



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

“CÓMO APRENDER A TRAVÉS DEL ORDENADOR”

AUTORÍA CARMEN MARÍA SÁNCHEZ DE MEDINA HIDALGO
TEMÁTICA NUEVAS TECNOLOGÍAS
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

En el presente trabajo se destaca la importancia del uso del ordenador y sus posibilidades educativas en el aula de infantil como medio que contribuye al desarrollo integral de niños y niñas y de descubrimiento de sus propias capacidades.

Palabras clave

Ordenador

Autonomía

Trabajo en grupo

Formación del profesorado

Recurso de aprendizaje

1. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

La inmersión en la nueva cultura sobrevenida por el paso a la era de la información es un hecho que no nos deja indiferentes; ahora bien, como educadores y desde el compromiso social que esta tarea conlleva, debemos reflexionar sobre algunas cuestiones al objeto de no caer en modas indiscriminadas o en el uso consumista que nos amenaza.

Como todo recurso educativo, la utilización de los nuevos instrumentos tecnológicos pueden aportarnos ventajas o desventajas en función de cómo se lleve a cabo su uso dentro del aula. Así pues, por una parte, haciendo un buen uso de ellos, nos pueden aportar al aula ventajas para el desarrollo del conocimiento, para las posibilidades de aprendizaje para niños y niñas de educación infantil, o la facilidad con la que nos permiten acceder a la información. Por otra parte, debemos ser conscientes de los peligros que entraña el uso indiscriminado y poco racional, de las nuevas tecnologías dentro del aula, e incluso la distancia que puede llegar a generar entre los diferentes grupos sociales. Todo esto



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

viene a ser de esta manera ya no queda todo resuelto con el acceso a la información, sino que es relevante que se realice una selección rigurosa de la información, y que se ayude a los niños y niñas a interpretarla y a utilizarla correctamente, es aquí donde la escuela juega un papel definitorio.

Actualmente los videojuegos, en sus distintas modalidades, además de las tradicionales televisión y video, ocupan la mayor parte del tiempo de ocio de nuestros alumnos. ¿Qué debe hacer la escuela ante esta realidad?

Si bien la escuela no puede obviar este hecho, sí deberá servirse de unos criterios pedagógicos para su introducción que, lejos de intentar competir en su expansión con el medio social, se sustenten en una concepción de la enseñanza y el aprendizaje donde el uso de los instrumentos tecnológicos haga referencia al por qué y para qué de la misma.

Si entendemos que la educación debe proporcionar a nuestros alumnos y alumnas las herramientas para comprender su mundo e interactuar en él, estableciendo vínculos entre las vivencias cotidianas y las que se desarrollan en el medio escolar, no podemos pasar por alto la presencia de los medios tecnológicos habituales en la vida de nuestro alumnado, reconduciendo desde la escuela un conocimiento y uso de éstos que guarde relación con los propósitos educativos.

Por otro lado, se puede crear distancias insalvables entre aquellas niñas y niños que en su entorno cotidiano están recibiendo estos aprendizajes y aquellos otros y otras donde el entorno escolar es el único medio que les permitirá entrar en contacto con los instrumentos tecnológicos. La escuela, aún no pudiendo ser correctora de desigualdades que no crea, su cometido debe ser tratar de paliar en lo posible estas desigualdades que tienen su origen en el medio social. Los nuevos soportes informáticos y audiovisuales y la posibilidad de almacenamiento y distribución de la información, pueden proporcionar una falsa idea de que “la cultura parezca al alcance de cualquiera” (Pérez Gómez, 1977) cuando la realidad muestra que, ni el acceso a la información ni la capacidad para interpretar la misma, está equitativamente repartido.

En este sentido debe proveerse de recursos que ayuden a compensar estos desequilibrios así como a promover aprendizajes que permitan dar respuesta a su curiosidad permanente, indagar, plantear hipótesis, precisamente por su conexión con la vida.

