

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MEMORIA FINAL

**EL ORDENADOR EN EDUCACIÓN INFANTIL Y
COMO AYUDA AL DEFICIENTE AUDITIVO**

**Coordinadora: Inmaculada Correro Jiménez
C.E.I.P. Buenos Aires, La Línea de la Concepción (Cádiz)**

Referencia del proyecto: 167/02

**Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación y
Ciencia de la Junta de Andalucía.
(Orden de 02-05-02; Resolución de 05-11-02)**

INTRODUCCIÓN

Durante los cursos académicos 02/03 y 03/04, hemos desarrollado en el marco de la convocatoria de Ayudas a Proyectos de investigación educativa, un proyecto denominado. "El ordenador en Educación Infantil y como ayuda al deficiente auditivo".

Varios fueron los motivos que nos llevaron a iniciarlo:

En un principio, pensamos que las nuevas tecnologías están presentes en muchas actividades de la vida cotidiana y por ello era necesario incluirlas en nuestro currículo.

Por otro lado, nuestro Centro acoge a alumnos/as deficientes auditivos y con trastornos del lenguaje, lo cual incrementa la diversidad de situaciones de aprendizaje que se producen en nuestras aulas.

AGENTES IMPLICADOS

En este proyecto, hemos participado tres maestras de Educación Infantil y una logopeda del Centro.

El grupo al que ha sido dirigido consta de 70 alumnos/as de 3, 4 y 5 años (2º ciclo de Educación Infantil).

Entre ellos se encuentran siete alumnos/as con necesidades educativas especiales:

- tres con deficiencias psíquicas.
- Tres deficientes auditivos.
- Uno con conductas autistas.

Con respecto a los deficientes psíquicos, y más concretamente al que posee conducta autista hemos tenido en cuenta su forma particular de entender y relacionarse con el mundo que les rodea; algunas de sus características son:

- trastornos del lenguaje expresivo: es predominantemente ecológico o compuesto de palabras sueltas. No son capaces de mantener una conversación.
- Sus verbalizaciones no son propiamente lingüísticas (emisiones con función "musical"), es decir, no implican análisis significativo ni tienen la función de comunicar.
- Trastornos cualitativos de la relación social, no les interesan las personas, las ignora y evita sobre todo las relaciones con sus iguales. Mantiene vínculos con adultos (padres y profesores).

Los alumnos/as con deficiencias auditivas poseen también unas características especiales:

- Reducción de la cantidad de información recibida y transmitida.

- Limitación para el almacenaje y mantenimiento de la información en la memoria.
- Menor flexibilidad de las capacidades simbólicas.

GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS

En el proyecto nos planteamos los siguientes objetivos:

Para el profesorado:

- Fomentar la reflexión del profesorado sobre su propia práctica y el trabajo en equipo.
- La utilización de las tecnologías de la comunicación y de la información como recurso educativo en el aprendizaje de los distintos ámbitos de conocimiento.
- Fomentar una mejora cuantitativa y cualitativa del aprendizaje en Educación Infantil.
- Fomentar las innovaciones en el desarrollo de prácticas y materiales educativos.
- Comprender y actuar sobre la diversidad de situaciones de aprendizaje que se producen en el aula y la adopción de medidas que den respuesta a esta diversidad.

Nuestra valoración con respecto a estos objetivos es altamente positiva.

Los miembros del proyecto hemos trabajado conjuntamente realizando actividades tanto en nuestro Centro como fuera de él:

- Hemos participado como ponentes en las Jornadas de Educación Infantil, explicando nuestra experiencia a través de vídeos realizados en nuestras aulas.
- También hemos asesorado a otro Centro de nuestra localidad (a través del CEP), sobre un grupo de trabajo relacionado con el tema.

Para el alumnado:

- Conocer y poner en práctica las normas de funcionamiento del ordenador.
- Fomentar la creatividad.
- Favorecer la capacidad de atención.
- Desarrollar la capacidad de memorización.
- Desarrollar aptitudes para el manejo del ordenador.
- Establecer líneas de actuación que permitan el desarrollo del alumnado con dificultades especiales.
- Repasar, fijar y profundizar los contenidos de forma más atractiva.
- Manejar los programas propuestos adecuadamente.

En general, hemos podido experimentar que el uso del ordenador despierta en el niño/a de estas edades una fuerte motivación positiva que le incita a descubrir, conocer y explorar nuevos medios para expresar y poner en juego las capacidades ya adquiridas.

