



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“PROGRAMACIÓN TALLER INFORMÁTICA PARA 2º CICLO DE EI Y 1º CICLO DE EP”

AUTORIA TANIA PONCE GONZÁLEZ
TEMÁTICA TIC, ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES
ETAPA EI, EP.

Resumen

La labor del docente parte del aprendizaje de sus alumnos/as. Para ello, se hace necesario partir de sus motivaciones, las cuales se plasman en actividades llamativas, como puede ser el trabajo con las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y Educación, y como no con su herramienta clave: el ordenador. Este tipo de aprendizajes que cada vez desarrollan más capacidades, puede ser realizado, como se muestra en el siguiente artículo, a través de la Programación de un Taller, que puede ser aplicado trimestral o anualmente.

Palabras clave

Ordenador, actividades extraescolares, talleres, Nuevas tecnologías, programas informáticos, herramientas, motivación.

1. INTRODUCCIÓN

Esta guía quiere servirnos de orientación en la meta que nos planteamos: conseguir que el ordenador sea para nuestros alumnos/as un nuevo compañero de aprendizaje y juego. Una meta que parece sencilla ya que el ordenador ha pasado a formar parte de nuestra vida diaria, ya no solo como instrumento de trabajo, sino como objeto que nos permite acceder a un volumen extensísimo de información hace pocos años impensable, y que pone nuestro alcance recursos tanto lúdicos como culturales que de otra forma no podríamos disfrutar.

La tecnología se ha introducido en los aspectos más comunes de la organización de nuestra sociedad, y nuestros alumnos/as crecen rodeados e inmersos en ella, sin que su uso y disfrute se convierta en el muro que para muchos de nosotros se levante entre nuestro deseo de poder dominar estos avances y la lentitud de nuestra adaptación a su manejo. Pero a pesar de ellos, nos planteamos la necesidad de facilitarles el mejor camino para acceder a estos avances, y en especial al que va a estar más cerca de ellos y les va a aportar y a abrir nuevas puertas de conocimiento: el ordenador, teniendo en cuenta que el ordenador no es sólo un medio de diversión, sino ante todo una nueva forma de fomentar el trabajo en equipo, la capacidad de compartir y el gusto por investigar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Este taller puede ser propuesto tanto en horas lectivas en los centros TIC, o bien, en los centros que participen en el plan de apoyo a las familias andaluzas regulado por la Orden del 14 de Julio de 1998, en la actividad extraescolar de Informática; la cual puede estar dividida en tres módulos diferentes: Informática I (Educación infantil y 1º ciclo de Educación Primaria), Informática II (2º ciclo de Educación Primaria) e Informática III (3º ciclo de Educación Primaria).

2. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos que a continuación se presentan están centrados en el logro de la alfabetización y la adquisición de operaciones numéricas básicas:

- Procurar la familiarización con los equipos informáticos.
- Desarrollar la capacidad de análisis.
- Identificar la secuencia de pasos lógicos para cumplir una tarea.
- Conocer las partes y funciones de un ordenador.
- Determinar y cumplir normas para usar equipos y programas.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Una vez conocido el contexto y la población a la que nos dirigimos, trazaremos los objetivos específicos de acuerdo con los contenidos que vayamos a trabajar, según necesidades y niveles de nuestro grupo. A continuación se detalla una guía de posibles contenidos propios de la etapa de educación infantil y primer ciclo de primaria, que nos ayudarán a realizar nuestras programaciones.

4. CONTENIDOS

4.1 Contenidos conceptuales

- Descripción del ordenador. Periféricos: ratón, teclado, monitor, impresora y unidades de entrada y salida de información.
- Funcionamiento de un ordenador: encendido y apagado.
- Sistema operativo Windows: entrar y salir, apagar el sistema y reiniciar.
- El ratón: apuntar, simple pulsación (clic), doble pulsación (doble clic), pulsación con el botón derecho y arrastrar.
- El teclado: área alfanumérica, de calculadora y área de desplazamiento.
- El escritorio: iconos y barra de tareas.
- Word: documentos y carpetas.
- Paint Shop Pro: barra de herramientas y distintos accesorios.
- Internet



4.2 Contenidos procedimentales

- Conocimiento y manejo de los periféricos de un ordenador, especialmente ratón y teclado.
 - Uso del encendido y apagado del ordenador.
 - Entrada y salida de Word.
 - Manejo del ratón.
 - Manejo del teclado.
 - El escritorio:
 - Distribución de iconos en el escritorio
 - Menú de inicio.
 - Modificación del aspecto del escritorio.
 - Word:
 - Entrar y escribir en Word.
 - Crear un documento en Word.
 - Guardar un documento.
 - Cerrar y salir de un documento.
 - Crear una carpeta y guardarla.
 - Paint Shop Pro:
 - Acceso a las diferentes herramientas: paleta de herramientas (paleta de colores, pantalla completa y visión normal).
 - Modificación de una imagen completa o parcialmente: seleccionar, cortar, mover y deformar.
 - Relleno de una imagen: pincel, cambiar de color, borrador, clonar, retoque y spray.
 - Introducción de texto.
 - Creación de rótulos.
- Conocimiento de Internet y sus diferentes usos, adaptados a su nivel educativo.

