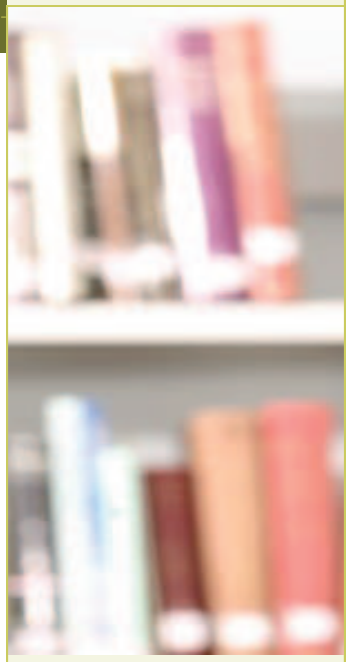
Revista *El Bucio, 17.*

CEP TENERIFE SUR-ABONA Septiembre 2010

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998



A JUGAR EN EL ORDENADOR

Ana Maribel Cabrera

Sección: Experiencias de Proyectos Educativos de Centro

CONTENIDO

Introducción 2
Justificación 2
Objetivos 3
Contenidos 4
Actividades 6
Espacios y materiales 7
Metodología 7
Evaluación 8
Recursos 9
Conclusiones 10

PUNTOS DE INTERÉS

- Actividades
- Páginas webs de interés.

Revista Digital EL BUCIO, número 17, año 2010 Edición Digital.

Contacto: C/ 1º Transversal a González Rivas s/n, San Isidro, Granadilla de Abona, Tenerife, 38611.

Web www.ceptenerifesurabona.es; 922391005; Fax 922394013; 38702519@gobiernodecanarias.org

El CEP Tenerife Sur-Abona no se responsabiliza de las opiniones y expresiones que aparezcan en los artículos.

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

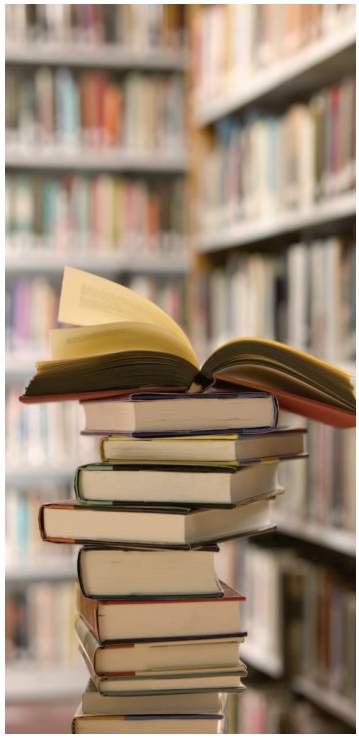
A jugar con el ordenador

Introducción

Los ordenadores están en todos los ámbitos de nuestra vida: laboral, educativo, tiempo de ocio, comunicación, información. Plantearse la utilización como herramienta educativa de este instrumento en el siglo que estamos no procede, es un hecho.

Por otro lado, en la actual ley vigente y en concreto en el DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, entre los bloques de contenidos que integran el área de LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN, se encuentra el de las tecnologías de la información y la comunicación.

Como profesora de apoyo en educación infantil, y tras ver que la mayoría de las aulas no disponían de ordenador, pero el centro sí disponía de un aula de informática, elaboré un proyecto de informática para presentar al equipo de ciclo, el cual fue muy bien aceptado. Lo que se presenta a continuación es un resumen de ese proyecto y de la autoevaluación realizada por el equipo al finalizar el proyecto.



Justificación

Con este proyecto se utilizará la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje. El objetivo de este proyecto es aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan en el aula de informática. Lo ideal es que esté vinculado a la temática curricular trabajada en clase.

Se trata de enseñarles, entre otros, nociones de colores, formas y tamaños a través del uso del ordenador, y en este camino el niño comienza a adquirir naturalmente habilidades relacionadas con esta materia, como por ejemplo: usar el ratón, navegar por un programa, utilizar el lenguaje iconográfico que se observa en la pantalla, hacer uso del Word (según el nivel de desarrollo), etc.

Es importante recalcar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es el ordenador, sino también estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico-matemático y la creatividad.

El ordenador debe ser considerado como un recurso más pero diferente a otros pues tiene características propias que lo potencian, por ejemplo:

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

- El gran interés y curiosidad que muestran los niños por manejarlos
- La flexibilidad y la capacidad de **adecuarse a diferentes niveles** de complejidad, de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada niño permitiéndole seguir su propio ritmo de trabajo.
- La interactividad le da una mayor participación a través de lo que ve y de lo que escucha.
- La multimedia pone en juego mayor cantidad de sentidos y logra atraer fuertemente la atención **y concentración** prolongadas.