METODOLOGÍA DE TRABAJO DESARROLLADA

La introducción de los medios tecnológicos en nuestras aulas la hemos realizado teniendo en cuenta dos principios básicos en Educación Infantil: actividad y globalización.

Las actividades de ordenador nos han permitido desarrollar el centro de interés que se está trabajando en ese momento en el aula, como un recurso más a emplear en el desarrollo del currículum.

Estas actividades se han organizado de dos formas diferentes:

- En el "Rincón del ordenador", los niños/as acuden por parejas, procurando que los más preparados ayuden a los que no saben; cada día se les propone un CD a trabajar para repasar los contenidos tratados y como refuerzo para los deficientes, tanto auditivos como psíquicos. Así mismo, la asamblea de clase se ha convertido en un recurso para introducir conceptos y repasarlos.
- En el "Taller de informática" acuden unos 15 alumnos/as de los tres niveles, dos veces por semana, para realizar las actividades programadas previamente (teniendo en cuenta la unidad didáctica que se está trabajando, las fiestas que se van a celebrar o las necesidades de apoyo).
Se distribuyen por parejas con un software diferente en cada ordenador, pasando por ambos.

Inicialmente la maestra explica el funcionamiento de cada programa y el orden de trabajo, distribuyendo para los restantes alumnos/as fichas relacionadas con el tema.

ACTIVIDADES TIPOS REALIZADAS

- Introducción del ordenador en clase:
 - o Componentes. Teclado, pantalla, ratón...
 - o Normas de funcionamiento.
 - o Actitudes para su manejo.
- Escribir su nombre con el ordenador.
- Conocer el cuerpo humano a través de juegos interactivos.
- Actividades de trazo.
- Discriminar las grafías de los números y letras.
- Aprendizaje de conceptos básicos:
 - o Espaciales: realización de puzzles.
 - o Temporales: secuencias de escenas de cuentos.
- Discriminación de colores.

La metodología que se ha utilizado ha sido activa e individualizada.

El curso del ordenador nos ha servido como herramienta para adquirir los conceptos, procedimientos y actitudes que son adecuadas durante la etapa de Educación Infantil.

Respecto a los procedimientos, el ordenador es un excelente provocador de situaciones en las que es necesario que

el niño/a utilice estrategias de exploración, tanteo y selección, sin olvidar el importante papel que en esta actividad mental tienen:

- El ejercicio de la memoria.
- La percepción y discriminación.

Es sorprendente, por ejemplo, la diferencia entre el tiempo de ejecución de una actividad de la primera a la segunda vez que la realiza; en ésta última, es muy raro que el niño/a tenga dudas y apenas necesita de la maestra.

Respecto a los contenidos referidos a actitudes, consideramos que el ordenador puede servir para provocar actitudes de:

- Colaboración en interacción entre iguales.
- Comunicación y expresión de los propios puntos de vista.
- Confianza ante sus propias posibilidades.

MATERIALES ELABORADOS

El proyecto que hemos realizado durante estos dos cursos nos ha posibilitado la elaboración de un material que en nuestra opinión nos va a resultar de gran ayuda a la hora de trabajar con el ordenador en las aulas.

Los tipos de programas utilizados han sido:

- Cuentos interactivos, diseñados pensando en el entretenimiento y en reforzar el gusto por la lectura.
- Programas de diseño gráfico, para trabajar aspectos determinados, desarrollando la expresividad y creatividad del niño/a y potenciando habilidades relacionadas con la grafomotricidad fina y la orientación espacial.
- Procesadores de textos que serán útiles para el refuerzo de la lectoescritura.
- Materiales multimedia, los juegos. Para los niños/as de Educación Infantil el juego es, en cualquier situación del aula, una potente herramienta para el aprendizaje. Con el ordenador podemos aprender de la misma o de diferente forma a como lo haríamos con objetos reales del aula.

A continuación, presentamos algunas fichas que hemos realizado sobre programas adecuados a Educación Infantil:

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: "MATEMÁTICAS Y LENGUAJE CON RAYMAN"

OBJETIVOS:

- Reconocer letras.
- Identificar letras y sonidos.
- Reconocer números.
- Buscar palabras.
- Conocer el valor de los números según su posición.
- Facilitar la lectura comprensiva de grupos semánticos.
- Deletrear palabras.
- Realizar comparaciones entre cifras y números.
- Iniciar en la ortografía básica.
- Ordenar y comparar números.
- Aprender el alfabeto.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil 5 años y Primaria.

