseño instruccional, que va de la mano con la tecnología y educación donde se crea un ambiente educativo que simula contextos o escenarios reales y flexibles (Silva et al. 2005).

De acuerdo con los requerimientos que ha buscado el plan de estudios de Psicología SUAyED es importante siempre buscar nuevos recursos tecnológicos para el aprendizaje, el implementar propuestas posibles del mundo digital como son la realidad aumentada, la simulación digital, los entornos virtuales, la ramificación, etc. Da paso a un escenario amplio para generar propuestas para el mejor aprendizaje de los alumnos de psicología a distancia. Además, estas propuestas, pueden ser útiles para todo estudiante universitario, no solo de entornos a distancia, sino presenciales.

1.6.1. Justificación de los objetivos de la propuesta de simulación para el desarrollo de la escritura emergente en la formación de psicólogos.

La función principal del simulador es permitir al estudiante interactuar en un contexto que imita aspectos de la realidad con el objetivo de obtener aprendizaje por medio de situaciones que debe experimentar sin riesgo de afectar a terceras personas, el propósito es promover la capacidad de toma de decisiones, además de que el estudiante de psicología sepa relacionar los aspectos teóricos con los aspectos prácticos que ocurren al realizar una práctica de escritura emergente en una institución de preescolar.

Entre los beneficios que puede proporcionar un simulador a los estudiantes de psicología podemos encontrar:

- El uso de simuladores son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje.
- Permite a los estudiantes enfrentarse a situaciones reales de un ambiente dotado de escenarios que representan un aula de preescolar y tomar decisiones que pueden afectar o beneficiar los objetivos planeados al realizar su práctica.

-
- Permite mostrar al estudiante el impacto que puede causar las decisiones buenas o malas que haya tomado.
 - Ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas como la capacidad deductiva, la resolución de problemas, la imaginación, el pensamiento, etc.
 - El uso del simulador permite experimentar de una forma dinámica y real el aprendizaje de acuerdo al ambiente donde se desenvuelve el estudiante.
 - Proporciona retroalimentación (feedback) rápida, concreta y coherente con las decisiones.

El objetivo básico de la simulación es el aprendizaje experimental, donde el estudiante desarrolla habilidades de comprensión profunda, la información proporcionada es de fácil comprensión, se guía por la intuición; además la presentación es muy atractiva que motiva al estudiante a aprender de forma activa, de acuerdo a estas características que presenta los simuladores se volvió de gran interés desarrollar este manuscrito en un ambiente o simulador innovador y atractivo que permite el aprendizaje colaborativo.

1.6.2. Competencias teóricas, conceptuales y metodológicas que adquiere el egresado de la Carrera de Psicología en Sistema a Distancia empleando la Simulación Moodle.

El aprendizaje de competencias profesionales con el uso de la simulación permite al alumno obtener habilidades, destrezas, técnicas para la solución de problemas por medio del ensayo y error, le permite validar sus intervenciones o decisiones, aprende de manera metodológica, los conocimientos se adquieren en actividades prácticas y razonadas, además cuenta con el apoyo de la retroalimentación para alcanzar el aprendizaje y disminuir de manera significativa los errores en la práctica. Además las competencias que se establecen en los simuladores deben ser observables y evaluables por medio de las conductas que los sujetos generan ante un problema que se les presenta en un ambiente real, en un contexto de escenarios cambiantes y diferentes situaciones sociales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza en la modalidad virtual el alumno adquiere y desarrolla conocimientos y competencias teórico/prácticas empleando la tecnología o herramientas que permiten la comunicación por medio de la red. En el diseño de la plataforma se debe considerar una serie de elementos para obtener los resultados deseados de aprendizaje como son:

- Conocer el contenido, estructurarlo, organizarlo y presentarlo.
- Conocer bien a la población a quien va dirigido el curso.
- Definir la metodología de uso.
- Mantener el interés del usuario.
- Proporcionar el material de forma personalizada para que el alumno obtenga el conocimiento de forma individual y crítica.
- Permitirle al usuario un control y definir los alcances y metas dentro la plataforma para interactuar.
- El diseño de la plataforma tiene que ser simple y que propicie la presentación multimedia de los contenidos que favorezca el aprendizaje, la comprensión y la memorización.
- La plataforma debe contar con herramientas que ayuda al alumno a orientarse en la navegación, donde los mecanismos sean más intuitivos y el contenido sea percibido.
- Contar con recursos de ayuda complementarios a los contenidos, promoviendo distintas estrategias y capacidades.
- Los criterios pedagógicos deben ser considerados antes que los aspectos técnicos o estéticos (Alonso y Blázquez, 2012).

Algunos espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje aplican la perspectiva de aprendizaje basada en el carácter cooperativo del constructivismo, donde hay una estrecha relación entre la construcción personal del significado y la influencia que ejerce la sociedad en la configuración de la relación educativa; por lo que el diseño de la plataforma de acuerdo a este enfoque debe ser flexible y adaptable a las necesidades individuales y abierto para el aprendizaje, donde el programa debe ser abierto, el profesor

es un participante activo, y el estudiante en cierta manera controla y gestiona el seguimiento de sus actividades.

Se pueden entender lo virtual como un conjunto de ambientes de interacción, sincrónica y asincrónica, donde el usuario tiene la sensación de estar en su interior; se elabora de acuerdo a un programa curricular, dentro de esta ambiente se realiza el proceso enseñanza-aprendizaje, estableciendo la comunicación y fácil acceso a recursos de información, donde los estudiantes se convierten en actores de cambio de habilidades y modos de trabajo, empleando tecnología de vanguardia, materiales didácticos, recursos de información y contenidos digitales. Un entorno virtual de enseñanza (EVA), es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones (Silva y Romero, 2013).

Los mundos virtuales son espacios artificiales similares a la vida real en donde pueden interactuar unos con otros por medio de la computadora y un avatar; un avatar es un personaje digital que el usuario puede crear y personalizar; la utilización del mundo virtual desde la perspectiva educativa ha sido un espacio que ha favorecido el aprendizaje de una manera distinta, debido a que cambia el método de enseñanza, permite a los usuarios construir nuevos entornos, permite la comunicación grupal por chat: de texto o voz, reúne a distintos grupos de estudiantes, permite incorporar contenidos de aprendizaje en distintos formatos y llevarlos a otras plataformas web y el aprendizaje es lúdico.

La simulación ha sido definida de acuerdo a los planteamientos de varios autores como: una herramienta que permite representar, analizar y comprender un sistema o proceso en el mundo real valiéndose de la imitación del mismo en una computadora a través de un software en el que se realizan pruebas o experimentos a distintos escenarios del sistema con el fin de analizar los resultados arrojados y obtener así conclusiones de tal manera que sirva como apoyo para la toma de decisiones en el sistema real (Herrera y Becerra, 2014).

Las características de la simulación más importantes son:

- Entorno gráfico. Facilitan al usuario la posibilidad de trabajar con imágenes gráficas de alta resolución y representación gráfica.
- Posibilidad de conexión con el exterior. Acerca los modelos simulados a la realidad física.
- La incorporación de módulos de planificación del aprendizaje. Es una herramienta de simulación que permite una mayor dimensión pedagógica que facilita la conducción al aprendizaje por descubrimiento.
- Requieren la ejecución de tareas individuales.
- Tiene un alto valor los resultados de las decisiones que se van tomando para la solución de cada escenario.
- Es un instrumento permitido para la evaluación y demostración de la adquisición de competencias.
- Transforma la preparación en experiencia a través de una evaluación continua de las competencias que se están trabajando.
- Facilita la manipulación de entorno y de variables.
- Permite practicar competencias que en el mundo real son complejas.

Existen diferentes tipos de simulación empleados en ambientes de enseñanza-aprendizaje (Flores y Cristancho, 2015):

- ❖ Identidad: El modelo es una réplica exacta del sistema en estudio. Se emplea en las empresas automotrices cuando realizan ensayos de choques de automóviles con unidades reales.
- ❖ Cuasi-identidad: Es una versión levemente simplificada del sistema real. Por ejemplo, los entrenamientos militares que incluyen movilización de equipos y tropas, pero no hay batalla real.
- ❖ Laboratorio: Se utilizan modelos bajo las condiciones controladas de un laboratorio. Distinguiendo dos tipos de simuladores:
 - Juego operacional. Personas compiten entre ellas, formando parte del modelo, la otra parte consiste en computadoras maquinaria, etc. Este tipo

de simulación es un caso de negocios donde las computadoras recolectan la información generada por cada participante y la presentan en forma ordenada a cada uno de ellos.

- Hombre-Máquina: Se estudia la relación entre las personas y la máquina. Las personas forman parte del modelo, la computadora genera información. Por ejemplo el simulador de vuelo.
- ❖ Simulación por computadora: El modelo es completamente simbólico y está implementado en un lenguaje computacional. Por ejemplo, es el simulador de un sistema de redes de comunicación donde la conducta de los usuarios está modelada en forma estadística. Este tipo de simulación puede ser digital o Análoga.