Con todo ello la finalidad de este proyecto es:

Desarrollar la identidad y autonomía personal, respetando el ritmo individual de aprendizaje y los intereses de los niños y niñas, compensando desigualdades sociales y familiares y siendo abiertos a una sociedad cambiante.

Objetivos

Como objetivos generales la propuesta es la siguiente:

◊ Incorporar el ordenador como un recurso importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, para: motivar, investigar, descubrir, imaginar, crear...

◊ Facilitar la adquisición y descubrimientos de destrezas y capacidades a través de interacciones con los demás (profesor y otros niños / as).

◊ Fomentar un aprendizaje activo.

◊ Profundizar en el manejo del ordenador como un recuso importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, ampliando sus posibilidades.

◊ Conseguir que a través de la imagen (fotografías propias de los alumnos y eventos del centro) sea una forma de comunicación que favorezca en el niño/a el desarrollo de las capacidades afectivas, de relación interpersonal e inserción social.

Objetivos en el ámbito tecnológico.

◊ Reconocer partes del ordenador.

◊ Encender /apagar el ordenador.

◊ Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular el ordenador.

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

- ◊ Utilizar el teclado para tareas sencillas.
- ◊ Poder entrar y salir de un programa
- ◊ Poder navegar dentro de un programa
- ◊ Seleccionar un objeto; elegir opciones
- ◊ Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico matemáticas, lenguaje)
- ◊ Lograr el dominio del ratón utilizándolo para seleccionar opciones, escribir, dibujar en la medida de las posibilidades de los alumnos.

Posibles objetivos con relación a los padres y madres

- ◊ Dar la opción de que las familias participen en el proyecto de diferentes maneras.
- ◊ Animar a las familias a dar una utilidad educativa a los ordenadores no sólo como video-juegos).
- ◊ Proporcionarles información individual sobre el tipo de actividades (programas que se pueden tener en casa para jugar aprendiendo).

Contenidos

Se irán definiendo a lo largo de las unidades didácticas (por trimestres) en función del nivel al que vayan dirigidos y del avance de los niños, pues debemos tener en cuenta que el proyecto va dirigido a los tres niveles. De forma general algunos contenidos serán:

- ◊ El ordenador y sus componentes: nombre, diferenciación y funciones básicas (pantalla, teclado, ratón, altavoces o auriculares, impresora,..)
- ◊ Manejo del ratón, teclado, cámara digital,..de forma cada vez más autónoma.
- ◊ Iniciación en operaciones como encendido, apagado, guardar trabajos realizados, búsqueda de lo realizado, impresión de lo producido,...
- ◊ Respeto por las normas establecidas en el aula de informática y uso del ordenador.
- ◊ Realización de fotos de diferentes eventos escolares, visionado selección y preparación de exposiciones en Power Point o Impress.
- ◊ Uso de programas como Paint o Tuxt Paint para la expresión libre.
- ◊ Confección de tarjetas de felicitación, carteles, diplomas,...
- ◊ Uso de la informática (Internet, presentaciones, juegos elaborados en Jclic, etc.) para la ejercitación de los contenidos de las diferentes áreas.

Consideramos que existe una serie de contenidos cuyo tratamiento es preciso en las primeras sesiones del curso escolar, estos contenidos son:

- ◊ Trabajamos las normas del taller.
- ◊ Conocemos las partes del ordenador: unidad central, monitor, pantalla, teclado, ratón, disquetera y disco, encendido, apagado...
- ◊ Programas, seleccionar, elegir.
- ◊ Presentamos el programa inicial y sus posibilidades de juego.
- ◊ Trabajamos con el ratón y los colores. Pintamos

Consideramos apropiada el inicio en la siguiente página Web.: El mundo de Fantasmín:

http://ares.cnice.mec.es/infantil

Sobre los contenidos

En el decreto 183/2009, en la introducción al área de lenguaje: comunicación y representación, se recoge: "En esta área se da el primer paso para el desarrollo de la competencia digital a partir del desarrollo de la curiosidad y el interés por el lenguaje audiovisual y el inicio en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de aprendizajes. "

Pero este recurso no solo contribuye al desarrollo de la competencia digital, como podemos observar de lo expuesto hasta el momento, una buena programación del uso del ordenador puede contribuir al desarrollo de competencias como: lingüística, aprender a aprender, social, autonomía e iniciativa personal, etc.

Es de gran interés puesto que permite desarrollar en el niño las distintas capacidades que se expresan en las diferentes competencias, favoreciendo así, el carácter globalizador de esta etapa.