ACTIVIDADES:

- Taller de pintura: reconocer letras.
- Vértigo en la cueva: reconocer números.
- El señor de las anillas: Buscar palabras.
- País de las chucherías: unidades, decenas y centenas.
- La selva de los números: sumar y restar.

- Salta conmigo: ordenar y comparar números.
- El rompepiedras: grupos de palabras.
- Atento al desliz: deletrear.
- Cuevas locas: contar grupos y multiplicar.
- Cuando sube la marea: orden alfabético.
- La orquesta de los números: comparaciones.
- Pastel de letras: ortografía.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- Aparece la puntuación al principio de cada nivel o cada vez que se cambia de juego.
- Existen 5 niveles de dificultad para adaptar el programa al ritmo de cada niño/a.
- Hay un vídeo al final que recompensa al jugador y un diploma que acredita su pericia.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: **MI PRIMERA AVENTURA MATEMÁTICA.
CONTAR Y AGRUPAR.**

OBJETIVOS:

- Introducir a los alumnos/as en operaciones matemáticas: contar y agrupar.
- Aprender a usar el ratón del ordenador.
- Potenciar la memoria.
- Reconocer los números.
- Aprender a contar desde el uno hasta el diez.
- Reconocimiento de formas geométricas planas.
- Agrupar y ordenar secuencias distintas, aumentando el grado de dificultad.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

De tres a cinco años.

ACTIVIDADES:

- Pinta y colorea.
- Pareja de números.
- Figuras y colores.
- Ordena números.
- Sigue la serie.
- Decora números.

- El superjuego: a éste sólo se puede acceder, una vez que se haya pasado por los demás y se hayan finalizado.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- El maestro debe de aprovechar cualquier situación, para consolidar la rapidez de conocimiento de colores, formas y números; por ejemplo en la asamblea, contar lápices del mismo color a la hora de trabajar una ficha, en el desayuno contando las piezas de frutas de los alumnos/as, etc.
- Tiene ejercicios de refuerzo que se pueden imprimir y realizar el trabajo en forma de fichas: filas de números para contar y hojas de ejercicios.

FICHA DE TRABAJO PARA SOFTWARE

DENOMINACIÓN: PEQUE ABECEDARIO.

OBJETIVOS:

- Aprender a utilizar el ratón del ordenador.
- Reconocer auditiva y visualmente las letras y palabras.
- Conocimiento del lenguaje de gestos.

NIVELES A LOS QUE SE APLICA:

A partir de 5 años.

ACTIVIDADES:

- Cazando números y colores.
- La máquina loca.
- Carrera de caracoles.
- Sopa de patoletas.
- El juego de las parejas.
- Lío de letras.
- El puzzle.
- Con qué hace juego.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

El programa tiene tres partes:

1.- Abecedario: te muestra palabras que empiezan por cada una de las letras del abecedario, y después cada palabra se ve y se escucha acompañada de una imagen y de los gestos y articulación de la boca para su dicción.

2.- Temas: se puede elegir una palabra partiendo de un tema de interés.

3.- Juegos.

Se puede utilizar para la vocalización de las palabras, para la lectura y escritura, realizar dibujos sobre distintas palabras, etc.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: EL CAMINO DE LA LECTURA 1.

OBJETIVOS:

- Enseñar a leer.
- Ofrecer la oportunidad de utilizar palabras.
- Ayudar a pronunciar sílabas para crear palabras.
- Dar a conocer las letras del alfabeto y los sonidos correspondientes.
- Desarrollar un vocabulario elemental, oral y escrito.
- Capacitar a los niños/as para leer cualquiera de los 40 libros de cuentos.
- Fomentar la lectura en voz alta, cuidando la entonación y el ritmo.

NEVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

De 4 a 7 años.

ACTIVIDADES:

- Países de las letras.
- Libros de cuentos.
- La casa de los juegos.
- El nido de Nani:
 - La banda de Héctor.
 - El revoltijo de Matías.
 - Villa Marina.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

Se puede llevar un registro de los resultados de cada alumno/a, escuchar los cuentos que han sido grabados anteriormente, relatar cuentos, hacer dibujos sobre los personajes de los cuentos, e incluso se pueden colocar por el aula las diversas palabras que salen en los juegos para que el niño/a las vea continuamente e inventar alguna historia a partir de las palabras, etc.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: POCAHONTAS.

