



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

“EL ORDENADOR EN LA ETAPA INFANTIL”

AUTORIA EMILIA BUSTOS CAPARROS
TEMÁTICA METODOLÓGICA
ETAPA EI, EP

Resumen

La llegada de las nuevas tecnologías a la vida moderna ha supuesto un gran cambio en la historia de las comunicaciones y en la vida social en general. Por supuesto, el niño como miembro de la sociedad no está exento a este cambio. Es labor de la escuela educar al niño como usuario de las nuevas tecnologías.

Palabras clave

Pantalla, ratón, teclado, altavoces, programas informáticos, estrategias metodológicas-organizativas y atención a la diversidad.

1. REALIDAD DEL CENTRO.

Dependiendo del tipo de centro, se pueden observar diversas situaciones: aquellos centros que disponen de un ordenador por aula o aquellos que disponen de un ordenador para E.I que rotara por las distintas aulas. En la mayoría de los centros hay un aula de informática a la que asisten los alumnos de E.I con un plan establecido.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

2. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

A la hora de organizar o planificar la actividad se tendrán en cuenta factores tales como: los materiales, el espacio, el tiempo, agrupamientos, preparación docente, la instalación de los programas y el acceso a internet.

2.1. Materiales.

La dotación debería estar formada por:

- Un ordenador.
- Ratón.
- Altavoces.
- Opcionalmente: sistema de micrófono con auriculares.
- Opcionalmente: pantalla táctil.
- Programas, CD-ROM instalados.
- El teclado de conceptos que en vez de signos tiene colores, formas, direcciones, etc.

2.2. Espacio.

Se podría crear “**El Rincón del Ordenador**”. El ordenador deberá estar situado cerca de un enchufe y en una zona tranquila. Este espacio deberá estar despejado, es decir, se dejara una zona libre alrededor de el para que no haya interferencias y para que los niños se puedan sentar juntos en actividades colectivas. Se deberá buscar la posición adecuada para que no dé el reflejo en la pantalla. Se considerará como muy importante que la instalación no revista ningún peligro.

2.3. Tiempo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

El tiempo va a depender de la organización. Si se dispone de un ordenador permanente, o si se dispone de un día o día y medio a la semana, se debería aprovechar el tiempo disponible, para sacarle el máximo rendimiento. Solo se debería respetar el tiempo de la asamblea y de las actividades colectivas.

2.4. Agrupamientos.

Se deberían realizar actividades colectivas para todos los niños que van a ser aquellas para enseñarles el manejo y para presentarles los programas.

Se realizarán también actividades en pequeños grupos, (no es aconsejable más de tres) y actividades individuales. Para este tipo de actividades se establecería un tiempo que dependería del número de niños y que no debería superar la media hora.

Los grupos pequeños tendrían un carácter fijo, y sus actuaciones seguirían un orden.

2.5. Preparación docente.

El funcionamiento del ordenador se basará en la formación docente. En algunos casos asiste a los cursos de formación un profesor/a del centro que luego transmite a los demás, los aspectos teóricos y prácticos. Estos cursos tratan de las nociones básicas de informática a nivel de usuario y tratan también de las posibilidades educativas del ordenador. Los tipos de programas que existen en esta formación, contienen un dictado de los programas con sus características.

2.6. La instalación de los programas.

Generalmente corresponderá al profesor experto en el tema. Normalmente esta función corresponde al coordinador de informática.

Esta instalación suele llevar consigo la inclusión en el presupuesto del centro de una partida para la adquisición del material.

2.7. Internet en Educación Infantil.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Internet permite realizar actividades para el docente y para el alumnado.

El docente podrá utilizar internet como medio para obtener recursos didácticos: cuentos, poesías, adivinanzas, fichas e incluso programaciones de algún tema concreto para el aula.

En relación al alumnado, no se trata de que los niños y niñas de forma individual accedan a internet. Será el docente el que busque páginas didácticas adecuadas para el alumnado y los muestre a los niños.

Se podrán hacer actividades que permitan complementar los contenidos de las unidades didácticas que se estén trabajando, o bien pueden servir para comunicarse con otras escuelas, otros entornos y otras costumbres.

3. FUNCIONAMIENTO DE LA ACTIVIDAD.

En relación a la funcionalidad de este tipo de actividades tecnológicas se deberá tener en cuenta elementos tales como: Objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, actividades y evaluación.

3.1. Objetivos.

- Preparar al niño para la vida en sociedad.
- Introducir en el aula un recurso motivador.
- Acercar el ordenador al niño/a en edades tempranas.
- Desarrollar habilidades.
- Presentar y afianzar aprendizajes con un nuevo recurso.

3.2. Contenidos.

Conceptos.

- Nociones espaciales necesarias para el uso del ordenador (arriba, abajo, a un lado, a otro)
- Vocabulario informático mínimo.

Procedimientos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Desarrollo de las habilidades necesarias ante el ordenador.
- Comprensión de la forma de actuar como usuario.
- Identificación de cada uno de los elementos y sus funciones.

Actitudes.

- Respeto a las normas establecidas.
- Actitud adecuada como usuario.

3.3. Estrategias Metodológicas

Se partirá de la situación de las experiencias que tengan los niños con el ordenador, ya que hoy en día la mayoría de los niños disponen de ordenador en casa, sobre todo los de 5 años.

La metodología se basará en el papel activo del niño y además se adaptará a los conocimientos y habilidades de cada uno, es decir será individualizada.

Las situaciones de enseñanza-aprendizaje que se proponga a los alumnos relacionadas con el uso del ordenador han de ser creativas y participativas, partirán de sus conocimientos previos a fin de que los aprendizajes sean significativos. Todo ello en un clima de confianza y afecto para que el niño se sienta seguro y motivado a la hora de progresar en el conocimiento del mismo.