Asimismo, se pretende hacer una llamada de atención a las reticencias que muestran muchas docentes de la etapa de Infantil respecto a la utilización de los ordenadores en el aula porque si bien supone una dificultad para aquellos/as cuya formación inicial ha estado presidida por la letra impresa, también este distanciamiento se produce por la concepción de enseñanza y aprendizaje transmisiva de contenidos academicistas que preside en muchos casos las actuaciones didácticas. De ahí la importancia de que la actualización didáctica dirigida a los/as docentes en este campo, no vaya encaminada exclusivamente al dominio instrumental sino a su conocimiento como elemento de la nueva cultura.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

1.1 El medio informático y la educación Infantil

Centrándonos ahora en el nivel que nos ocupa, sabemos que los primeros años de vida son una etapa decisiva en el desarrollo evolutivo, es el momento cuando se sientan las bases de futuros aprendizajes, se adquieren hábitos de conducta, hábitos de convivencia, ocurren grandes cambios de crecimiento intelectual, se produce una intensa evolución de sus órganos sensoriales, se tiene una gran plasticidad y predisposición al cambio, en definitiva quizá sea la etapa en la que se posee una mayor capacidad para el aprendizaje.

Partiendo de esta idea, la Educación Infantil se configura como primera etapa del sistema educativo, cuya finalidad básica es, como queda recogido en el artículo 2 del Decreto de Educación Infantil, "contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños y niñas de hasta seis años de edad".

En este proceso de construcción de la personalidad es importante proporcionar a los sujetos las mejores y más ricas situaciones estimulantes que favorezcan su desarrollo integral a través de una enseñanza globalizada, tendiendo a un aprendizaje significativo.

Y es en estos aspectos, entre otros, donde las nuevas tecnologías y más concretamente el ordenador, puede desempeñar un valioso papel. Ya que, ello, nos lleva a considerar, que cualquier recurso o medio que pueda favorecer un crecimiento global e integrador de la persona, debe ser acogido y adoptado en la acción educativa. Ahora bien, no debemos olvidar que debe ser adaptado por parte del maestro/a, requiere de este una planificación previa de su uso, y una reflexión seria de qué es lo que realmente desea ayudar a fomentar o desarrollar en los alumnos.

Entre los resultados obtenidos en las experiencias que se vienen realizando, nos encontramos con que cuando se usa el ordenador en educación infantil se observa un alto grado de motivación al "trabajar con un medio totalmente distinto a los recursos que habitualmente se utilizan en el aula, además de conseguir que los aprendizajes que han interiorizado hayan resultado altamente significativos y muy ligados a las actividades y trabajos que se realizan de forma más tradicional. Por lo tanto, trabajar con el ordenador en el aula de Educación Infantil ha supuesto incidir sobre estrategias y metodologías como la exploración y el descubrimiento, básicas para el aprendizaje significativo.

Por su parte, Jiménez y Grané (1998: 695) a partir de su trabajo en el Proyecto Grimm, destacan: Una mayor autonomía en el autoaprendizaje, aumento del control y toma de decisiones sobre las tareas a realizar, adquisición de destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y desarrollo de la concepción espacial en dos y tres dimensiones, alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual, equivocaciones.

1.2 Formación del docente en relación a las nuevas tecnologías

Para ser capaces de utilizar herramientas y recursos tecnológicos en el aula es fundamental la formación de los maestros, ya que una formación adecuada se convierte en sinónimo de competencia. Esta formación de educadores no significa convertir a los profesores en técnicos. Los



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

maestros deben ser usuarios de la tecnología, y sobre todo deben tener una formación pedagógica en tecnología.

A pesar de que se justifica la importancia de la presencia del ordenador en el aula, todavía es fácil encontrar una cierta reticencia, cuando no activa resistencia, a la utilización didáctica de estas tecnologías.

Fundamentalmente se señalan dos actitudes encontradas y radicalizadas en la relación maestro-tecnologías. Una de ellas es la de los que ven con cierto recelo la utilización de la Tecnología en la educación, sobre todo en los primeros años de la vida del niño. Otra actitud es la de los defensores, a toda cosa, que subrayan y magnifican datos para justificar los aspectos positivos que en ella encuentran.