OBJETIVOS:

- Fomentar el interés por la lectura.
- Utilizar adecuadamente el ratón.
- Seguir el hilo de una narración.
- Leer la historia igual que en un libro: página a página.
- Descubrir las sorpresas de cada imagen.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil y primer ciclo de Primaria.

ACTIVIDADES:

- Lectura página a página del cuento iluminándose las palabras según se van leyendo.
- Narración del cuento y explicación del significado de las palabras.
- Juegos:
 - Tiro con flecha.
 - Coger la fruta.
 - Encontrar a Miko.
 - ¿Qué animal es y dónde vive?

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- Motivar EL aprendizaje de la lectura a través de una historia conocida.
- Imprimir los personajes del cuento.
- Imprimir las páginas del cuento para seguir la narración y trabajar por separado cada página, elaborando al final cada niño/a su propio cuento.
- Favorecer la escucha atenta.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: EL REY LEÓN.

OBJETIVOS:

- Fomentar el interés por la lectura.
- Utilizar adecuadamente el ratón.
- Seguir el hilo de una narración.
- Leer la historia igual que en un libro: página a página.
- Descubrir las sorpresas de cada imagen.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil y primer ciclo de Primaria.

ACTIVIDADES:

- Lectura página a página del cuento iluminándose las palabras según se van leyendo.
- Narración del cuento y explicación del significado de las palabras.
- Juego del salto del ataque.
- En cada página aparecen sonidos de animales del cuento y diálogos entre ellos.
- Dibujar en la noche por medio del ratón.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- Motivar EL aprendizaje de la lectura a través de una historia conocida.
- Imprimir los personajes del cuento.
- Imprimir las páginas del cuento para seguir la narración y trabajar por separado cada página, elaborando al final cada niño/a su propio cuento.
- Favorecer la escucha atenta.
- Trabajar la técnica del diálogo.
- Representar escenas del cuento.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: TRAMPOLÍN DE 18 MESES A 3 AÑOS.

OBJETIVOS:

- Ampliar vocabulario.
- Controlar el ratón.
- Establecer relaciones causa - efecto.
- Discriminar sonidos y rimas.
- Discriminar instrumentos musicales.
- Controlar el teclado.
- Realizar selecciones visuales.
- Realizar discriminaciones auditivas.
- Discriminar letras y números.
- Diferenciar formas y colores.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil 3 años.

ACTIVIDADES:

- El abecedario.
- Cantar con los animales.
- Las formas que rebotan.
- Los instrumentos musicales.
- El juego del escondite.
- Los números del 1 al 10.

- Te pide y llévaselo a la boca.
- Risitas guía a los niños a descubrir pasatiempos en su cuarto.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR:

Las canciones se pueden escuchar en el compact-disc de audio.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: TRAMPOLÍN DE 3 A 6 AÑOS.

OBJETIVOS:

- Realizar Lectura de frases.
- Fomentar el arte y la creatividad.
- Secuenciar y ordenar.
- Facilitar la comprensión oral.
- Discriminar sonidos y formas.
- Mejorar la actitud con el ordenador.
- Diferenciar letras y números.
- Aprender alfabeto y vocabulario.
- Aprender canciones y diferentes melodías.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil de 4 y 5 años.

ACTIVIDADES:

- La comida del perrito.
- El abecedario.
- Canta con los animales.
- Las formas que rebotan.
- Los números del 1 al 10.
- El juego del escondite.
- Los instrumentos musicales.

- El jardín.
- El profesor Don Orejón ayuda a los niños a moverse por el programa y a descubrir nuevos pasatiempos, puzzles y sorpresas en cada esquina de la escuela.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: EN EL PAÍS DE LOS JUGUETES.

OBJETIVOS:

- Reconocer objetos visualmente.
- Solucionar problemas para completar una tarea.
- Seguir instrucciones.
- Adquirir precisión con el ratón.
- Reconocer objetos iguales.
- Introducir el reconocimiento de las horas.
- Discriminar sonidos de animales.
- Familiarizar con los números y el abecedario.
- Reconocer formas y colores.
- Discriminar sonidos.
- Fomentar la creatividad.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil y primer ciclo de primaria.

ACTIVIDADES:

- Combi-circuito de montaña.
- Super cocina.
- Super taller.
- Super garaje.
- La calle escuela habladora.
La tienda de música (Karaoke).