La simulación digital y el aprendizaje se unen en el contexto del proceso educativo, donde el aprendizaje se inicia con la interacción con los personajes o avatar de la simulación, donde el objetivo es el desarrollar en el estudiante: comprensión profunda, flexible e intuitiva del contenido a tratar (Calabor y Urquidi, 2014).

Los juegos de simulación proporcionan un entorno virtual complejo y extenso hace posible que los estudiantes aprendan y pongan a prueba su competencia en trabajos y problemas múltiples, con este tipo de aprendizaje el alumno comprende los contenidos, se vuelve autónomo, explora e investiga y desarrolla habilidades.

En el caso específico de la carrera de psicología, la simulación puede ser una opción para formar competencias teóricas, conceptuales y metodológicas, donde el estudiante ante la tarea de resolver un problema desarrolla competencias integrales, empleando estrategias de aprendizaje que obtuvo de sus propios recursos (metacognición), que son centrales para la adquisición de competencias y se relacionaran con la toma de decisiones, desarrollando habilidades para el aprendizaje, aumentando su capacidad para resolver problemas, aprender a trabajar en equipo, y a través de este proceso desarrolle el aprendizaje y cree nuevo conocimiento.

Específicamente en el ámbito educativo, el psicólogo juega un papel muy importante, por ejemplo, para la adquisición de la escritura emergente, que permite el uso de métodos

nuevas teorías que permiten comprender cómo aprenden los niños en edad preescolar, en este sentido el psicólogo debe conocer formas muy específicas de lo que puede hacer con los niños y cómo puede intervenir, apoyándose con el uso de la simulación digital.

Una alternativa para desarrollar simulaciones digitales de aprendizaje es el software libre, como Moodle, que es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes personalizados (Moodle, 2016).

Moodle es un sistema de gestión de cursos (Course Management System-CMS-) que permite crear a los educadores comunidades de aprendizaje en línea. Se basa en ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo (Correa y Rivadulla, 2015).

La metodología propuesta para el proyecto PAPIME PE307717 se basó en el diseño educativo en Moodle y los simuladores, el proceso es cíclico, ya que permite regresar para analizar las etapas anteriores y determinar el proceso, con las etapas definidas de la siguiente manera:

Fase 1. Análisis: Esta etapa colaboran tanto profesores como alumnos, realizan un análisis de las necesidades de acuerdo a las características instruccionales (propósito, objetivos del simulador Moodle, contenidos y medios que lo sustentan, definir la población, identificar el ambiente de trabajo y los recursos tecnológicos) y definen por medio de bibliografía los modelos evolutivos que se emplearán.

Fase 2. Diseño: La mayoría de los integrantes participarán de acuerdo a las especificaciones del análisis y el esquema que va desde el diseño de Moodle, su interfaz y funcionalidad, el sistema de navegación y presentación y diseño de interfaz gráfica.

Fase 3. Desarrollo: De acuerdo con el diseño y los lineamientos trazados en la fase de análisis, en esta fase se realiza la construcción del simulador en Moodle.

Fase 4. Evaluación: la valoración de la metodología es constante, en cada etapa se hacen arreglos para descartar fallas a nivel de análisis, diseño, y desarrollo; aplicando instrumentos de evaluación de acuerdo a cuatro dimensiones: a) evaluación del experto del área: Investigadores del lenguaje infantil, b) Evaluación de prototipo rápido, c) Prueba de amigabilidad, funcionalidad y navegabilidad con alumnos, d) Aprendizajes de los alumnos.

Fase 5. Administración: En esta etapa se revisa el funcionamiento y se administran los procesos del uso de Moodle (Guarneros, 2017).

1.6.3. Simulador digital en Moodle en apoyo a la enseñanza.

El uso del simulador en los procesos educativos constituye un método de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de que los participantes desarrollen ciertas habilidades que le permitan actuar en varias situaciones que se le presenten en su vida profesional, además de permitirle al aprendiz realizar una práctica similar a la realidad en diferentes escenarios docente-alumno, garantizando que se aplicaran las reglas éticas y profesionales de un docente en un salón de clases. El uso del simulador permite al participante un proceso de aprendizaje rápido y que contribuye a mejorar su calidad educativa; pero para que un simulador cumpla con las expectativas se debe de apegar a las necesidades y estatutos que establece el plan de estudios.

Es importante considerar que la creación de escenarios de simulación, donde practica el estudiante, debe contar con un nivel de complejidad de acuerdo a sus conocimientos y experiencias adquiridas durante su preparación académica, permitiendo que el uso del simulador sea un apoyo para desarrollar sus conocimientos.

Una de las funciones principales de los simuladores en educación es el apoyo a docentes en la transferencia de conocimientos. Son jerarquías de conocimiento cuando abordan la transferencia y refieren los niveles siguientes: dato (mínima unidad de información), información (cuando se añade significado a los datos), conocimiento (cuando se da la aprehensión de hechos, verdades o principios), hasta la destreza (estadio superior

cuando se trata de dar respuesta al porqué de las cosas y se generan habilidades y métodos de aplicación) (Bender y Fish, 2000 citados en Contreras, García y Ramírez, 2010).

La función educativa de los programas de simulación se entiende generalmente desde dos perspectivas diferenciadas:

- ❖ Desde una perspectiva analítica: Se utilizan para el análisis y la experimentación, éstas conducen al aprendizaje sobre el entorno, el fenómeno a estudiar o el sistema simulado. Permiten, por tanto, realizar experimentos en los que el alumno toma el rol de investigador además de permitir el análisis del sistema modelado y las interrelaciones que se producen en él para aumentar el conocimiento y la comprensión del mismo.
- ❖ Desde una perspectiva deductiva. Los individuos aprenden por las implicaciones o deducciones que obtienen de su participación activa tomando un determinado rol dentro del juego. Por tanto, el juego de simulación tiene las características propias del juego, pero la situación sobre la que se juega representa un modelo de la vida real (Urquidi y Calabor, 2014).

El uso de estas tecnologías coloca a los alumnos ante situaciones semejantes a los que enfrentarán en la realidad del campo profesional, se le presenta un problema prototipo sobre el cual debe intervenir, favoreciendo habilidades cognitivas, motriz, actitudinal y valores. Además, el uso de simulador genera replanteamiento sobre la actualización de la formación de los tutores para realizar un buen diseño de los escenarios de simulación, así como la planeación y ejecución de las sesiones y realizar una adecuada evaluación de los resultados.

Entre las ventajas de la simulación como herramienta a la enseñanza podemos encontrar:

- ❖ El Aprendizaje por Descubrimiento. Se sugieren al alumnado unas hipótesis y éste las desarrolla buscando las causas y efectos de los distintos fenómenos. Básicamente se trata de que el alumno sea capaz de analizar sistemáticamente

los fenómenos y probar el comportamiento de un modelo en distintos escenarios. El método de aprendizaje es ensayo-error.

- ❖ Fomentar la Creatividad. Los entornos de simulación han de ser flexibles y multifuncionales; permite de modo sencillo la edición de diversos escenarios, o esquemas.
- ❖ Ahorra tiempo y dinero. La simulación facilita la construcción de los modelos, y el uso repetitivo de los datos.
- ❖ La Enseñanza Individualizada. Las herramientas de simulación permiten que el alumno lleve su propio ritmo de aprendizaje y se enfrente de modo individual al proceso de elaboración de sus propias conclusiones con relación a los fenómenos que va a simular.
- ❖ La autoevaluación. La simulación permite al alumno realizar acciones orientadas a su propia autoevaluación mediante el planteamiento de guiones y cuestionarios orientados al tema que está estudiado (Ruiz, 2013).

El simulador digital en Moodle (aulas virtuales) se compone de una o varias aplicaciones que permite el desarrollo de contenido educativo y la creación de incorporación de contenidos multimedia e interactivos como: textos, imágenes, videos, animaciones, además de crear actividades desde la misma plataforma; las presentaciones o tutoriales realizados con esta herramienta pueden ser utilizados en aulas virtuales como apoyo a las clases o tutorías. Se crean objetos multimedia interactivos que permiten reforzar conocimientos, y brinda al docente una alternativa didáctica para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizarlo se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?

Moodle es un sistema de administración de cursos, su nombre lo indica es el acrónimo de Modular Object- Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). Este sistema fue creado por Martin Dougiamas en los años 90, basando su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía donde se afirma que el conocimiento se construye en la mente del estudiante y el aprendizaje es colaborativo; a partir desde esta perspectiva el ambiente ayuda al estudiante a

construir el conocimiento basándose en habilidades y conocimientos que generan competencias basadas en el aprendizaje significativo. Los recursos de Moodle permiten la edición de páginas de texto o páginas web, mostrar un directorio, añadir una etiqueta; las actividades pueden ser de trabajo individual, de comunicación, colaborativas y de contenidos. Las tareas y cuestionarios se diseñan para contestar de forma individual, permite el manejo de chats, foros y consultas de comunicación que facilita a los usuarios o docentes implementar un ambiente interactivo de aprendizaje.

Moodle es un software que se ha expandido en especial en el área educativa ya que su filosofía se basa en el aprendizaje y tiene formación de tipo educativa, teniendo como raíces la pedagogía constructivista social, donde las personas construyen el conocimiento a medida de cómo interactúan con su entorno y se refuerza cuando lo usan. El objetivo de Moodle es facilitar experiencias en las cuales la persona aprende interactuando con situaciones y estimulantes que le faciliten construir conocimiento de manera creativa.

