



El ordenador en Educación Infantil y sus posibilidades educativas

En la actualidad, y dadas las características de la sociedad en que vivimos, los ordenadores, como herramientas de trabajo que son, están presentes en todas partes. Por este motivo, educar a los niños en su manejo se presenta como una condición necesaria para estimular la creatividad y la investigación, y favorecer así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La introducción de esta “nueva” tecnología en la escuela de Educación Infantil es un hecho que a todos –maestros y alumnos– resulta novedoso y cuyo aprendizaje hemos de abordar en común. Para ello,

debemos intentar extraer lo mejor del equipo informático, de igual modo que con cualquier otro recurso, con el fin de aplicarlo a la actividad diaria desarrollada en el aula.

En el presente artículo trataremos de dar respuesta a cómo organizar el “rincón del ordenador” en Educación Infantil e intentaremos definir las posibilidades educativas que presenta, es decir, las múltiples actividades que esta herramienta nos brinda.

Palabras clave: posibilidades educativas del “rincón del ordenador” en Educación Infantil, metodología y objetivos contenidos.

INTRODUCCIÓN

Los ordenadores juegan en la actualidad un importante papel en nuestras vidas, motivo este que ha llevado a muchos autores a considerar que estamos ante un momento similar al que en su día mostraron las revoluciones anteriores (la agrícola, la industrial...). Por ello, se hace necesario introducir en la escuela, desde sus inicios, esta poderosa herramienta y adiestrar a los niños en su manejo, con el objeto de despertar en ellos el afán por la investigación, la innovación, la creatividad, la curiosidad y la actividad; esto es, para desarrollar en ellos una personalidad constructiva y proporcionarles las condiciones necesarias para que “aprendan a aprender”.

Del mismo modo que actuamos respecto a cualquier otro recurso, en la escuela debemos ser capaces de extraer lo mejor del equipo informático, de “sacarle” todo lo positivo, para así introducirlo en el día a día del aula, para que pase a formar parte del proceso de enseñanza/aprendizaje. En este sentido, el profesorado ha de ser consciente de la enorme atracción, interés y motivación que los niños de estas edades sienten ante los medios audiovisuales. De forma paralela, contribuiremos también a combatir las desigualdades, pues no todos los alumnos se pueden permitir contar con un ordenador en casa.

Asimismo, debemos acabar con la idea de que el ordenador únicamente sirve para jugar (videojuegos) y, al

mismo tiempo, potenciar su uso como herramienta de trabajo e investigación, donde el alumno se muestra como el principal protagonista.

Por otra parte, en el artículo 12 de la Ley de Calidad (LOCE), que desarrolla el objetivo de la Educación Infantil, se establece que las administraciones educativas fomentarán experiencias de atención temprana en las tecnologías de la información y de las comunicaciones.

Afortunadamente, en este aspecto, y adelantándose a la legislación, en nuestra Comunidad Autónoma ya se ha procedido a dotar a todos los centros escolares de equipos informáticos y de línea de acceso a Internet (INTRANET), y se ha diseñado un sistema operativo propio (LINEX), con el fin de poner al alcance de todos los alumnos –tanto del medio urbano como el rural– estas insustituibles herramientas.

Sin embargo, tal y como argumenta Cabero (1993), la sola presencia física de los ordenadores en las aulas no resulta suficiente, pues ha de venir acompañada de un cambio de actitud por parte de los maestros, quienes deberán perder el miedo respecto a dichas herramientas y mostrarse dispuestos a aprender junto a sus alumnos. El apoyo que puedan prestar los equipos directivos resulta imprescindible para alcanzar esta meta, al igual que el de aquellos profesores que poseen mayor nivel de conocimiento y dominio de la informática. Sólo así estaremos en disposición de generar actitudes favorables y constructivas respecto a la utilización del ordenador en las aulas.

EL “RINCÓN DEL ORDENADOR”

Dadas las características psicológicas de los alumnos de Educación Infantil, lo más acertado es introducir el ordenador en su propio ambiente: el aula. Para ello, podemos destinar un rincón de la clase donde ubicar el equipo, espacio este que ha de quedar perfectamente integrado en el conjunto del aula.

Tal rincón debe ser un lugar tranquilo y alejado de otros en los que se desarrolle una más ruidosa actividad. En alguna ocasión, y siempre que la tarea lo requiera, podremos utilizar al aula de ordenadores del centro, que cuenta con un mayor número de equipos, posiblemente conectados en red.