- Mesa para artistas 3 en 1:
 - 1.- Dibujo y pintura.
 - 2.- Construye con bloques.
 - 3.- Manualidades.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- Se da siempre la opción de jugar siguiendo instrucciones o realizar la actividad ellos solos, sin ninguna guía.
- En la tienda de música los niños pueden escuchar y cantar 5 canciones originales, iluminándose la letra a la vez que se escucha.
- Se pueden imprimir los trabajos realizados por los niños/as en el taller de dibujo.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: MIS AMIGOS DE PLAY FAMILY.

OBJETIVOS:

- Diferenciar los conceptos Dentro y Detrás, Deprisa y Despacio, Grande y Pequeño.
- Identificar animales y sonidos.
- Identificar objetos básicos y seguir direcciones.
- Aprender canciones, sonidos, rimas y ritmo.
- Identificar formas y colores, reconocer la forma de los objetos y seguir instrucciones.
- Contar del 1 al 10, ordenar y clasificar.
- Aprender el abecedario, escuchar música y explorar de forma creativa.
- Contestar al teléfono y hablar con los amigos, llamar y aprender acerca de los teléfonos de emergencia.
- Identificar rasgos faciales y partes del cuerpo.
- Seguir instrucciones.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil.

ACTIVIDADES:

- El escondite.
- Desfile de animales.

- Mis primeros objetos.
- Música Mágica.
- Formas y colores de nuestro mundo.
- Cuenta conmigo.
- ABC Divertido.
- Al teléfono.
- Conoce tu cuerpo.
- Pompas de jabón grandes y pequeñas.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

Se puede imprimir las páginas en color o en blanco y negro para ser coloreadas por los niños/as y grabar mensajes en el teléfono de otros niños y de la familia.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: MATEMÁTICAS CON PIPO.

OBJETIVOS:

- Resolver operaciones: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones.
- Identificar formas y colores, reconocer la forma de los objetos y seguir instrucciones.
- Ordenar, clasificar.
- Medir, comparar en la balanza.
- Ordenar puzzles.
- Practicar tablas de multiplicar.
- Resolver tareas.
- Resolver situaciones problemáticas.
- Seguir instrucciones.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil y Primaria.

ACTIVIDADES:

- Juegos gráficos.
- Las tablas de multiplicar.
- Operaciones matemáticas básicas.
- Juegos lógicos.
- Mediciones.
- La máquina inteligente.

- Cantidades, pesos, medidas y monedas.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

Se puede imprimir los puzzles para recortarlos; también todos los juegos gráficos para hacerlos en papel: unir los puntos, colorear, etc.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: JUEGA CON LOS TELETUBBIES.

OBJETIVOS:

- Proporcionar experiencias interactivas, emocionantes y divertidas.
- Seguir instrucciones.
- Iniciar en la técnica de arrastrar el ratón.
- Introducir conceptos espaciales y temporales dirigiendo a los teletubbies: izquierda - derecha, lento - rápido.
- Discriminar sonidos musicales y del entorno.
- Reconocer objetos del entorno.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil, de 2 a 4 años.

ACTIVIDADES:

Dentro de la cúpula:

- Explorar objetos y ver cómo reaccionan los teletubbies.
- Teletubby dice hola.
- Se activa Noo-noo.
- Se activa el panel de controles.
- Máquina de tubby tostadas.
- Tubby tostadas sobre la mesa, persecución de Noo-noo.
- Máquina de Tubby natillas.

- Abrir y cerrar la puerta.

Salir a pasear por el país de los teletubbies:

- Desplazar lo teletubbies.
- Elegir teletubby para acompañar en el paseo.
- Música en las nubes.
- Ver y oír al conejo.
- Ver y oír las flores.
- Ver y oír el grupo de flores.
- Activar el molino de viento.
 - . 11 vídeos en las barriguitas de los teletubbies.
 - . Audición de temas musicales.
 - . El tren: sonidos de silbato. Velocidades diferentes.
- Árbol: juego del escondite.
- Césped azul: juego ¿qué es eso?.
- Pequeña planta especial: juego del tambor mágico.
- Objeto favorito de cada teletubby.

APLICACIÓN PARA EL TRABAJO DEL PROFESOR/A:

- Visionar los 11 vídeos de diferentes temas de apoyo a las Universidades Didácticas.
- Permite a los niños/as Intervenir mucho o poco.
- Siempre hay un resultado positivo: no hay manera correcta o incorrecta de jugar.