1.6.4. Descripción del Modelo de simulación por ramificación.

Los escenarios por ramificación son situaciones que se presentan al alumno con una variedad de opciones, permitiendo que cada alumno establezca el curso del resto del escenario (“eLearning Brothers”, 2016). Los escenarios con ramificación son útiles porque aporta niveles de instrucción dentro de un escenario. Por ejemplo, si un estudiante no comprende las necesidades de la situación que se le está planteando puede elegir una situación que la lleve a un camino más tardado, mientras que otro alumno que haya entendido o concluya que decisión le ayuda a solucionar el problema que se le presenta puede seleccionar un camino más rápido dentro del mismo escenario. Además, los escenarios con ramificaciones permiten que el alumno aprenda de sus errores, ya que el tomar una mala decisión puede llevar a que no se cumplan los objetivos del curso, pero esto permitirá al alumno a iniciar de nuevo el ejercicio, pero tomando otro criterio.

En el caso de Moodle se agrega una lección, esta actividad presenta una serie de páginas que el alumno debe recorrer, contestando al final todas o algunas, unas preguntas que –

dependiendo de sus respuestas- le permitirá seguir con la siguiente página de la lección. Se trata de un recorrido a través de una secuencia de contenidos.

En su forma más simple, una lección contará con una serie de páginas-preguntas donde escribiremos un texto seguido de una o más preguntas. Para cada pregunta indicaremos la respuesta correcta, junto con la puntuación correspondiente y el indicador de la página a la que se debe saltar en caso de responder correctamente (siguiente página, última página, anterior, etc.).

La forma de recorrer las páginas de una lección también se puede controlar mediante las llamadas tablas de ramificaciones (ver figura 2). En este caso se plantea un texto que el alumno debe leer y una serie de opciones que debe elegir posteriormente (se presenta en forma de botones o enlaces). Al elegir una u otra opción, el alumno será reencaminado a una página u otra (Álvarez, 2011).

Titulo de la página	Tipo de página	Salto	Acciones
Unidad 1: Mi primer documento	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Arrancar word	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Arrancar Word	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
El primer texto	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Escribir un texto	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Guardar un documento	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Guardar un documento	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Cerrar documento	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Abrir documento	Tabla de ramificaciones		⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...
Pregunta	Verdadero/Falso	Siguiente página Arrancar word	⚙️ 🔍 ✕ Agregar una página...

Tablas de ramificaciones de una Lección

Figura 2. Tablas de ramificaciones de una lección.

1.6.5. Uso de modelo digital en Moodle para la enseñanza de la escritura emergente.

De acuerdo a Calzadilla (2001 citado en Fredes, Hernández, Díaz, 2012) argumenta que los software educativos deben ser flexibles, modulares y colaborativos, deben estimular

la comunicación interpersonal y la evaluación grupal, pero como argumenta Cebrián (2003 citado Fredes et al. 2012) debe permitir la autoevaluación formativa y generar feedback inmediato para la evaluación autónoma. Adell (1997 citado en Fredes, et al. 2012) recomienda que sea un aula nueva donde las TIC debe ser diferente y estar descontextualizada del entorno clásico y en cuanto a su ambiente Hernández y Romero (2010 citado en Fredes et al 2012) recomienda un entorno de aprendizaje abierto para generar una verdadera comunidad de aprendizaje.

Los simuladores de escenarios pueden servir para transmitir contenidos complejos o de poco interés para los jóvenes, permite potenciar la motivación y el interés de los alumnos; debido a que constituyen una alternativa viable de mejora de los procesos de enseñanza por su acceso fuera del aula, los instrumentos tecnológicos contribuyen al perfeccionamiento de los procesos cognitivos de los estudiantes y apoya a la labor del docente.

El laboratorio digital de desarrollo infantil es un espacio de enseñanza por medio de un simulador digital construido por alumnos de psicología y profesores del SUAyED Psicología de la FES Iztacala de la UNAM, enmarcado en el programa estratégico 7 del plan del Desarrollo 2015-2019 del Rector de la UNAM, específicamente en el proyecto 7.5 sobre Nuevas Tecnologías aplicadas a la docencia y a la investigación, en su numeral 5, donde se enuncia continuar con la creación, difusión y uso de aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada (3D) y simuladores en las diversas áreas de docencia e investigación (Guarneros 2017).

Moodle o simulador digital para la carrera de psicología es una herramienta que permite a los estudiantes de psicología realizar modelos de la evolución del lenguaje infantil, se investiga en un escenario, situaciones reales que dan opciones para mejorar el desarrollo del lenguaje por medio de manipulaciones, evaluaciones, presentaciones y navegaciones dando la posibilidad de cometer errores pero sin afectar a terceros y que el alumno aprenda o tenga la capacidad de saber cómo manejar dichas situaciones.

En esta investigación tuvo como objetivo desarrollar por medio del simulador Moodle en el Laboratorio Digital de Desarrollo Infantil LDDI (Guarneros, 2017), una situación de campo que puede vivir un alumno de psicología en una institución de preescolar realizando una práctica sobre la enseñanza de la escritura en los alumnos y los recursos que los niños emplean para relacionar los sonidos de las palabras almacenadas con su significado y la manera que lo representa gráficamente, con la finalidad de identificar las dificultades que presentan los niños para aprender a escribir. El preescolar es una etapa muy importante para el manejo del lenguaje alfabético, donde los niños se apropian de símbolos y signos, que aprende desde que empieza hablar y los relaciona con dibujos, garabatos o sonidos que aprende desde el seno familiar a partir de su desarrollo cognitivo y social.

Como hemos visto en este capítulo la implementación de las TIC ha permitido el uso de simuladores y realidad virtual para el uso educativo, donde los actores principales son los alumnos y los tutores juegan un papel de guías, las características de un simulador permite al alumno interactuar en situaciones de tipo real, permitiendo seleccionar varias opciones que pueden ser las correctas o incorrectas, lo importante de estos cursos es que el alumno aprenda ya sea por error o de forma rápida y correcta, pero el objetivo es aprender a manejar y aplicar la información impartida en los cursos que vaya a tomar en un simulador. En la FES Iztacala se cuenta con el laboratorio digital, donde se proporcionan recursos a los estudiantes de Psicología en sistema a distancia, a través de situaciones hipotéticas para desarrollar competencias profesionales, evaluación y diseño de intervenciones en problemas del habla o lenguaje, la finalidad del laboratorio es preparar al alumno en un curso virtual que le proporciona las capacidades para atender a niños con problemas de habla y que dentro del plan curricular se lleve a cabo en las prácticas supervisadas de necesidades educativas especiales dentro de la carrera de psicología a distancia. El laboratorio digital es un sitio donde el aprendizaje es autónomo ya que su diseño no requiere el apoyo de un tutor, su diseño cuenta con fechas específicas para cada curso y cada tema guía al estudiante de una forma sencilla y además va informando del avance que lleva el alumno y sus calificaciones obtenidas. Los

recursos de aprendizaje están respaldados con información teórica, metodológica y práctica sobre las habilidades lingüísticas en edad preescolar. Los cursos que se encuentran en el laboratorio digital de desarrollo infantil están dirigidos para estudiantes universitarios de psicología, ya sea incorporándose a un curso en línea o trabajando en un proyecto de investigación; además de facilitar a pedagogos y/o normalistas, o áreas involucradas en la promoción del lenguaje oral y escrito en preescolar un espacio de formación donde se proveen las herramientas para mejorar su labor profesional.

CAPITULO 2. Desarrollo.

La psicología educativa se enfoca en el mejoramiento de la educación y los diversos métodos empleados para la enseñanza, un psicólogo educativo estudia la interacción de estudiantes, maestro y padres de familia, analiza los procesos de enseñanza, su entorno específico de formación y capacitación en un centro escolar; es por eso que el objetivo de este manuscrito se enfoca en crear una situación virtual para apoyar a un estudiante de psicología que se interese en el área educativa, presentándole una situación real pero virtual que le ofrece una diversidad de escenas sobre el manejo de habilidades y decisiones que debe tomar para interactuar ante un grupo de preescolar con el propósito de su práctica, que trata sobre una evaluación en la enseñanza en la escritura emergente.

El proyecto PAPIME PE307717 (Guarneros, 2017) se albergó en el Laboratorio Virtual de Enseñanza de la Fes Iztacala con el objetivo de que los estudiantes de psicología del sistema SUAyED se capacitaran para realizar modelos de evolución del lenguaje infantil, con el fin de adquirir capacidades para plantear y analizar situaciones reales que se pueden presentar en un aula, manipulando estas situaciones por medio del simulador Moodle, donde el estudiante comprende el fenómeno, adquiere experiencias y formula investigaciones o programas de intervención para mejorar el desarrollo del lenguaje.

El uso de la tecnología para el proceso enseñanza-aprendizaje le ayuda al estudiante alcanzar habilidades en el uso de la tecnología para tener acceso a la información, puede realizar proyectos de clase, de forma individual o grupal y la comunicación con sus tutores es abierta, el ambiente de aprendizaje se vuelve flexible y promueve clases dinámicas donde el tutor cuenta con los recursos para estimular la interacción, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.