4.3 Contenidos actitudinales.

- Cumplimiento de tareas
- Comportamiento en el aula de informática
- Respeto hacía sí mismo y hacia los demás
- Trabajo en equipo
- Respeto en el uso del equipamiento informático.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

5. METODOLOGÍA

Se buscará un aprendizaje muy intuitivo, dado su escaso desarrollo de las destrezas lectoras y escritoras, conectado con sus intereses. Las actividades propuestas no deben requerir un alto grado de Concentración y deben ser cortas y muy variadas, despertando la imaginación y la fantasía, herramienta que debemos aprovechar como plataforma que puede proveernos de aprendizajes significativos y motivadores.

Hay que procurar que los primeros contactos del niño/a de Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria, sean gratificantes, estimulantes y además, que creen necesidades que despierten su curiosidad. A partir de aquí, debemos entender que el proceso de enseñanza-aprendizaje del manejo del ordenador, especialmente en estas etapas, se presta a potenciar la dimensión lúdica del mismo y la recreación de contenidos cuniculares propios de los distintos ciclos con los que vamos a trabajar: vocales, sílabas, frases, números, operaciones sencillas, así como el desarrollo de destrezas necesarias para un posterior avance de contenidos: grafía, trazos, lateralidad, creatividad, control psicomotriz....

No podemos considerar el ordenador como un fin, ni como un objetivo final a conseguir, y menos en estas edades, sino como un medio que refuerce y, en muchas ocasiones, haga accesibles los aprendizajes básicos que los niños/as deben adquirir, pudiendo ser incluso al medio que sirva de puente hacia ellos.

Para seleccionar el material con el que vamos a trabajar, tendremos en cuenta la edad y capacidades de nuestra población escolar, así como la capacidad motivadora que éstos tengan, ya que habrá unos dibujos, animaciones, sonidos, iconos..., que les atraigan más que otros, dependiendo de lo cercano que estén de sus propios intereses.

Los programas multimedia pueden ser usados para reforzar los aprendizajes, incluso para motivar aquellos que sean de más difícil de adquisición para los alumnos/as. El atractivo de los dibujos, los colores, animaciones, puede conseguir que se acerquen e incluso comiencen a asimilar conceptos que parecían de otra forma inalcanzables. Los estímulos y motivación que conllevan, así como el refuerzo por medio del aprendizaje con ensayo/error, facilitan el desarrollo intelectual, la autonomía, la toma de decisiones y fomentan la autoestima. El material que podemos encontrar en Internet varía desde sencillos juegos, puzzles, dibujos para colorear en línea o para imprimir, páginas que les inician en la búsqueda de información, y un sinfín de propuestas, que con una buena selección les abren un mundo de posibilidades de gran aprovechamiento.

Por lo tanto los procedimientos que se establezcan han de ser lúdicos, comunicativos e interactivos, potenciando el trabajo cooperativo y planteando el juego como actividad nuclear de nuestra acción.