FICHA DE TRABAJO DE SOFTWARE

DENOMINACIÓN: JUEGA CON PIPO EN LA CIUDAD.

OBJETIVOS:

- Aprender vocabulario de la calle y la ciudad.
- Construir frases.
- Diferenciar sílabas.
- Aprender abecedario.
- Discriminar letras mayúsculas y minúsculas.
- Practicar pronunciación y escritura de palabras.
- Realizar sumas, restas y multiplicaciones
- Fomentar la lectoescritura.
- Practicar idiomas.

NIVELES A LOS QUE SE PUEDE APLICAR:

Educación Infantil y primer ciclo de Primaria.

ACTIVIDADES:

Juegos:

- Construcción de frases.
- Las sílabas.
- El abecedario.
- Mayúsculas y minúsculas.
- Idiomas.

- Colorear.
- Vocabulario.
- Palabras del escenario.
- En cada lugar un juego escondido.

MECANISMOS DE EVALUACIÓN.

El seguimiento del Proyecto lo estamos haciendo de forma trimestral, evaluando los objetivos propuestos y los resultados conseguidos.

Las técnicas que hemos empleado son:

_ La observación (tanto a nivel individual del alumno/a como en sus relaciones con los demás).

_ Observaciones ocasionales, anotando los hechos puntuales que son significativos.

_ Observación sistemática. Para ellas hemos elaborado unos Items para evaluar los objetivos y unas fichas de seguimiento para valorar el progreso de los alumnos/as.

DISEÑO DE UN BLOQUE (para 3 años)

- **Objetivos:**

- Desplazar el puntero por toda la pantalla del monitor.
- Desarrollar la coordinación de movimiento en el manejo del ratón.
- Hacer clic y arrastrar el ratón.
- Hacer clic con el ratón en un lugar de la pantalla del monitor.

- **Contenidos:**

- Funcionamiento del ratón.
- Clic y arrastrar.
- Coordinación de movimientos.

MODELO DE EVALUACIÓN DE OBJETIVOS

- Se ha conseguido los objetivos propuestos:

- Si
- No
- A veces

- Observaciones:

- Propuestas de mejora:

- Recursos:

- Juego trampolín (18 meses - 3 años).
- El país de los juguetes.

- Temporalización: 4 sesiones.

- Procesos metodológicos:

- Explicación de las partes más importantes del ordenador: monitor, teclado y ratón.
- Manipulación del ratón por parte de los alumnos/as.
- Trabajo con los programas para practicar distintos movimientos con el ratón y hacer clic en las distintas partes del juego.

MODELO DE FICHA DE SEGUIMIENTO

CONTENIDO: Funcionamiento del ratón.

ITEMS	ALUMNOS/AS			
	A	B	C	D
Arrastra el puntero por la pantalla del ordenador hasta un lugar determinado.				
Hace clic con el ratón en el lugar exacto.				
Los movimientos del ratón en la alfombrilla se coordinan con los del puntero en la pantalla.				

Criterios:

C - conseguido.

NC - no conseguido.

EP - en proceso.

VALORACIÓN SOBRE EL TRABAJO REALIZADO

A lo largo de este Proyecto, y tras analizar los resultados obtenidos, podemos afirmar que han sido altamente positivos; sobre todo en lo concerniente a la atención a la diversidad, en el desarrollo de la autoconfianza de los alumnos/as con carencias y muy especialmente en el aumento de la motivación de todos en general, tanto de maestros/as como de alumnos/as.

Las conclusiones que después de nuestra experiencia podemos destacar son:

- El uso del ordenador en las aulas de Educación Infantil permite:
 - Realizar un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo y ayudar a los niños/as a corregir sus propios errores mediante la realización de tareas similares cada vez más complejas(les ayuda a " aprender a aprender").
 - Adquirir una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual.
 - Desarrollar destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y trabajar con dos o tres dimensiones (se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios) sin dificultad y sin necesidad de ayuda.
 - La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos les ayudará en el proceso lecto - escritor (partiendo de sus ideas previas para conseguir un aprendizaje significativo).

- Al realizar las actividades en grupo crece la colaboración, la ayuda y la toma conjunta de decisiones.

* Nuestro deseo es el de seguir con este trabajo aunque somos conscientes de que nos será muy difícil sufragar los gastos materiales que supone utilizar los ordenadores en las clases.