2.1. Propósito.

Cómo se comentó en el capítulo anterior el plan curricular de la carrera de Psicología en sistema SUAyED a partir de quinto semestre, se contempla que el alumno realice prácticas en instituciones públicas o privadas de acuerdo al área de profundización que

eligió, este tipo de prácticas demanda el estudiante realizar una evaluación; planeación de un programa de intervención; diseño del programa y llevar a cabo su aplicación; además de realizar la entrega de una evaluación de los resultados obtenidos, de acuerdo a los tiempos estipulados dentro del semestre; pero en realidad algunos estudiantes se ha enfrentado a diversas situaciones, como no lograr el acceso a un plantel o que no se le permita realizar la práctica en los tiempos estipulados y la planeación e intervención de su práctica se vea afectada, y no se logre obtener los resultados planeados; por lo que los simuladores de Moodle es una buena opción para que el estudiante de psicología pueda realizar investigaciones sobre la evolución del lenguaje, a través de propuestas de intervención o casos hipotéticos por medio de simuladores donde el estudiante crea un ambiente virtual de acuerdo a las necesidades de su investigación, los personajes son creados por medio de avatar, además de que el estudiante recibe una capacitación sobre el diseño en Moodle y los recursos necesarios para la propuesta de investigación. Las ventajas de estos cursos es que el participante puede programar las horas para tomar el curso y la evaluación se le proporciona de forma inmediata.

2.2. A quién está dirigido.

Los recursos anidados en el Laboratorio Digital de Desarrollo Infantil LDDI están planeados para estudiantes de psicología, principalmente de SUAyED psicología, donde por medio del simulador pueden observar diferentes escenarios sobre la evolución del lenguaje infantil que se le pueden presentar en la vida real y obtenga más experiencia para prevenir problemas en el aprendizaje, la expresión y comunicación, que puede afectar su desarrollo académico o social de los alumnos de preescolar.

El simulador también está pensado para pedagogos y normalistas, este tipo de recursos les permite obtener una capacitación sobre el desarrollo del lenguaje y las afectaciones que pueden presentar sus alumnos durante su formación en preescolar, en caso de detectar algún problema en los alumnos el profesor contará con las herramientas para fomentar el desarrollo lingüístico en el alumno, en caso contrario de no ver resultados,

asesorara al padre de familia para que el niño sea canalizarlo con psicólogos o médicos para una revisión general y descartar problemas físicos o de desarrollo.

El recurso de habilidades lingüísticas, lo pueden tomar profesionistas del área educativa que se encarguen de la promoción o evaluación del lenguaje oral y escrito en nivel preescolar, este tipo de actividades le favorece estar actualizado y a la vez obtener un reconocimiento que avale su capacitación académica.

2.3. Modelo de simulación digital en Moodle.

La metodología que se empleó incluyó dos ámbitos, los de diseño digital educativo en Moodle y sus simuladores, se contempló el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje basada en el On Line Learning & Training o aprendizaje y entretenimiento en línea (Mendoza y Galvis, 1999 citado en Guarneros, 2017).

El proceso metodológico fue cíclico porque permitió revisar las etapas anteriores y redefinir el proceso. Esta metodología consiste en cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, evaluación y administración, que permiten abarcar los objetivos, hipótesis y metas de la práctica.

El simulador fue elaborado con características instruccionales donde los procesos gestionaron el aprendizaje, a través de decisiones y consecuencias sobre la situación planteada en la práctica de escritura emergente en un grupo de preescolar (Figura 3), donde el alumno construirá el aprendizaje y ponga a prueba su competencia en trabajos y problemas múltiples, permitiendo al alumno comprender los contenidos, desarrollando autonomía, explorando e investigando los temas de mayor interés.



Figura 3. Situación virtual práctica de escritura emergente en preescolar.

2.4. Simulación por ramificación.

De acuerdo a la bibliografía revisada en el capítulo anterior, los escenarios por ramificación son situaciones que se le presenta al alumno y con una variedad de opciones donde solo puede seleccionar una para continuar, cada respuesta establece el curso del escenario que se le van presentando, en caso de que el alumno o participante seleccione una respuesta incorrecta, no cumplirá los objetivos del curso y tendrá que volver a iniciar el ejercicio, la lección de escritura emergente se elaboró presentando situaciones de un estudiante de psicología que realizó una práctica de escritura en un grupo de preescolar, cada una de estas situaciones se les asignó una puntuación, puntuación que puede ir incrementando o ,mantenerse de acuerdo a las decisiones que vaya tomando, y al final se le mostrara al participante los puntos obtenidos.

La forma de recorrer las páginas de la lección fue controlada mediante las llamadas tablas de ramificaciones (opciones). En este caso se planteó una situación que el alumno debe seguir y una serie de opciones que debe elegir (Figura 4):

¿De qué forma les pedirías que escriban su cuento?

- Les pides que escriban el principio de su cuento y les apoyas con las palabras había una vez



- En el pizarrón hay un ejemplo de un cuento :



Figura 4. Presentación de opciones en el simulador.

La situación virtual planteada consiste en realizar una práctica en un preescolar, que de acuerdo al plan de estudios, este tipo de práctica se realizan en el área educativa o educación especial, la actividad del estudiante tiene como objetivo evaluar y diagnosticar a alumnos de preescolar sus habilidades y conocimientos que los niños han desarrollado en la escritura emergente, pero durante la práctica, el estudiante puede vivir dos situaciones, una donde el tema a tratar sea de mucho interés para los niños y se cumplan las expectativas trazadas, o que el estudiante pierda el control de la situación y no se cumpla el objetivo, es aquí donde el simulador planeado en Moodle trazara una ruta de decisiones que el alumno debe tomar y acatar las consecuencia de las buenas o malas decisiones, pero con la facilidad de cambiar de decisión y aprender de sus errores.

2.5. Diagramas y guion.

Se elaboró un diagrama y un guión tomando como referencia los reactivos que se aplican en la Bateria de Evaluación de Habilidades Lingüísticas Orales y Escritas BEHLOyLE, donde se evalúa el desarrollo de escritura y muestra de escritura.

El guión fue planteado de acuerdo a una situación real que se le puede presentar a un estudiante de psicología cuando realiza su práctica en una institución de preescolar, las diferentes escenas y diálogos se fueron estableciendo de acuerdo a la situación que se plantea el estudiante para realizar su práctica, en este caso el estudiante se inclina por invitar a los niños a jugar a escribir un cuento, para motivar a los niños, el estudiante de psicología se tiene que dotar de todas las habilidades para involucrarlos en la actividad, pero de acuerdo al desenvolvimiento y la iniciativa que demuestre el estudiante de psicología, su actividad presentara buenos o malos resultados que al final de la dinámica se verán reflejados en las consecuencias. La secuencia de cada diálogo se estableció por medio de decisiones que el alumno vaya tomando y las consecuencias se verán reflejadas en las acciones que los alumnos de preescolar vayan presentado en la situación virtual (Ver anexo 1).

Para la elaboración del diagrama se definió que cada decisión que tome el estudiante de psicología se reflejaran dos consecuencias, una buena y otra mala, con el objetivo de que estudiante vaya aprendiendo por medio de su experiencia y las habilidades que demuestre al enfrentar las situaciones que el simulador le vaya presentando. (Ver anexo 2).

2.6. Recursos.

Los recursos tecnológicos empleados para la elaboración del simulador son:

Pc de escritorio: Proporcionado por el laboratorio de la FES Iztacala, se empleó para poder realizar el uso y capacitación de los diferentes softwares, aplicaciones y lenguajes que se ocuparon para realizar el proyecto del simulador en Moodle.

Proyector: Permitió visualizar las diferentes pantallas que se mostraba a los participantes en el desarrollo de la capacitación.

Software.

Sistema operativo Windows: Se utilizó office (Word, Power Point), para redactar el guión y elaboración de diagrama, poder manipular Photoshop CS5, editar audios, realizar videos en GoAnímate 2016, etc.

Photoshop CS5: Debido a que es un editor de gráficos, se empleó para la elaboración de un banner que se colocó en el simulador.

QuickTime de Apple: Se empleó con un micrófono para grabar audios de los niños que prestaron su voz para dar más realismos a las animaciones de preescolar.

Moodle 2.9: Es un sistema de gestión de cursos, su distribución es gratuita y es un software libre, donde se alojó el simulador de escritura emergente.

Movie Maker 2.6: Se utilizó para la edición de videos.

Aplicaciones Web.

GoAnimate 2016: Es un programa que permite crear animaciones en flash, se puede crear escenas, ofrece modelos de situaciones y fondos, el avatar cuenta con movimientos, y además permite agregar o insertar textos dentro de los videos.

Lenguaje HTML

Jquery: Es una biblioteca multiplataforma de JavaScript que permitió emplear el lenguaje HTML para elaborar Galerías, acordeón y Tabs.