La primera actitud pretende, prácticamente, una marginación de la Tecnología y un rescate de lo humano, de la espontaneidad vital y de la creatividad como elementos configuradores del proceso de desarrollo personal. Todos aquellos instrumentos tecnológicos que, de algún modo, pretenden constreñir y limitar formas de actuación personal, son considerados generadores de experiencias negativas, agobiadoras y frustrantes para el docente. En contrapartida, en esta concepción educativa, se exalta el valor de la creatividad, la libertad, la fantasía, la espontaneidad, entre otros, como valores educativos a despertar en el educando.

Independientemente de una perspectiva y otra, es obvio que la realidad está cambiando lo que conlleva que la práctica educativa se tiene que ir adaptando a los nuevos tiempos. Además se tiene que llevar a cabo cierto paralelismo entre la realidad social y la escolar, ambas tienen que ir avanzando de la mano.

2. EL RINCÓN DEL ORDENADOR

El rincón del ordenador consiste en la introducción del ordenador en las aulas de Educación Infantil como un elemento más de la clase y un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Considero el ordenador como un elemento más del aula, que se incorpora a la vida de ésta y se le debe dar la misma relevancia e importancia que damos a cualquier medio o recurso didáctico, que nos permite fomentar el aprendizaje. El ordenador es, dentro de la práctica educativa, una buena herramienta para el desarrollo de las capacidades. A través de este rincón se busca conseguir los siguientes principios:

- Construcción de un ambiente de aula donde se promueva la capacidad de expresión y comunicación en todas sus dimensiones.
- Desarrollo de su capacidad de autonomía y toma de decisiones reduciendo paulatinamente la dependencia del adulto.
- Favorecer la interacción entre iguales como medio para resolver los pequeños conflictos que surgen en situaciones cotidianas.
- Permitir la posibilidad de que niños y niñas se desenvuelvan en el contexto aula en base a sus características diferenciales, huyendo de pretensiones homogeneizadoras.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

• Crear situaciones de aprendizaje que potencien el trabajo en grupo y la posibilidad de que niños y niñas participen en la planificación del mismo aportando sus hipótesis y conjeturas.

a) ¿Dónde colocar el Rincón del Ordenador?

Lo más importante es que debe estar en un lugar amplio, aireado y limpio, donde el maestro/a pueda ver lo que se está haciendo en él y además al resto de los niños y niñas. Se debe procurar que la luz de las ventanas no incida directamente sobre la pantalla y que ésta no se sitúe tampoco de espaldas a ella. Importante tener en cuenta que el ordenador debemos situarlo donde pueda estar siempre enchufado, no presente problemas de seguridad, y que pueda permitir reunir a la clase frente a él, procurando que no distraiga a los niños/as que realicen trabajos que requieran concentración.

b) ¿Cuáles son los requisitos a la hora de acondicionar el mobiliario del Rincón del Ordenador?

Lo más importante es que el mobiliario sea adecuado a estas edades, es decir que tenga en cuenta la altura del niño/a, y que sea accesible para todos (mesa de trabajo amplia, teclados convencionales pero con pegatinas de colores en las teclas, ajustar la velocidad del teclado, configurar el ratón para diestro o zurdo, cambiar la velocidad del puntero, cambiar el icono del cursor, cambiar las propiedades del cursor).

c) ¿Cómo podemos organizar el Rincón del Ordenador?

La organización del aula permite ir compaginando las diferentes maneras de acceder al rincón del ordenador. De manera individual (se refuerza su autonomía) o por parejas (comparten conocimientos y deben ponerse de acuerdo para alternar el uso del teclado o del ratón). Trabajan con el ordenador utilizando cualquier aplicación que previamente ya han aprendido a utilizar y que no precisan de una ayuda continua, ya que pueden manejarse por sí mismos. Del mismo modo, el maestro/a puede trabajar individualmente con un alumno/a para mejorar su capacidad motriz o adquirir los aprendizajes que precise. En gran grupo, todos los niños/as participan del visionado o experiencia que el maestro/a les muestra.

Para organizar el acceso individual al rincón se puede utilizar un panel informativo con todos los nombres de nuestros alumnos/as y sus fotos e ir señalando cada día con un pequeño ordenador que pareja o niño/a puede utilizar el ordenador en el tiempo de juego en los rincones. El tiempo de permanencia dependerá de nuestros propios criterios o del tipo de actividad.