Es un programa fantástico, recomendamos su uso en el aula de infantil así como la lectura previa por parte del profesorado de "la guía del profesorado".

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

Actividades

Son numerosas las actividades a realizar, comenzaremos mostrando a los niños la página ya mencionada, FANTASMÍN, continuando con otras que podemos encontrar en Internet según intereses, recomendamos su búsqueda en: http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp

Estas actividades estarán relacionadas con las unidades didácticas a trabajar e iremos elaborando nuestras propias actividades en Jclic posiblemente para su presentación en el próximo curso, según los intereses observados en nuestros alumnos, las inquietudes del profesorado y el material propio recopilado con la cámara digital y otros.

Como actividades a realizar durante el curso por el alumnado podemos hacer mención de:

⇒ Colorear, hacer recorridos, armar puzzles, encontrar parejas,..

⇒ Observar los distintos componentes del ordenador, su encendido y apagado.

⇒ Determinación de las normas de uso y elaboración de un mural.

⇒ Observar las posibilidades de distintos CD-ROM comerciales, como:

- ◊ MPAM 2 "sumar y restar"
- ◊ Abc...dario
- ◊ Visita una granja, LUNNIS.
- ◊ Recursos interactivos, SM

⇒ Utilizar el procesador de texto para escribir con el teclado algunas palabras.

⇒ Explorar algunas de las posibilidades de modificación de fuente, tamaño, color... siendo la mediadora la maestra, y los niños los que decidirán cuál les parece más apropiada.

⇒ Elegir distintas herramientas de acuerdo a consignas de trabajo: fondos - sellos - textura visual – colores – goma de borrar – figuras – efectos. Paint o Tuxtpaint.

⇒ Confeccionar tarjetas para el día de la familia, por ejemplo.

⇒ Visualizar las fotos de las distintas actividades extraescolares, elaborando murales de recuerdo.

⇒ Resolver en pantalla actividades diseñadas por la/los docentes.

Espacios y materiales

El espacio donde se va a llevar a cabo esta experiencia es la sala de informática con la que cuenta el centro.

Intentaremos disponer de una de las paredes para exponer los trabajos que realicemos y el mural de las normas que se deben tener en cuenta para la utilización de este espacio.

En cuanto a los materiales los niños podrán trabajar con diferentes tipos de programas, algunos ya mencionados en el apartado de actividades:

El programa "clic" que es excelente para crear nuestras propias aplicaciones.

Cuentos interactivos, diseñados pensando en el entretenimiento, el refuerzo del gusto por la lectura y el aprendizaje de segundas lenguas.

Programas de dibujo donde la expresividad y la creatividad del alumno juegan un papel muy importante, y en estas edades además colaboran en potenciar habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y la orientación espacial.

Otros materiales a utilizar serán: tijeras, pegamento, cartulinas, recortes de revistas, folios, etc.

Metodología

En el aula de informática utilizaremos los mismos principios metodológicos que deben impregnar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil:

Partir de los intereses de los niños para realizar un aprendizaje, ameno, y divertido. Intentaremos siempre que sea posible relacionar el trabajo en el ordenador, con los temas que en ese momento se están trabajando en clase (el otoño, la granja, navidad etc.,).

Aprendizaje constructivo, trabajando con el ordenador, el niño/a, investiga, planifica, resuelve conflictos, reconduciendo el proceso y ajustándolo constantemente. Si algo no sale bien, saben que no importa, que se puede volver a reconducir, deshacer, modificar, etc.

El trabajo con el ordenador también nos ayuda a estructurar, relacionar, y fijar, de forma rápida los contenidos a aprender, ya que es muy motivador para los niños / as.

Es importante tener en cuenta la colaboración y aportación de las familias en el proceso educativo, siendo fundamental su apoyo e implicación para poder llevar a cabo el proyecto. Las familias nos aportan ideas, programas, ordenadores, nos ayudan a buscar información, a solucionar problemas que se nos presentan, etc.

Es fundamental también considerar que con el ordenador podemos realizar un trabajo cooperativo, lejos del mito de que "se aíslan", pueden compartir, ayudarse, escucharse, enseñarse unos a otros, aprendiendo a considerar las opiniones de los demás.

Así mismo, procuraremos que cada alumno/a al llegar al aula verbalice lo que ha hecho en el aula de informática.

Metodología

En el aula utilizaremos el ordenador con los alumnos organizando diferentes formas de trabajo, en equipo, interacción entre alumnos, alumno y maestro, y alumno y ordenador:

Trabajando en grupo, donde la el ordenador es una herramienta para que toda la clase trabaje junta, explorando un programa, creando en equipo, visionando presentaciones, cuentos o trabajos realizados.