2.7. Moodle.

Las características relacionadas con el diseño general de Moodle son:

- Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión, crítica, etc.). De acuerdo con esta filosofía la gente construye

activamente nuevos conocimientos de acuerdo a como va interactuando con el entorno, el objetivo del simulador es que el alumno de psicología o la persona que interactúe con el simulador de escritura emergente, construya nuevos pensamientos o desarrolle sus habilidades aprendidas durante su formación académica al presentar las diferentes situaciones que el simulador le va presentando.

- Es una interfaz de navegación de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible. Moodle es un software libre que tiene una presentación amigable y el alumno puede visualizar los recursos y actividades que están organizadas dentro del simulador (Ver figura 5).

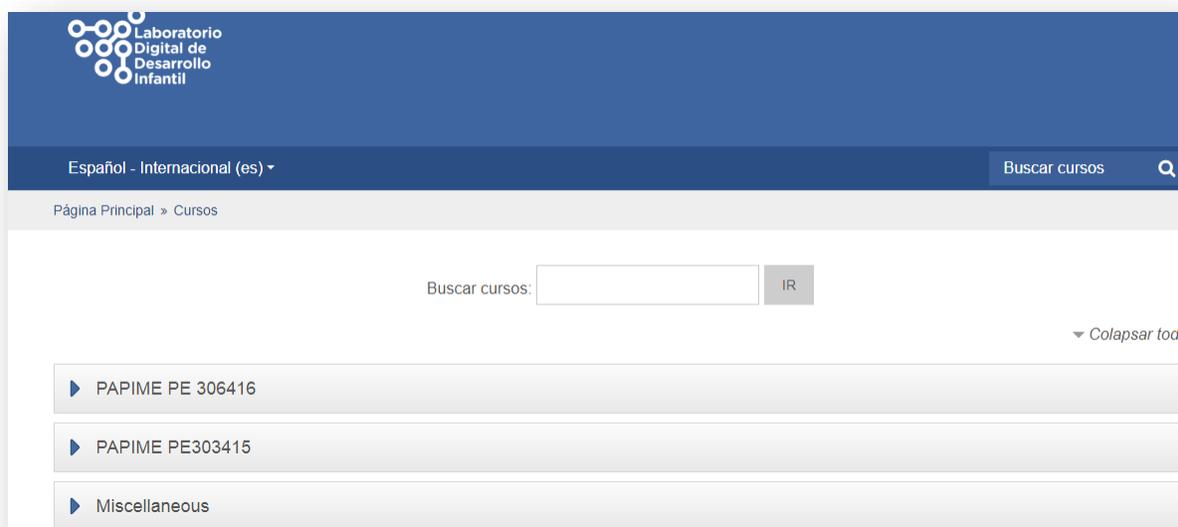


Figura 5. Tablero personalizado en Moodle.

- Su interfaz cumple con XHTML 1.0 y es accesible. La interfaz de Moodle permite al estudiante recorrer el contenido del simulador, es de fácil acceso, permite ingresar desde cualquier dispositivo (PC de escritorio como dispositivos móviles), solo se requiere estar inscrito en el curso para acceder con un usuario y contraseña.

- Permite mostrar un listado de los cursos con las descripciones de cada uno de ellos, permitiendo el acceso con el perfil de invitado.
- Los recursos pueden clasificarse por categorías y también ser rápidamente localizados. En Moodle se albergaron varios simuladores enfocados en modelos de la evolución del lenguaje, por lo que su presentación permitirá visualizar cada uno de ellos pero de acuerdo a los permisos que tenga cada alumno, podrá ir recorriendo cada uno de los simuladores.
- El sistema de calificaciones es flexible, incorporando la posibilidad de evaluación por competencias (con posibilidad de conexión a cursos y actividades). Al concluir el estudiante cada situación que le presenta el simulador Moodle, le va mostrando un avance de sus decisiones y al finalizar contara con los puntajes obtenidos.
- Permite la creación de elementos personalizados (recursos, actividades, bibliotecas) (Álvarez, 2011). Esta característica permitió agregar videos elaborados en GoAnimate como parte de las escenas que presentar el simulador y ajustarlo de acuerdo a la ramificación que tiene que seguir la toma de decisiones.

2.8. Video.

La elaboración de videos se realizó por GoAnimate 2016, la herramienta cuenta con una diversidad de escenarios que permitió establecer el ambiente escolar, y para la creación de animaciones de los estudiantes se hizo la selección de acuerdo al número de estudiantes que integrarían el grupo, las animaciones cuenta con movimientos lo que permitió dar un toque más real a cada una de las escenas establecidas (Ver figura 6).



Figura 6. Creación de escenas en GoAnimate.

2.9. Audio.

Para dar un ambiente más real a las escenas escolares se hicieron grabaciones con niños que les darían voz a los alumnos de preescolar, en las escenas se establece un diálogo entre el estudiante de psicología y los alumnos de preescolar, por lo que se pidió apoyo a jóvenes para que prestaran su voz; además del diálogo se realizaron grabaciones de narraciones que nos ayudaría a describir cada uno de los hechos donde no se establece una conversación.

Las grabaciones se realizaron con QuickTime de Apple, es un reproductor multimedia desarrollado por Apple que nos dio la facilidad de conectar un micrófono a la PC e ir almacenando cada una de la secuencia de los audios para después ir agregando a cada de las animaciones en GoAnimate (Ver figura 7).



Figura 7. Agregar audio en GoAnimate.

2.10. Procedimiento.

Etapa 1.

En el análisis participaron todos los colaboradores, donde se decidió realizar un simulador en Moodle con características instruccionales, con el propósito de elaborar una práctica

sobre habilidades lingüísticas en edad preescolar, el tema de este simulador se basó en el desarrollo de la escritura emergente, que sirve como guía para estudiantes de psicología interesados en el ámbito educativo, pedagogos o normalistas.

Etapa 2.

Para el diseño del prototipo de simulación, se elaboraron diagramas y guiones de acuerdo a cada uno de los componentes de las habilidades lingüísticas, en este caso, este simulador fue diseñado para evaluar escritura emergente. Una vez aprobado el diseño de cada diagrama, se inició la elaboración de videos en GoAnimate 2016 para la creación de avatar's que son los personajes de cada una de las escenas que darían secuencia a cada lección del simulador en escritura emergente.

El guión fue elaborado con diálogos entre los personajes, por lo que fue necesario realizar grabaciones con apoyo de niños y jóvenes para que el simulador virtual fuera más real.

Una vez que se concluyó la elaboración de escenas en cada uno de los videos del simulador se albergó una lección en Moodle 2.9 para realizar el montaje de decisiones (Banco de preguntas) (Ver Figura 7) y consecuencias (hojas de contenido) (ver Figura 8); y posteriormente dar forma a cada una de las escenas que formaran parte del simulador.



Figura 7. Banco de preguntas elaboradas en Moodle 2.9

Título de la página	Tipo de página	Salto	Acciones
Situación	Contenido	Saludo	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
Saludo	Contenido	Presentación	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
Presentación	Contenido	D A1 - B1	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
D A1 - B1	Opción múltiple	Consecuencia A1 Consecuencia B1	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
Consecuencia A1	Contenido	D A1A - A1B	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
D A1A - A1B	Opción múltiple	Consecuencia A1A Consecuencia A1B	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>
Consecuencia A1A	Contenido	D A2A1 - A2A2	<input type="text" value="Añadir una nueva página.."/>

Figura 8. Ajuste de decisiones y consecuencias en Moodle 2.9.

Fase 1. Capacitación

La capacitación se llevó a cabo en la sala de computación de la FES Iztacala, los días martes y jueves, fueron impartidas por el coordinador de proyectos (Ver Figura 9) y las etapas se fueron dando de la siguiente manera:

- Las primeras sesiones fueron alrededor de 2 a 3 semanas, para conocer la estructura de Moodle como plataforma, se inició creando una lección, se crearon páginas de contenido para identificar el ingreso de texto, imágenes, videos en Moodle; creación de banco de preguntas (Opción múltiple, verdadero/falso, etc.) y exportación de dichas preguntas a la lección creada.
- Las siguientes sesiones fueron para conocer y manipular Photoshop CS5 en la realización de un banner que se montó en la sesión del Laboratorio Digital de desarrollo Infantil LDDDI de PAPIME PE307717.
- Para la edición de videos se nos capacitó con el uso de Movie Maker 2.6, donde sólo se requirió de dos sesiones.
- En la elaboración de videos se programó una sesión para la capacitación de GoAnímate, aplicación que nos facilitó la elaboración de avatar o animaciones que darían vida a los personajes principales del simulador.



Figura 9. Capacitación en la Sala de Computación FES-IZTACALA

Fase 2. Análisis y Script.

Para la creación del simulador de escritura emergente, se tomó como base algunos reactivos de la Batería de Evaluación de Habilidades Lingüísticas Orales y Escritas

BEHLOyLE, donde se evalúa el desarrollo de escritura emergente, estas preguntas se adaptaron a un hecho real que puede vivir un estudiante de psicología al presentarse a una institución educativa y solicitar permiso para realizar una práctica, dentro de este guión se contempló todas las variables que pudieron entorpecer o ayudar al estudiante durante su estancia en el salón de clases, por ejemplo que no se siente capaz de controlar a los niños o la situación se salga de control; o puede suceder lo contrario, realizar un buen rapport, donde los niños se sientan identificados con el estudiante y se muestran participativos.