2.1 ACTIVIDADES

Son múltiples las actividades que se pueden llevar a cabo en el aula de Educación Infantil, dependiendo de los objetivos que se quieran conseguir. A continuación exponemos una serie de actividades que se pueden llevar a cabo.

a) Actividades previas al uso del ordenador
- Cuentos para introducir el ordenador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

- Creación de un ordenador con materiales de reciclaje.
- Colorear fichas con dibujos de ordenadores (con bocas, manos,...)
- Jugar a hacer un cuento con personajes de ordenador.
- Decir palabras que suenen igual que teclado (helado), pantalla (toalla).
- Presentarles el “Rincón del Ordenador” e iniciarles en el manejo del ordenador. El

comienzo del aprendizaje es siempre en grupo, los alumnos y alumnas se sientan en una alfombra en el suelo delante de uno de los equipos. Se desarrollan los siguientes bloques:

El ordenador está dormido. Despertar al ordenador es conectarlo y esperar pacientemente hasta que da alguna señal por la que podemos reconocer que está preparado (señal sonora de inicio)

El ordenador habla. Para este trabajo de iniciación se puede utilizar algún programa educativo del que se disponga. Escuchamos la presentación del protagonista, le saludamos, contestamos sus preguntas.

Conocer los iconos. Para familiarizar a los alumnos y alumnas con los iconos, preparamos en cartulina de gran tamaño una reproducción de los iconos o elementos de la pantalla que los niños y niñas deben reconocer y se trabajará con ellos en un tablero.

Control del ratón. Para conseguir un manejo correcto del ratón vamos haciendo salir a los alumnos para que realicen determinadas acciones motivadoras como colorear, recorrer, atrapar, etc.

El ordenador juega conmigo, yo juego con el ordenador. En este apartado intentamos que el alumnado comprenda las actividades que el ordenador le propone, para ello dialogamos sobre la propuesta hasta ver que los niños y las niñas saben lo que tienen que hacer.

Por último estamos preparados para sentar a cada alumno frente a una pantalla y dejarle experimentar con ejercicios sencillos lo que hemos aprendido.

b) Actividades de desarrollo

- Taller de Internet: Se le enseñará la importancia de Internet para buscar información, se escogerá un tema llamativo para captar su atención, por ejemplo los animales y se buscará fotos, lo que comen, donde viven...

- Correspondencia: Nos comunicaremos con niños de la misma edad de otros colegios, y nos mandaremos fotos de nuestra clase, de cuando nos disfrazamos, de cuando hagamos una fiesta...

- Lazos con la familia: nos mantendremos en contacto con a familia a través del ordenador, ya que le pediremos a los padres que nos manden fotos de los niños con la familia.

- Aprenderán a escanear imágenes de sus propios dibujos, fotos...

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

- Juegos interactivos
- Cuentos a través del ordenador
- Se les iniciará a una nueva lengua a través del ordenador.

3. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

En relación a los objetivos generales de la etapa, el uso de las nuevas tecnologías podemos relacionarlas con los siguientes:

- Potenciar el aprendizaje de los distintos contenidos curriculares utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso.
- Conocer, cuidar, utilizar, en la medida de sus posibilidades las herramientas tecnológicas y desarrollar una actitud crítica respecto a sus posibilidades comunicativas y los nuevos usos sociales emergentes.

El apartado con mayor relevancia es el que está relacionado con los criterios metodológicos, el uso de las nuevas tecnologías está estrechamente relacionado con dichos criterios, así se destaca a continuación:

- Aprendizaje por descubrimiento

Los niños y niñas asimilan con facilidad la tecnología porque para ellos todo funciona "en la manera en que funciona". Aprenden por descubrimiento y es sorprendente la rapidez con que lo hacen. Muchos son capaces de abrir programas o de imprimir un texto, antes de saber leer o escribir (mientras se están iniciando). Utilizan un lenguaje visual que es el que mejor entienden, reconocen iconos y memorizan acciones que previamente se les han mostrado.