3.4. Normas para los niños.

Se deberán tener en cuenta dos normas básicas, y estas son en primer lugar considerar el ordenador como un medio y no como un fin, es decir que no es un objeto que deba fijar toda su atención; y en segundo lugar deben respetar el material (ordenador), los tiempos establecidos y los turnos.

3.5. Actividades.

Las actividades pueden ser divididas en dos bloques: con todo el grupo y en pequeño grupo o de forma individual.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

▪ Las actividades con **todo el grupo**:

- Estarán basadas en explicaciones sobre la forma de actuar con el ordenador. Se deberán explicar muchas veces, cada uno de los elementos, para que sirven y como utilizarlos.
- La práctica dividida. En este caso los niños irán saliendo para darle al ratón, llevar la flecha hasta donde procede y apretar adecuadamente.
- Los juegos con el programa y con la participación de todos los niños. Una vez adquiridas las habilidades necesarias las actividades que se podrán realizar con el ordenador serán las siguientes:
 - El conejo lector. Primeros pasos. Les enseña colores, formas, el alfabeto que se enseña con canciones y juegos.
 - Iniciación en la lectoescritura. El niño empieza a familiarizarse con el teclado y puede iniciarse a escribir algunas palabras como su propio nombre, el de la madre, el del padre u otros familiares, el de los compañeros de la clase. Para ayudarlos el docente puede dejar junto al ordenador tarjetas con las palabras que escriben con más frecuencia. Descubren que con el ordenador se puede escribir letras de distintas fuentes, medidas y colores y observar como salen por la impresora.
 - Actividades de asociación figuras y formas.
 - Discriminación de sonidos.
 - Actividades de coloreado.
 - Composición de puzles.
 - Clasificación de objetos para formar series: circulo-cuadrado; circulo-cuadrado..
 - Laberintos.
 - Dibujar y pintar con un programa creador de imágenes como Kid Pix permite a los niños tener otra herramienta para experimentar con las líneas, formas, colores, y texturas. Su manipulación es fácil y los resultados son siempre diferentes y sorprendentes.
- La selección de un dibujo o de un concepto para imprimirlo. Lo haría el docente delante de los niños.

▪ Actividades **en pequeño grupo o a nivel individual**.

Serian las mismas actividades pero realizadas con mayor autonomía por parte de los niños, estando el profesor/a cerca para resolver los problemas. Al terminar la actuación en el ordenador, los niños podrían hacer una expresión grafica, un dibujo de lo que han hecho y una ficha sacada de la impresora.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

▪ Las Actividades **Clic**.

Las actividades clic son una herramienta lúdica de aprendizaje, y los niños /as desde bien pequeños (3 o 4 años) entienden su funcionamiento.

El programa clic es una herramienta que permite al docente crear sus actividades adaptadas a las características de su grupo clase:

- El docente puede crear como un recurso más de aprendizaje algunos paquetes de actividades para ampliar o reforzar los temas concretos que se trabajan en las diferentes áreas.
- También se puede crear un paquete de actividades clic a partir de las aportaciones de todo el alumnado sobre un determinado tema: con sus dibujos, textos, su voz, canciones que han aprendido, etc.
- Se pueden hacer presentaciones diversas con el clic: la secuencia de fotografías de algunas de las actividades curriculares realizadas en la escuela o bien sobre las fiestas, salidas, colonias, etc, añadiendo si se desea elementos multimedia.

También se puede presentar en un paquete clic el proceso que ha seguido el docente cuando trabaja por proyectos un tema determinado.

3.6. Evaluación.

Se evaluará la forma en que se han organizado las actividades con el ordenador, la forma en la que actúan los niños, los conocimientos que adquieren, los programas mas adecuados para cada nivel y la motivación de los niños.

4. ATENCION A LA DIVERSIDAD.

El ordenador resulta un medio de estrategia excelente a utilizar con un niño que presente algún tipo de necesidades educativas ya que es un medio que permite la interacción constante entre el niño y el medio y resulta así un buen recurso para el aprendizaje o ampliación de cualquier concepto.

5. VENTAJAS E INCOVENIENTES.

El uso del ordenador por parte de los niños de Educación Infantil conlleva una serie de ventajas e inconvenientes.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Como ventajas se podría decir que desarrolla la atención y la capacidad de concentración; trabaja la coordinación óculo-manual; es un medio para orientarse en el espacio y amplía la capacidad cognitiva usándolo en su amplia medida.

Como inconvenientes se podría hablar de escasez de este tipo de material en los centros; que las actividades pueden resultar repetitivas; las actividades se parecen bastante a las que realizan en las fichas; y existe el peligro de que se convierta en un fin y no en medio para aprender, es decir, el ordenador por el ordenador y no como herramienta.

6. CONCLUSIÓN.

Para concluir se podría decir que educar al niño en las nuevas tecnologías es un tema a tener muy en cuenta en la programación de la escuela. El niño como miembro de la sociedad ha de ser convenientemente introducido en la era digital con una adecuada formación e información, y este papel debe ser asumido de manera compartida y responsable por parte de la familia y de la escuela.

7. BIBLIOGRAFIA.

- "LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA CAPACITACIÓN DOCENTE".1994. Antonio Bautista García-Vera. Editorial Visor.
- "APRENDIENDO EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN". 1999. José María Aguilera. Editorial Alanda. Anaya.
- ACTIVIDADES CLIC DE EDUCACION INFANTIL. (En varios idiomas). 2008. <http://horizonteweb.com/revisión/index.html>.

Autoría

- Nombre y Apellidos: EMILIA ROSALIA BUSTOS CAPARRÓS
- Centro, localidad, provincia: CORDOBA
- E-mail: ailimerl@hotmail.com.