El objetivo del simulador es plantear al estudiante una decisión con dos consecuencias, una decisión puede plantear una situación fácil, pero tal vez no resulte la más correcta y no logre los resultados deseados; y la otra opción, tal vez demande al estudiante un mayor esfuerzo, pero los resultados sean positivos para los objetivos que plantea la práctica.

Las escenas fueran montadas de acuerdo al diálogo que se va dando entre el alumno de psicología y los niños de preescolar.

En la elaboración de videos fue necesario agregar algunos comentarios o notas en las escenas por lo que se utilizó el lenguaje HTML para su edición.

Fase 3. Configuración en Moodle.

Se creó la lección en Moodle 2.9 donde se alojó el simulador de escritura emergente, se crearon páginas de contenido para las dos consecuencias de una decisión (pregunta), dichas secuencias son las opciones que van a ligar las ramificaciones en el simulador, que vendría siendo, una decisión con dos consecuencias, una consecuencias con buenos resultados u otra consecuencia que resulte no tan acertada.

Las escenas fueron diseñadas por GoAnimate, estos videos se fueron agregando por medio de lenguaje HTML de acuerdo a la secuencia de las decisiones y consecuencias.

En la estructura de Moodle se emplearon preguntas que formarían parte de las decisiones y hojas de contenido donde se montarían.

A cada una de las consecuencias se les dio un valor porcentual, que al concluir el curso podrá visualizar el alumno y definir cuáles fueron sus malas decisiones.

Fase 4. Evaluación.

Para la evaluación, entre todos los integrantes se formuló un instrumento de evaluación, contemplando cuatro dimensiones (Guarneros 2017):

- a) Evaluación del experto del área: Investigadores del lenguaje infantil, en esta etapa de la evaluación, se revisó que el simulador cumpla con las expectativas de la escritura emergente,
- b) Evaluación de prototipo rápido: Se validó que el trabajo presentara profesionalismo en el desarrollo ambientes digitales de aprendizaje,
- c) Prueba de amigabilidad, funcionalidad y navegabilidad con alumnos: Con apoyo de estudiantes o egresados de la carrera de psicología se realizaron revisiones del simulador con el fin de descartar problemas de acceso y calificar que tan funcional es el simulador en apoyo en la enseñanza de la escritura emergente.
- d) Aprendizaje de los alumnos: Se evaluó que el simulador cumpla con las expectativas de recrear una situación donde el alumno de psicología aprenda por medio de la experiencia presentada en una situación planteada por el simulador.

De acuerdo a las etapas que se fueron experimentando en el desarrollo del simulador, se volvió una etapa de aprendizaje, donde nos adentramos a identificar los objetivos que nos plantea el plan de estudio de la carrera en Psicología en Sistema a Distancia, en especial conocer el objetivo de las prácticas supervisadas, el hecho de planearlas y ejecutarlas conlleva a que los alumnos desarrollemos todo el aprendizaje que nuestros tutores nos han retroalimentando durante nuestra formación, el desarrollo del simulador en Moodle es una herramienta que como universitarios nos abre una puerta al aprendizaje virtual, donde aprende la persona que lo desarrolla y los estudiantes a quien está dirigido.

CAPITULO 3. Alcances y propuestas.

Pantelidis (1993 citado Fredes et al. 2012) destaca que en la realidad virtual se generará aprendizaje debido a la participación activa y protagonista del alumno en un sistema de alta individualización que se adapta a su ritmo de aprendizaje. Como ya hemos leído en los capítulos anteriores los ambientes virtuales se basan en los modelos del constructivismo por medio de la interacción, donde el alumno vive una situación hipotética a través de un escenario virtual que genera aprendizaje por medio de la interacción de macro o micro mundos, permitiendo al alumno resolver problemas de la vida cotidiana de acuerdo al criterio que vaya estableciendo, además este tipo de situaciones le permite apropiarse de la información y experiencias que adquirió al interactuar en el mundo virtual, y le da capacidad de promover este aprendizaje en el mundo real.

En este capítulo se analizan las ventajas que ofrece el simulador de escritura emergente a la educación, la importancia que ha generado esta trabajo en apoyo a la docencia, se revisa la contribución que aporta a la formación de los estudiantes de psicología en el Sistema de Educación a Distancia.

3.1. Implicaciones, beneficios y contras que sustenta el producto realizado como apoyo a la docencia.

La implementación de las TIC'S en la educación ha sido una herramienta tecnológica muy atractiva para los estudiantes porque permite a los alumnos tener disponible las 24 horas recursos didácticos, además de que el uso de pc e internet cuenta una variedad de aplicaciones que facilitan al estudiante la elaboración de trabajos atractivos, realizar consultas en bibliotecas digitales o repositorios digitales de reconocidas revistas dedicadas a publicar investigaciones de gran importancia para la formación de estudiantes y académicos. En la educación el simulador ha sido un recurso muy atractivo, porque establece un procedimiento de enseñanza vivencial que permite al estudiante aplicar los conocimientos teóricos y metodológicos a través de un software educativo por medio de

la toma de decisiones, además de desarrollar sus habilidades en un laboratorio o salón virtual que facilita la transferencia de conocimientos.

Entre las bondades del uso del simulador en Moodle 2.9 se encontró la facilidad de implementación, es un software de fácil instalación y utilización, por lo que permitió que nuestro trabajo se diseñara en el Laboratorio Digital de Desarrollo Infantil LDDI, abordando una situación real que se le puede presentar a un estudiante de psicología al realizar una práctica de escritura emergente en una escuela de preescolar; además de que permite moldear o adaptar situaciones reales a cuestiones educativas aplicando metodología de proyectos y problemas donde las variables las establece el profesor o diseñador del curso, el alumno puede interactuar con estas variables dentro del simulador hasta concluir la dinámica y obtener el aprendizaje experimental y por descubrimiento esperados, para realizar el diseño del simulador de escritura emergente, el objetivo fue crear un ambiente rico en situaciones que el estudiante de psicología debe explorar hasta llegar al conocimiento a partir de una experiencia; las herramientas de Moodle permiten el uso de aplicaciones, audios, videos o imágenes que facilitan que el simulador sea más atractivo para el estudiante, el método de evaluación es amigable debido a que permite definir valores para su evaluación además de que cada decisión que vaya tomando, cuenta con una retroalimentación sobre los errores o aciertos tomados en las decisiones, cuando el alumno concluye el simulador de inmediato contara con una calificación final.

Moodle es un software que puede ser implementado en los centros educativos para apoyar a los profesores en actividades académicas, donde el alumno descubre y desarrolla habilidades sobre la tecnología, es un simulador de apoyo didáctico en especial en las áreas de especialización, en este caso sobre los temas de apoyo al lenguaje inicial, las situaciones vivenciales acercan al alumno a una realidad como profesional, trabajan en problemas reales y adquieren experiencia.

La elaboración del simulador de escritura nos permitió desarrollar preguntas o decisiones enfocadas en la escritura emergente, donde cada interrogante que se le presente al estudiante debe tomar una decisión para motivar a los niños a plasmar en una hoja los conocimientos que tienen sobre el alfabeto, la dinámica de apoyo del estudiante hacia

los niños es por medio de sonidos, por ejemplo el uso de palabras con las que ya se encuentran familiarizados, involucrarlos por medio de pequeños cuentos que hablan de lazos familiares, pero también se contempló que la situación no logre los resultados requeridos por un mal manejo de la situación.

Entre las desventajas que se han encontrado en la aplicación y uso de simuladores, es poder aterrizar de una forma concreta el tema a desarrollar, el aplicar la teoría a la práctica requiere de una buena planeación y tiempo, ya que una buena planeación de las variables permite reducir la probabilidad de que el alumno tome las malas decisiones o aprenda de ellas para seguir el camino de las buenas decisiones, una vez desarrollado el simulador se tuvo que realizar varios ensayos para detectar errores, en este caso para la evaluación del simulador de escritura emergente, se solicitó apoyo de estudiantes de la carrera de psicología para realizar ensayos de toma de decisiones y descartar fallas en la presentación del simulador o detectar que no se cumpliera con los objetivos del tema abordado, además se revisó que la simulación o las tomas de decisiones no fueran repetitivas y así poder evitar problemas complejos o que no permitieran al estudiante avanzar en cada etapa o faceta del simulador.