En el caso de que dispongamos de un solo ordenador para la etapa de Educación Infantil y existan varias aulas, tendremos la posibilidad de desplazarlo de clase en clase, en un sistema de trabajo que bien podríamos llamar “El ordenador viajero”. Para ello, habilitaremos una mesa con ruedas y estableceremos un periodo de tiempo diario, con el objeto de que el ordenador esté a disposición de los alumnos de las distintas aulas.

¿Por qué mejor un rincón?

Porque en él trabajará un número limitado de niños –el que los profesores establezcan; normalmente, tres o cua-

tro–, pues de este modo podremos atenderlos de forma más individualizada y personal. En especial durante las primeras semanas o, por ejemplo, cuando introduzcamos un nuevo programa (Brocense, Galeón...), deberemos dedicar más tiempo y atención a este rincón que al resto. El hecho de que el ordenador se encuentre físicamente en el aula terminará por hacer de éste un rincón más, a la vez que permite a los niños disponer en cualquier momento de él, sin necesidad de tener que desplazarse o esperar a que quede libre la clase de nuevas tecnologías.

Cuando el centro únicamente dispone de una de estas aulas, la función de ésta es más la de un taller al que acudir, en momentos puntuales, para realizar trabajos específicos y guiados. Por otra parte, en ella podremos también llevar a cabo actividades conjuntas con niños de otras edades o clases.

Consideramos que la organización del “rincón del ordenador” resulta muy positiva por los siguientes motivos:

- Mediante él, la educación del niño parte de una base de colectividad en la que todo es de todos: no sólo el ordenador (teclado, ratón, impresora, programas...), sino también el espacio y el tiempo (aprender a esperar turno). Por ello, y de una forma natural, sirve también de gran ayuda para superar el egocentrismo propio de estas edades, a la vez que posibilita de modo especial el aprendizaje con los demás.

- Favorece y fomenta la autonomía del niño por el hecho de obligarle a tomar decisiones y asumir responsabilidades en la selección de actividades, encendido y apagado del equipo, etcétera.

- Desarrolla la creatividad y la imaginación, pues pone a disposición del alumno variadas técnicas de expresión y comunicación. Escribir en “Espronceda”, dibujar en Gimp (“Zurbarán”), etcétera.

OBJETIVOS QUE PERSIGUE LA INTRODUCCIÓN DEL ORDENADOR EN EL AULA

- Aprender a utilizar el ordenador como herramienta de trabajo y de ocio, conocer sus posibilidades y desprendernos del miedo que por desconocimiento nos provoca.

- Desarrollar habilidades de respeto. El alumno aprende a compartir el ordenador como una herramienta más, con lo que, de paso, se favorece la socialización.

- Estimular la experimentación, la manipulación, la creatividad, la curiosidad y el espíritu de investigación. En definitiva, fomentar aprendizajes y desarrollar las capacidades cognitivas de los niños.

CONTENIDOS

Éstos estarán definidos en función de las actividades que realicemos. No obstante, el “rincón del ordenador” aportará y reforzará nuevos conocimientos, a la vez que servirá para complementar o ampliar las tareas propues-

tas en las distintas unidades didácticas (centros de interés o proyectos de trabajo). Frente a la tradicional adquisición de contenidos conceptuales, serán sobre todo los procedimentales (investigación, experimentación...) y los actitudinales (colaboración, socialización, respeto...) los que alcancen un mayor desarrollo.

MATERIALES

En primer lugar, necesitaremos un equipo informático completo –con altavoces, micrófono, impresora y escáner, un *software* de tipo general (LiNex) así como otro específicamente educativo.

Situados ya en el terreno práctico, entendemos que los mejores programas son aquellos que nos permiten diseñar a nosotros mismos –los maestros– actividades adaptadas a nuestro grupo de alumnos (“Clic”, “Neobook”...), así como los que posibilitan al alumno interactuar libremente con el ordenador, y desarrollar la creatividad y la investigación (“Espronceda”, “Zurbarán”, Internet).

METODOLOGÍA

Vamos a emplear la metodología propia de esta etapa, la misma que aplicamos al resto de actividades de enseñanza-aprendizaje: globalización, juego, actividad, interacción, atención a la diversidad; en definitiva, aprendizaje constructivista. Las actividades que se realicen en este rincón han de estar perfectamente encajadas en la unidad didáctica que en ese momento estemos desarrollando, ya sea un centro de interés o un proyecto de trabajo. Sirva como ejemplo el que a continuación se detalla: si estamos trabajando los animales, podemos recurrir a este rincón para obtener información acerca de ellos, buscar fotos o dibujos que los representen, imprimirlos, colorearlos, decorarlos...; también podemos buscar cuentos en los que los animales tengan cierto protagonismo así como narraciones amenizadas con música, hacer puzzles con el “Clic” u otro programa, dibujar animales con el Gimp, escanear alguna imagen que el profesor o los alumnos hayan traído de casa y que nos guste para decorar el aula, etcétera.