- Autonomía del alumnado

Se pretende que los niños y niñas, en la escuela, puedan explorar el ordenador con progresiva autonomía desde los 3 años. El papel del educador será el de facilitar y guiar el aprendizaje, en general, y también el uso de las herramientas tecnológicas. De forma que, es muy importante que el niño adquiera toda la autonomía de la que sea capaz. Adicionalmente, esto permite al tutor o tutora poder encontrar momentos para atender personalmente a unos alumnos mientras otros están desarrollando las actividades libres en el rincón del ordenador (igual que lo hacen en otros rincones).

- Uso responsable del equipamiento



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

En este sentido tenemos que remarcar que el "Rincón del Ordenador" es el espacio de la clase más respetado por los niños. Ellos saben que es algo que hay que cuidar (también saben que deben cuidar y respetar el resto del material existente en las aulas). El mayor riesgo al que nos enfrentamos, por poner un ejemplo, es que el alumnado acceda, en un momento dado, a un programa o juego distinto al que se le ha indicado, o que se impriman demasiados folios. Pero estas son cuestiones que forman parte de la labor educativa del docente y que sirven para educar en comportamientos prosociales y en el uso responsable de los recursos comunes. También se establecen "reglas" en cuanto a tiempos de permanencia. Los niños conocen y respetan este sistema de regulación y autocontrol. Para evitar avalanchas indeseadas en el ordenador se puede usar un temporizador que avisa cuando se acaba el tiempo de uso, que es el mismo para todos; cuando suena el timbre significa que se ha agotado un turno y que debe ponerse a trabajar el grupo siguiente.

- Enfoque globalizado

El enfoque globalizado se perfila como el más adecuado para que los niños y niñas realicen aprendizajes significativos. El ordenador no debe usarse como una herramienta aislada sino que cada concepto que se trabaja en clase debe encontrar en el ordenador ese matiz de interactividad, de exploración o de afirmación, como ocurre con otros recursos.

- El ordenador como recurso de aprendizaje

Se puede llegar a pensar que el ordenador en estas edades es usado únicamente como una forma más de juego. Esto no es así, el ordenador se considera un verdadero recurso de aprendizaje que hace al niño pensar, interiorizar conceptos y comunicarse. Es una herramienta tan importante en Educación Infantil como lo pueda ser en cualquier otro nivel educativo.

4. CONCLUSIÓN

A través de estas líneas se ha intentado hacer reflexionar sobre algunas cuestiones que pueden contribuir tanto a nuestro desarrollo profesional en el campo de las Nuevas Tecnologías como a superar algunos mitos acerca de la complejidad de acceso.

A lo largo de la experiencia, hemos comprobado que más importante que el dominio y uso que las maestras podamos tener, es el convencimiento y confianza en sus posibilidades educativas o en la necesidad de conectar las experiencias que niños y niñas adquieren fuera de la escuela y las que se desarrollan en la institución escolar.

Como cualquier otro elemento que entra a formar parte de la práctica educativa, la decisión de incorporar el ordenador como herramienta didáctica, debe estar sustentada en una determinada concepción de la educación y el modelo de enseñanza y aprendizaje que se pretenda.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Es importante también diseñar una estructura organizativa coherente con dicha innovación. La organización del aula en rincones de actividad es la que más se adecua a este planteamiento.

Consideramos que, aún siendo importante la disponibilidad económica, existen ordenadores de “segunda mano” que habiendo quedado obsoletos para otras funciones, en las aulas pueden tener un rendimiento notable cubriendo los objetivos que se planifican para este contexto.

Si para los adultos, esta acomodación, comprensión y uso de los nuevos medios ha sido más costosa, nuestros alumnos y alumnas, nacidos en la era de la información, adquieren este conocimiento y uso con una facilidad a veces sorprendente.

5. BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, M.C. (1998): *El ordenador en un aula de educación infantil*. Universidad de Málaga.

Quintanal Díaz, J. (2006): *Educación Infantil: Orientaciones y recursos metodológicos para una enseñanza de calidad*. Madrid: Editorial CCS.

Alas, A. Y Bartolomé A. (2003): *Las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela*. Barcelona: Editorial grao.

Autoría

- CARMEN MARÍA SÁNCHEZ DE MEDINA HIDALGO
- CÓRDOBA
- parmen00@hotmail.com