3.2. Importancia de implementar un simulador en Moodle en la actividad a la docencia.

Hablar de vocabulario de escritura y muestra de escritura en un ambiente de preescolar, implica indagar sobre las palabras que el alumno conoce, cómo relaciona el sonido de cada letra, identificar las habilidades que el niño emplea para plasmar las letras, etc. En el simulador de escritura emergente se plasmaron todos estos puntos en cada una de las decisiones que el alumno va experimentando dentro del preescolar virtual, su desarrollo y contenido se volvió un reto, porque implica describir de una forma concreta, versátil y fácil el contenido del material que se quiere transmitir al estudiante de psicología por medio del simulador. De acuerdo al enfoque cognitivo (Gargiulo y Gómez 2016) el simulador cumplió con las siguientes características:

-
- Presenta un fácil acceso, la información es clara y breve, las escenas son cortas, los videos son didácticos y atractivos.
 - Las dinámicas que se recomiendan emplear para la práctica de escritura emergente son fáciles de recordar, y no requiere que el estudiante haga mayor esfuerzo para memorizar la información, las escenas son breves y con instrucciones cortas, apoyando el proceso con pequeñas retroalimentaciones.
 - Las herramientas de navegación permiten al estudiante de psicología recorrer cada una de las escenas de una forma sencilla y atractiva, evitando sonidos o imágenes que distraigan al estudiante del simulador, la presentación del recurso es breve para evitar la carga de información para el usuario.
 - La presentación del simulador y cada escena van ligadas sobre el tema al tratar, en este caso la escritura emergente en el preescolar.
 - Cada consecuencia de las decisiones que tome el estudiante va acompañada de una retroalimentación que sirve como guía del resultado obtenido en cada decisión.
 - El recorrido por el simulador no cuenta con un tiempo estipulado, por lo que el estudiante de psicología podrá navegar libremente sin presión a que el tiempo se vaya a vencer.

En lo que se refiere a cumplir las expectativas del enfoque sociocultural, el simulador recrea una situación real en un mundo virtual, permitiendo la interacción animación-estudiante, cuándo se presenta una interrogante las animaciones se dirigen al monitor comentando sus desacuerdo o sentimiento hacia el estudiantes de psicología, y el estudiante de psicología debe dirigir la dinámica por medio de sus decisiones por lo que la participación es una herramienta fundamental el desarrollo del simulador; además se plantean situaciones donde se comprueba que se estable una negociación entre el estudiante de psicología y los niños virtuales; al finalizar el simulador el objetivo es que el alumno aprenda de la experiencia vivida.

La simulación es una estrategia de enseñanza que permite explotar las habilidades de los estudiantes por medio de la experimentación, la capacidad de resolver problemas por

medio de la interacción y la apropiación de la información, estas son las características que han planteado varios autores sobre el desarrollo del aprendizaje desde la perspectiva psicológica

3.3. Discusión del desarrollo y aplicación de un simulador en Moodle contribuye a la formación de los psicólogos en sistema SUAyED.

De acuerdo a los fundamentos teórico-pedagógicos que respaldan la enseñanza-aprendizaje, el uso y desarrollo de simuladores debe contemplar los aspectos de aprendizaje por experiencia pero sin olvidar que toda experiencia se adquiere por medio de la interrelación social, vinculando directamente el entorno físico y social que propician la enseñanza significativa. Las teorías mencionadas forman parte de la formación de los psicólogos por lo que el uso de simuladores para esta rama presenta numerosas ventajas, por ejemplo permite el aprendizaje por descubrimiento, fomenta la creatividad porque el simulador se presenta de una forma creativa y atractiva, se puede implementar en un salón de clases virtual o plataforma de aprendizaje, porque se administra desde un servidor o pc, permitiendo el libre acceso desde cualquier dispositivo, la enseñanza es individualizada porque el simulador cuenta con la información que transmitirá al alumno y además permite proporcionar una evaluación al concluir el simulador.

Como se mencionó en capítulos anteriores unos de los objetivos en la carrera de psicología a distancia es realizar prácticas supervisadas por lo que el uso de simuladores en la formación de los estudiantes se vuelve un pequeño laboratorio virtual para llevar a cabo dichas prácticas.

3.4. Líneas futuras y conclusiones.

La simulación se ha empleado en décadas pasadas, pero sobre todo en otras áreas educativas, constituyendo una estrategia eficaz para la formación de médicos, químicos, arquitectos, ingenieros informáticos, entre otras; pero hablar de simulación en psicología es un proyecto que ha venido creciendo y por su estructura es una forma de enseñanza muy atractiva en especial para los estudiantes del sistema a distancia; el uso de mundos

virtuales en combinación con videojuegos de simulación han servido de apoyo para el aprendizaje, pero la simulación ha tomado un gran auge en las aulas, ya que permite convertirlo en un laboratorio virtual donde se presentan situaciones que permiten la toma de decisiones en combinación con la experiencia real por parte del alumno frente a la situación simulada, posibilita la experimentación y toma de decisiones sobre situaciones que pueden ser peligrosas o difíciles de realizar, además permite el ahorro de tiempo y medios de comunicación, y se adapta a cualquier situación organizativa de la clase.

Referencias.

- Alonso, I. y Blázquez, F. (2012). El docente de educación virtual. España. Edit. Narcea.
Recuperado de:
<https://books.google.com.mx/books?id=FOESLVbtZXsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Álvarez, E. (2011). E-Learning. Análisis de plataformas. Creación de un aula Virtual con Moodle. Escuela Técnica Superior de Información Aplicada. Recuperado de:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/11088/memoria.pdf?sequence>
- Calabor, M. Y Urquidi A. (2014) Aprendizaje a través de juegos de simulación: Un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *EDUTEC*, (47) 1-15.
- Contreras, G., García, R., Ramírez, M. (2010). Uso de los simuladores como recurso digital para la transferencia del conocimiento. *Apertura*, 2 (1). Recuperado en: <http://www.redalyc.org/html/688/68820841008/>
- ELearning Brothers” (2016). Qué debes buscar en un diseñador eLearning. Actuasolutions. Madrid. Recuperado de:
<http://www.actuasolutions.com/category/moodle/>
- Fernández, N. (2012). Psicopedagogía en la educación a distancia: Investigación y práctica. Facultad de Psicología. UNAM. Recuperado en:
<http://www.psicol.unam.mx/Principal/Memorias%20del%20simposio.pdf>
- Flores, C. y Cristancho, N. (2015). Diseño de un prototipo de simulación para la interacción en un entorno de aprendizaje tridimensional. Colombia. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de:
<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2376/1/FI%C3%B3rezLlanosCindyAlejandra2015.pdf>
- Fredes, C., Hernández, J., Díaz, D. (2012). Potencial y Problemas de la Simulación en Ambientes Virtuales para el Aprendizaje. *Scielo*, 5 (1), 45-56. Recuperado de:
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071850062012000100006&script=sci_arttext&tlng=en
- García, D. (2017). La evaluación en el proceso educativo. Métodos para el seguimiento de los aprendizajes. *Campus Educación Revista Digital Docente*. Recuperado en:
<https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-evaluacion-en-el-proceso-educativo/>
- Gisbert, M., Cela, J. y Isus, Barado. (2010). La simulación en entornos TIC como herramienta para la formación en competencias transversales de los estudiantes universitarios. *TESI*, 11 (1), 5-445.
- Guarneros, E. (2017). Diseño de simuladores en Moodle para la enseñanza de la manera en que evoluciona el lenguaje infantil. PE307717. México: DGAPA-UNAM.

-
- Garguilo, S. y Gómez, F. (2016). Simuladores educativos: los aspectos cognitivos implicados en el diseño de entornos virtuales de simulación. Docentes en línea.
- Piña, I. y Amador, R. (2015). La enseñanza de la enfermería con simuladores, consideraciones teórico-pedagógicas para perfilar un modelo didáctico. Scielo, 12 (3). Recuperado en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-70632015000300152&script=sci_arttext&tlng=pt
- Herrera, O. y Becerra, L. (2014). Diseño general de las Etapas de Simulación de Procesos con énfasis en el Análisis de Entrada. Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology. Ecuador. Recuperado en: <http://www.laccei.org/LACCEI2014-Guayaquil/RefereedPapers/RP152.pdf>
- Rodríguez, M. y Rivadulla, J. (2015). La integración de plataformas de e-learning en la docencia universitaria: percepciones de un grupo de estudiantes sobre los usos de la plataforma Moodle. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia*, (14). 27-40 recuperado en: <http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/2237/2092>
- Rodríguez, F., García, I. y Vásquez, S. (2016). Plataforma virtual una estrategia de apoyo en educación superior. *Revista Electrónica ANFEI Digital*, (5) recuperado en: [PLATAFORMA VIRTUAL UNA ESTRATEGIA DE APOYO EN EDUCACIÓN SUPERIOR | Rodríguez Ramírez | ANFEI Digital](#)
- Ruiz, J. (2013). La simulación como Instrumento de Aprendizaje. UPAEP Coloquio 2013. Recuperado en: [http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion como Instrumento de Aprendizaje.pdf](http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion%20como%20Instrumento%20de%20Aprendizaje.pdf)
- Saavedra, A. (2011). Diseño e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje a través de la construcción de un curso virtual en la asignatura de química para estudiantes de grado 11 de la institución educativa José Asunción Silva municipio de Palmira, Corregimiento la Torre. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ingeniería y Administración. Maestría en enseñanza de las ciencias exactas y naturales Palmira. Recuperado en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6129/1/albaluciasaavedraabadia.2011.pdf>
- Silva, A., Peñalosa, E., Aragón, L., Contreras, O. (2005). Plan de estudios vigente de la Licenciatura en Psicología del Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia. FES Iztacala UNAM.
- Silva, J. y Romero, M. (2013). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: Un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Didáctica y Educación. Universidad de Santiago.
- Urquidi, A., Calabor, P., (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: Un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (47).