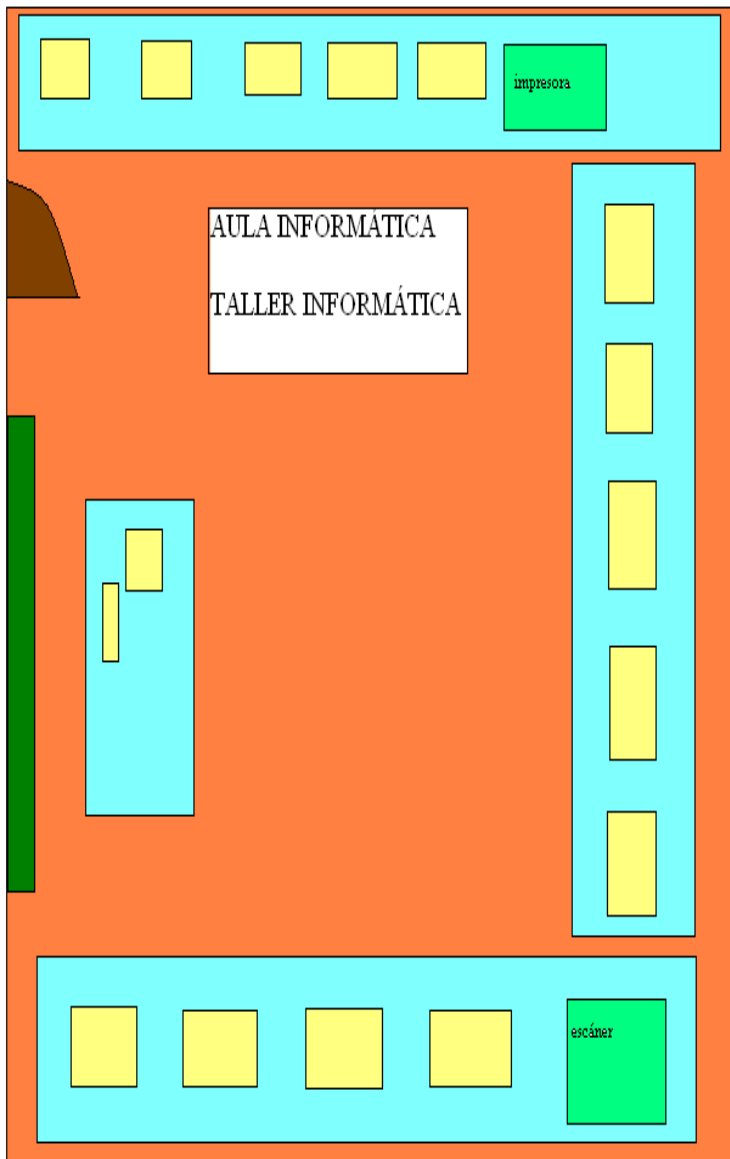
6. ACTIVIDADES

- Crear un carnet propio del taller de informática.

Diagrama de un carnet de taller de informática. El carnet tiene un fondo verde claro y una forma trapezoidal. En la parte superior central hay un recuadro con el texto "TALLER INFORMÁTICA". A la izquierda, hay dos recuadros apilados: el superior con "Nombre:" y el inferior con "Colegio:". A la derecha, hay un recuadro con el texto "FOTO".

- Conocer e identificar los diferentes periféricos de un ordenador.
- Manejar y saber situarse en el espacio con un ratón.
- Reconocer las diferentes partes de un teclado y saber manejarlo.
- Practicar el encendido y el apagado del ordenador.
- Saber crear un documento.
- Guardar un documento o dibujo.
- Saber realizar la distribución de iconos en el escritorio.
- Conocer el aspecto de Window XP: el escritorio
- Realizar dibujos libres o guiados de diferentes temáticas: el otoño, navidad, invierno, la primavera... en paint, tux paint,...
- Saber diferenciar y manejar las diferentes herramientas del paint: paleta de colores, pantalla completa...
- Modificar imágenes (dibujos realizados o fotos) en el paint.
- Buscar en google imágenes de diferentes temáticas.
- Crear carpetas en el escritorio.
- Crear y reconocer formas, letras y números en Word Art.
- Crear tarjetas de cumpleaños o navidad.
- Introducir textos en paint o Word.
- Saber manejar los diferentes juegos educativos propuestos en el taller.
- Reconocer el icono de impresión y saber imprimir imágenes o dibujos creados o buscados en Internet.

7. PLANO: AULA DE INFORMÁTICA





8. LA EVALUACIÓN

La evaluación es un medio para mejorar el proceso general del aprendizaje del alumno/a y del funcionamiento de la programación concreta propuesta por el docente o monitor/a (ya que se puede impartir dicha programación en horario de tarde, en actividades extraescolares), por lo tanto proponemos una evaluación formativa que:

- Al principio, nos ayude a programar marcando las metas a alcanzar, una vez conocido nuestro contexto de acción.
- A lo largo del curso, mostrando el grado de consecución en cada actividad propuesta.
- Al final, contrastando lo propuesto y lo alcanzado por hacer, si es necesario haciendo correcciones de nuestros planteamientos.

El proceso de evaluación, en esta etapa, será realizado por el docente o monitor/a, haciendo uso de herramientas tales como: la observación (grado de interés, participación, motivación... en atención a las actividades) o la supervisión de los trabajos y tareas realizadas tanto individualmente como en grupo. Dicha evaluación ha de ser percibida por el alumno/a como algo que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y no como algo negativo que les etiqueta, ya que esa no es nuestra labor.

8.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, adecuados a los contenidos conceptuales y procedimentales planteados:

- Identifica los periféricos de un ordenador.
- Enciende y apaga el ordenador.
- Entra y sale de Windows.
- Usa el ratón correctamente, atendiendo a su pulsación y arrastre.
- Modifica la imagen del escritorio.
- Escribe breves mensajes en Word: saludos, nombres propios, pequeñas poesías...
- Crea un documento en Word y guardarlo
- Crea una imagen en Paint y/o completar una ya creada, utilizando diferentes herramientas en dicho programa.
- Entra en Internet y busca información adecuada a su edad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

9. BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, M. (1993). *Unidades Didácticas e investigación en el aula*. La Laguna: Nogal.
- Ferri, F. (2006). *Mi primer ordenador*. Barcelona: Beascoa.
- Tiznado, S. (2000). *Introducción a los PC*. Madrid: Bélenguer.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Tania Ponce González
- Centro, localidad, provincia: Diego Velázquez, El Ejido, Almería.
- E-MAIL: taniaponce82@hotmail.com