Trabajando bajo la dirección de la docente en parejas o individualmente. El trabajo en parejas estimula la confrontación de puntos de vista y la capacidad de esperar turno, crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad.

El trabajo individualmente se usa cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimientos o introducir al niño en algún concepto concreto.

Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el alumno puede experimentar, expresarse, crear, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado, esta forma de trabajo será más habitual dentro del aula, en aquellas que dispongan del rincón de informática.

Temporalización

La duración de este proyecto es para todo el curso escolar, con aproximadamente dos sesiones a la semana se de 45 minutos cada una.

Evaluación

Hay que diferenciar tres tipos de evaluación:

Evaluación INICIAL:
Nos interesa saber sobre todo: ¿qué conocen de los ordenadores?, ¿qué quieren saber o hacer?, ¿para qué creen que sirve?, si lo utilizan en su casa,...

Evaluación CONTINUA Y FORMATIVA:
Durante todo el proceso del desarrollo del proyecto, contaremos con dos instrumentos de evaluación:

Un cuadro donde se registrarán los objetivos propuestos por unidad (acordados en las reuniones de coordinación)

Un anecdotario de la sesión.

Estos dos instrumentos evaluativos se utilizarán en cada una de las sesiones, permitiéndonos retomar y adecuar el proceso de la utilización de los ordenadores a las necesidades e intereses de los niños / as

Evaluación FINAL O SUMATIVA, mediante la que evaluaremos las capacidades adquiridas por los alumnos y el resultado general del proyecto para introducir las modificaciones necesarias en el proyecto del curso siguiente, sin olvidarnos de la evaluación del material y tiempo utilizado y de nuestra práctica docente.

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

Páginas webs útiles para este proyecto

http://clic.xtec.es

http://www.mediometro.com/

http://www.xtec.es

http://www.educalia.org

http://www.pequelandia.com

http://www.educoweb.com

http://www.infantilweb.com

http://www.pequenet.com

http://ares.cnice.mec.es/infantil/

http://www.aula21.net/primera/portaleseducativos2.htm

http://www.educared.net

Para los padres: Los menores y el uso de Internet. Enlaces de interés

http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos2/ns/index.html

http://www.isftic.mepsyd.es/padres/videojuegos/menores_e_internet/

Para el profesorado:

http://www.isftic.mepsyd.es/profesores/descargas_infantil/

http://clic.xtec.es/es/index.htm

http://www.mclibre.org/consultar/primaria/index.html

Para los niñ@s:

http://www.cabezoncanoso.com/frosti/presentacion_s.htm

http://www.bme.es/peques/

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/115_el_reloj/index.html

http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/cueva_tragapalabras/

http://www.aplicaciones.info/

http://usuarios.lycos.es/Cuentame_un_cuento/Ahorcado/ahorcado.htm

http://personales.mundivia.es/llera/cuentos/cuentos.htm

http://www.chicomania.com/

http://www.coloring.com/pictures/choose.cdc

http://www.pipoclub.com/webonline/webonline.htm

http://www.pnte.cfnavarra.es/piki/interior.php

http://www.sesamo.com/

http://www.storyplace.org/sp/storyplace.asp

ISSN 1695-4785. Depósito Legal: TF-371/1998

Conclusiones que se han obtenido de este trabajo

Este proyecto se ha realizado con la colaboración de todo el equipo educativo de infantil. Se valoraba y realizaban propuestas periódicamente en las reuniones de ciclo. Así, aunque en un principio encontré dificultades en la disponibilidad del horario, al finalizar el primer trimestre y viendo los resultados obtenidos se consiguió ampliar el horario a dos sesiones semanales y que abarcara a todos los cursos. Además, el profesorado se entusiasmó para organizar el rincón del ordenador en sus aulas.

Resumen de la valoración final que hicimos del proyecto:

- Nos ofreció la posibilidad de compensar desigualdades, puesto que no todas las familias pueden permitirse tener un ordenador en sus casas.
- Permitió a parte del profesorado (sin este tipo de experiencia) perder cierto recelo hacia el uso del ordenador por parte de alumnos en la etapa de infantil.
- Se consideró un buen recurso para trabajar los objetivos y contenidos programados en el aula y con una gran motivación por parte del alumnado.
- Finalmente se tomó la decisión de continuar el próximo curso con el proyecto, realizando en el aula de informática algunas mejoras, incorporando auriculares, adaptando mobiliario a las medidas de los alumnos de Educación Infantil.

ANA MARIBEL CABRERA ZAPATA