Si es posible, iniciaremos a los niños en el trabajo con ordenador desde los tres años, una vez concluido el periodo de adaptación. En un primer momento, deberemos empezar con juegos que desarrollen la capacidad óculo-manual, necesaria para manejar el ratón y el teclado.

No utilizaremos el “rincón del ordenador” de forma aislada, sino como un espacio más en el que realizar diversas actividades. Mientras que una parte de los niños trabaja en otros rincones (plástica, cuentos...), otros pueden estar realizando otras tareas en el destinado al ordenador. El tiempo estipulado para que los alumnos ocupen este rincón ha de ser el mismo que permanezcan en el resto de ellos o un poco inferior, aunque es aconsejable que no vaya más allá de los 40 o 50 minutos.

La organización del aula debe ser la adecuada, con el objeto de posibilitar que puedan compaginarse las diferentes agrupaciones de alumnos que acoge el “rincón del ordenador”: de manera individual, por parejas o en grupo. En el primer caso, los niños refuerzan su autonomía. Cuando trabajan por parejas, además de compartir conocimientos, han de ponerse de acuerdo respecto al uso del teclado o del ratón. Por último, si accedemos al rincón de forma colectiva, tendremos ocasión de analizar y comentar entre todos un tema por el que sintamos un gran interés.

Estaría bien que cada niño dispusiera de un disquete personal donde guardar los trabajos colectivos o individuales que vayan realizando, y así poder mostrárselos a sus padres, en caso de que disponga de ordenador en casa.

Nos resultará muy conveniente elaborar una plantilla de registro en la que vayamos anotando los nombres de los alumnos que pasan por el rincón a lo largo de la jornada o de la semana. Incluso podemos nombrar un responsable –eso sí, rotativo– que se ocupe de encender y apagar el ordenador todos los días.

A continuación, crearemos una carpeta con el nombre de cada niño en la que poder guardar las actividades que ha de realizar. Es conveniente organizar el escritorio de manera adecuada, a fin de que los alumnos puedan encontrar con facilidad los iconos que les permiten acceder a los programas (“Espronceda”, “Zurbarán”, “Álcantara”...), actividades (“Clic”) o páginas *web* que nos interesen.

ACTIVIDADES

Las tareas cuya realización exijan el uso del ordenador han de ser breves y variadas. A fin de que los niños se conviertan en los verdaderos protagonistas de su aprendizaje, debemos ofrecerles la posibilidad de elegir entre varias las actividades a realizar en este rincón.

Resulta muy positivo consiste explicar en asamblea las actividades que los niños pueden realizar a lo largo del día. Del mismo modo, es aconsejable que, al terminar la jornada, cada alumno exprese verbalmente lo elaborado.

Finalmente, y además de lo señalado, las actividades que en Educación Infantil podemos realizar con el equipo informático son las siguientes:

- Explorar el ordenador (teclado, pantalla, ratón, altavoces...) y crear el rincón del mismo. En este sentido, y con el objeto de que les resulte más cercano a los niños, es recomendable que éste –e incluso el propio ordenador– sea decorado por ellos.
- Conocer las distintas partes y posibilidades del ordenador: CPU, monitor, teclado, ratón, disquetera, disco, encendido, apagado, seleccionar programas, guardar, etcétera.
- Presentar los programas existentes a los alumnos.
- Establecer entre todos las normas de obligado cumplimiento cuando se acceda a este rincón.
- Permitir que el alumno dé sus “primeros pasos” con el

teclado y con el ratón, y que se familiarice con determinadas funciones (salir y entrar).

- Utilizar cuentos interactivos especialmente diseñados para el entretenimiento, el refuerzo del gusto por la lectura y el aprendizaje de segundas lenguas. Asimismo, contamos también con la posibilidad de crear esos cuentos nosotros mismos, mediante el empleo de “Neobook”, “Alcántara”, etcétera.
- Introducir en clase programas, ya diseñados o creados por nosotros, para que los alumnos se familiaricen con el uso del ratón (romper bolas, coger flores...), la orientación espacial, los colores, los sonidos onomatopéyicos...
- Utilizar programas para dibujar y diseñar libremente, como el Gimp (“Zurbarán”). Estas actividades facilitan el desarrollo de la creatividad, la psicomotricidad y la orien-

rés o proyectos de trabajo) que estemos desarrollando.