- ANEXO 1

Guión para el simulador - escritura emergente

Situación: solicitas permiso al director de un jardín de niños para realizar la práctica desarrollo de escritura emergente, te autorizan realizar la actividad con un grupo de 3ro. De preescolar, por lo que te dan cita para acudir realizar la práctica.

Narrador: El alumno (a) de psicología ingresa al salón de clases, la maestra presenta a él alumno (a) ante los alumnos y le cede la palabra

Estudiante de psicología: Buenos días

Niños: Buenos días

Estudiante de psicología: me llamo José Pérez / Ana / vamos a realizar una actividad, en sus mesas cuentan con lápices y hojas para que trabajemos,- José les menciona - vamos a jugar a escribir un cuento pequeño, donde los personajes son su mamá, su papá y ustedes niños (para involucrar a los niños en la actividad les pláticas sobre los cuento) me imaginó que les han leído un cuento, ustedes se han dado cuenta que ese cuento tiene varios personajes y una historia, y la historia tiene un principio y un fin).

¿De qué forma les pedirías que escriban el cuento?

Decisión A1. Les pides que escriban el principio de su cuento, y les apoyas con las palabras “había una vez”

Estudiante de psicología: Niños escriban el principio de su cuento, su cuento puede empezar con las palabras “había una vez”.

Consecuencia A1. Los niños te dicen que no saben escribir, por lo que no realizan la actividad, se muestran inquietos y se levantan de su lugar.

Niños: No sabemos escribir

Niña: Me ayudas a hacerlo.

Niño: ¿cómo le hago?

Decisión A1A. Les hablas fuerte pidiendo que no se levante de su lugar y les dices que les vas a poner un ejemplo que pongan atención.

Estudiante de psicología: ¡Niños no se levante de su lugar! Les voy a poner un ejemplo de un cuento y tienen que poner atención

Consecuencia A1A. ¡Qué mal! Los niños se asustan al escuchar que les hablas fuerte

Decisión A2A1. Das unos segundos para que se acomoden en su lugar y empiezas a hablar.

Estudiante de psicología: Niños escriban palabras que recuerden.

Consecuencia A2A1. ¡Uy no lograste el objetivo! Los niños se sienten incómodos y no cooperan en la actividad.

Decisión A3A1. La situación se torna incómoda por lo que decides dar sólo unos minutos para que escriban y concluir la actividad. (Fin)

Estudiante de psicología: Niños dense prisa nos queda poco tiempo, entregan sus cuentos como vayan terminando.

Decisión A2A2. Tomas aire y cambias el tono de tu voz, dices un cuento.

Estudiante de psicología: Niños pongan atención, les voy a leer un cuento.

Había una familia que vivía en una casa al revés, rodeada de árboles que la acariciaban cuando soplaba el viento.

Cuando la gente del pueblo la veía, se reía y decía: - ¡Qué rara es esta casa! ¡Se va a caer!

En la casa vivía el papá, Julio, la mamá, Lola, y las niñas Sara y Alba. Vivían muy contentos y se divertían mucho.

Consecuencia A2A2. ¡Bien! Consigues involucrarlos y empiezan a escribir

Niño: ¿Voy bien?

Niña: Voy a escribir a mi mamá y a mi papá.

Decisión A3B1. Les pides que escriban palabras que la miss les ha enseñado, por ej. su nombre y les pides que lo hagan rápido porque queda poco tiempo.

Estudiante de psicología: Escriban palabras que la miss les ha enseñado, por ejemplo, pueden escribir su nombre como parte de los personajes, por favor háganlo lo más rápido que se acaba el tiempo.

Consecuencia A3B1: Niño pregunta. ¿Puedo poner mi nombre?

¿Quieres terminar la práctica o evalúas escritura guiada? (Decisión B1).

Decisión A1B. Les pides que se sienten, que inventen letras y palabras para su cuento.

Estudiante de psicología: Por favor siéntense e inventen letras y palabras para su cuento.

Consecuencia A1B. Los niños están confundidos pero no pierden el interés. ¡Tienes que hacer algo para no perder el control!

Niña: ¿puedo escribir el nombre de mi mamá?

Decisión A2B1. Les ayudas con palabras para su cuento.

Estudiante de psicología: Por ejemplo pueden escribir mi mamá Alma y mi papá Memo viven en una casa grande.

Consecuencia A2B1. ¡Bien! lo niños siguen trabajando.

Decisión A3B1. Les pides que escriban palabras que la miss les ha enseñado, por ej. su nombre y les pides que lo hagan rápido porque queda poco tiempo.

Estudiante de psicología: Escriban palabras que la miss les ha enseñado, por ejemplo, pueden escribir su nombre como parte de los personajes, por favor háganlo lo más rápido que se acaba el tiempo.

Consecuencia A3B1. Niño pregunta ¿puedo escribir mi nombre?

¿Quieres terminar la práctica o evalúas escritura guiada? (B1)

Decisión A2B2. Les animas a escribir cosas que les venga a la mente.

Estudiante de psicología: Escriban palabras que les venga a la mente.

Consecuencia A2B2. ¡No pierdas el control! Los niños garabatean en su hoja.

Decisión A3B2. Pones sólo algunos nombres en el pizarrón como ejemplo y les dices que ya deben empezar a entregar su hoja.

Estudiante de psicología: Voy a ayudarles en el pizarrón están escritos algunos nombres, pero ustedes intenten hacerlo solos, porque el tiempo se acaba y tienen que empezar a entregar la hoja del cuento.

¿Quieres terminar la práctica o evalúas escritura guiada? (B1)

Decisión B1. Les pones en el pizarrón un ejemplo de un cuento utilizando nombres que podrían ser de mamá, papá o el niño.

Estudiante de psicología: en el pizarrón hay un ejemplo de un cuento.

Había una familia que vivía en una casa al revés, rodeada de árboles que la acariciaban cuando soplaban el viento.

Cuando la gente del pueblo la veía, se reía y decía: - ¡Qué rara es esta casa! ¡Se va a caer!

En la casa vivía el papá, Julio, la mamá, Lola, y las niñas Sara y Alba. Vivían muy contentos y se divertían mucho.

Consecuencia B1. ¡Bien!, los niños se muestran interesados y empiezan a escribir.

Decisión B1B. Les das 1 minutos para que escriban libremente y les apoyas comentando que un cuento tiene una historia y personajes como el que tú pusiste de ejemplo.

Estudiante de psicología: Niños un cuento tiene una historia y personajes, cómo el cuento del pizarrón.

Consecuencia B1B. ¡Muy bien! los niños se basan en tu cuento y siguen escribiendo.

Decisión B2B1. Les pides que escriba rápido porque el tiempo se acaba y ayudas a los que tienen dudas.

Estudiante de psicología: Niños escriba lo más rápido posible porque el tiempo se acaba.

Consecuencia B2B1. Los niños trabajan apresurados y ¡su trabajo pierde calidad!

Niña: ¡No puedo escribir rápido!

Niño: ¿Ayy corran!

Decisión B3B1. Les pides que entreguen sus hojas cuando vayan terminando.

Estudiante de psicología: vayan entregando su hoja así cómo van terminado.

(FIN)

Decisión B2B2. Les dices que su cuento debe de llevar su nombre.

Estudiante de psicología: Para completar su cuento, este debe de llevar su nombre.

Consecuencia B2B2. ¡Vas bien! los niños se enfocan en escribir su nombre.

Pasas a la decisión Decisión B3B1.

¿Quieres terminar la práctica o evalúas escritura libre? (A1)

Decisión B1C. No quieres que los niños pierdan la atención por lo que continuas poniendo ejemplos de palabras en el pizarrón.

Estudiante de psicología: Niños en el pizarrón hay ejemplos de palabras. Como: Mamá Mimí, papá Pepe y Luis

Consecuencia B1C. ¡Sigues por buen camino! el grupo continúa copiando palabras que has escrito en el pizarrón.

Decisión B2C1. Les dices un pequeño ejemplo de un cuento y les pides que terminen su cuento.

Estudiante de psicología: Les voy a leer un pedacito de un cuento para que ustedes inventen el suyo.

Érase una vez una familia... ¡nocturna!

Sí, sí, como lo oyes, una familia que dormía de día y vivía de noche, te los vamos a presentar.

-Gary, el padre, que trabaja los fines de semana de guardia en una fábrica.

-Susy, la madre, que enseña a los niños en casa a leer cada noche.

-Y aquí están los hijos: Felipe de 10 años, Cornelia de 8 años y Violeta de 1 año.

Consecuencia B2C1. ¡Muy bien! los niños te escuchan y después terminan su cuento

Decisión B2C2: Concluyes Actividad.

Decisión B2C2. Recorres el salón pronunciando palabras para su cuento pero de forma lenta para que escuchen el sonido.

Estudiante de psicología: Vamos niños su cuento puede llevar palabras como mi casa, mi mamá, mi hermano, yo soy grande, entre otras que ustedes recuerden.

Consecuencia B2C2. ¡Muy mal! los niños se distraen y su trabajo pierde calidad

Pasas a la decisión Decisión B3A1.

¿Quieres terminar la práctica o evalúas escritura libre? (A1).

- ANEXO 2