- Hacer esto mismo a través de Internet o Intranet; pero, además de para buscar y leer diferentes tipos de texto (cuentos, poemas, recetas de cocina...), para localizar imágenes y juegos, para dibujar, pintar, etcétera.
- Emplear el correo electrónico para intercambiar textos, imágenes y sonidos con niños de otras aulas, otros centros, otras ciudades e incluso otros países.
- Utilizar programas de retoque y visionado de imágenes (“Zurbarán”).
- Escuchar música, así como grabar sonidos de los propios niños y otros (“Fluxus”).
- Escanear imágenes.
- Imprimir el final de una tarea o algún paso intermedio, pues normalmente hace que surjan otras actividades rela-



tación espacial, además de la experimentación con colores, líneas y formas.

- Utilizar procesadores de texto como “Espronceda” o “Brocense”, con el objeto de escribir algunas palabras —el nombre del niño, el de los compañeros, el de los padres o familiares, algunas frases y textos—, hacer símbolos, números, etcétera; escribir con diferentes colores, fuentes y tamaños, e imprimir el resultado obtenido. A fin de ayudar a los alumnos, podemos colocar en este rincón tarjetas con las palabras que usen con mayor frecuencia.
- Hacer calendarios e imprimirlos para trabajar con ellos en clase: dejar reflejado el tiempo que hace, los cumpleaños de los niños, etcétera.
- Utilizar enciclopedias interactivas en las que recabar información acerca de las unidades didácticas (centros de inte-

cionadas con lo ejecutado con el ordenador: los niños comentan con sus padres lo que han hecho en clase, realizan con el lápiz lo que previamente hicieron en el equipo informático, colorean, recortan...

- Actividades diversas (puzzles, adivinanzas, crucigramas, etcétera) mediante el empleo de “Clic” o “Neobok”, programas que nos permiten crear nuestras propias actividades, adaptadas a las características de nuestro grupo o de cada alumno. En “Clic” encontraremos muchas tareas diseñadas y adecuadas para la etapa de Educación Infantil.
- Hacer diplomas y felicitaciones; cartas destinadas a los compañeros, a la familia, a los Reyes Magos, etcétera.
- Hacer presentaciones diversas (con “Alcántara” u otros): la secuencia de fotografías de alguna de las actividades

realizadas en la escuela, de salidas, de fiestas...

- Diseñar la orla de la clase así como la de las otras aulas, y pedir al alumno que se localice en ella, que busque a otros niños...

Todas las actividades anteriores pueden realizarse mediante LiNex, aunque también podemos descargar otras aplicaciones de Intranet para después trabajar con dicho programa, etcétera; pero lo más importante es que dichas tareas sean correctamente seleccionadas en función de la edad de los niños.

CONCLUSIÓN

Para terminar, únicamente nos resta decir que, a estas edades, los niños son incapaces de determinar si están jugando o trabajando con el ordenador. Sin embargo, éste es un hecho secundario porque, jueguen o trabajen, lo cierto es que los alumnos aprenden. Por otro lado, es necesario recordar que nuestra actitud como educadores también tiene gran importancia. Pese a que uno de nuestros mayores temores es que el ordenador acabe sustituyéndonos, debemos saber que en absoluto será así: el niño requiere de alguien que le enseñe cómo funciona el equipo y, una vez que lo domina, necesita compartir sus descubrimientos y éxitos, sin olvidar el enorme papel que juega la colaboración con sus compañeros.

Juan José Moreno Mateos
CPR de Hoyos

BIBLIOGRAFÍA

Cabero J. et al. 1993. *Investigaciones sobre la informática en el centro*. PPU. Barcelona.

Zurdo Benito, J.L. et al. 2002. *Pequeñas-grandes actividades del "rincón del ordenador"*. Centro de Profesores y Recursos. Ocaña (Toledo).



Pese a que uno de nuestros mayores temores es que el ordenador acabe sustituyéndonos, debemos saber que en absoluto será así: el niño requiere de alguien que le enseñe cómo funciona el equipo y, una vez que lo domina, necesita compartir sus descubrimientos y éxitos, sin olvidar el enorme papel que juega la colaboración con sus compañeros.

