



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

**“UN NUEVO RECURSO EDUCATIVO EN EL AULA”**

<b>AUTORÍA</b> <b>CARMEN M<sup>a</sup> SÁNCHEZ DE MEDINA HIDALGO</b>
<b>TEMÁTICA</b> <b>NUEVAS TECNOLOGÍAS</b>
<b>ETAPA</b> <b>EI</b>

**Resumen**

A través este artículo se muestra de manera explícita la importancia de renovar las prácticas educativas. Introduciendo en el aula el ordenador, siendo un recurso más, y que se nuestro alumnado aprende de forma autónoma, siendo el papel del docente puro mediador del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave**

Ordenador  
Nuevas tecnologías  
Aprendizaje colaborativo

**1. EL ORDENADOR EN EL AULA**

Actualmente, la información ha adquirido gran importancia en las relaciones humanas, convirtiéndose en el rasgo característico de nuestra sociedad.

Las Nuevas Tecnologías, con su capacidad para almacenar, administrar y comunicar grandes cantidades de información, han accedido a los distintos ámbitos de la vida cotidiana, entre ellos el de la educación, por su capacidad de sintetizar los conocimientos de hechos y realidades concretas.

Para una gran mayoría, la expresión “alfabetización tecnológica” significa tener adquiridos los conocimientos y destrezas necesarios para utilizar el ordenador.

Pero, existen grandes diferencias entre la educación tecnológica, que implica un conocimiento de las tecnologías que posibilitan las formas más comunes de la vida en nuestra sociedad y, el conocimiento específico de los códigos informáticos.

La formación tecnológica pretende que los profesionales conozcan y aprendan a manejar la tecnología.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

Surge la necesidad de ofrecer a los docentes y profesionales de la educación, una alternativa de calidad para la adquisición de los conocimientos y destrezas que les permitan acometer la tarea de introducir la tecnología en el campo de la enseñanza, ayudándoles a tomar decisiones adecuadas acerca de lo que significa su utilización en las aulas, así como su incorporación al currículo escolar.

La tecnología no pretende formar expertos informáticos, sino usuarios informados.

Aprender informática significa aprender de una tecnología específica. Pero, informática educativa, es utilizar esta nueva tecnología como herramienta de apoyo, permitiendo al alumno adquirir y consolidar el conocimiento.

Se trata de desarrollar los procesos cognitivos de los alumnos mediante la creación de nuevos e innovadores entornos de enseñanza- aprendizaje, favoreciendo metodologías de trabajo que fomenten la creatividad a través del desarrollo de proyectos, tareas concretas y resolución de situaciones problemáticas.

Verdaderamente, el esfuerzo es grande, los riesgos abundantes y las compensaciones pocas pero, estamos inmersos en una sociedad que avanza más rápido de lo que podemos imaginar; una sociedad en la que el futuro ya es presente y el presente se ha convertido en un pasado lejano.

Siguiendo a J.E.Grau, las posibilidades que nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación, el acceso instantáneo a la información para la toma de decisiones, el acceso universal a las fuentes de datos y automatización de las transmisiones, es algo más que tecnología; representa un nuevo principio de organización y un nuevo sistema de pensamiento asociado al desarrollo de la lógica, la síntesis de ideas y la capacidad de abstracción, que está generando una nueva forma de cultura.

Debemos aceptar que, la finalidad básica de la acción docente consiste en diseñar entornos interactivos que posibiliten la apropiación del conocimiento, el aprendizaje significativo, considerando a la tecnología como un componente esencial orientado hacia el saber hacer, como contenido o recurso didáctico.

La implantación de las innovaciones en materia educativa son lentas y, la mayoría de las veces, van asociadas a los condicionamientos personales de quienes tienen que llevarlas a cabo.

Nosotros, como docentes, debemos perder el miedo a este futuro inmediato, salir de la rutina diaria, entender que, todo en la vida es aprendizaje, que la vida es una escuela permanente, que lo importante no es “enseñar a aprender” sino “aprender a enseñar”, que nuestros alumnos son los principales maestros, los que muchas veces nos muestran el camino a seguir y nos necesitan como guías para encontrar el suyo y, finalmente, pensar que la tecnología ya forma parte de nuestra vida. ¿Por qué no llevarla al aula?

Los medios de comunicación y las tecnologías de la información han desempeñado un papel importante a lo largo de la historia, influyendo en la configuración de nuestra sociedad y de nuestra cultura.

La relación del ser humano con la tecnología es compleja. De tal manera está integrada en nuestro hacer diario, que la consideramos parte de nosotros mismos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

Está cambiando nuestra forma de hacer las cosas, de relacionarnos, de aprender. Sin darnos cuenta, está cambiando nuestra forma de pensar.

Actualmente, las Nuevas Tecnologías están presentes en nuestras escuelas. Poco a poco, las aulas han abierto sus puertas a la tecnología de la información y la comunicación.

Hoy día, estamos asistiendo a un fuerte impacto tecnológico que, inevitablemente, deja huellas en el ámbito educativo que nos llevan a analizar la importancia de aprovechar las posibilidades y el potencial educativo que encierran estos recursos.

Las nuevas tecnologías están transformando nuestra vida y nuestra sociedad y, el sistema educativo, debe adaptarse para cumplir un importante reto: conseguir que la sociedad de la información sea efectivamente una sociedad del conocimiento.

Integrar las nuevas tecnologías como medios didácticos es sólo un primer paso. Su introducción en la educación ha de sustentarse en cambios de metodología y contenidos.

Si lo que pretendemos es integrarlas realmente en la educación, debemos replantearnos cómo se produce el aprendizaje al introducirlas; qué relaciones comunicativas se crean y qué papeles asumen, profesores y alumnos en el proceso de aprendizaje.

Las tecnologías por si mismas no cambian nada. La propia organización de las instituciones educativas puede perder de vista algo que consideramos esencial y que, al plantear nuestro proyecto, hemos tenido en cuenta. Siguiendo a Escudero(1995: 403), podemos resumirlo con estas palabras: "Dar primacía a lo curricular, a los valores y significados educativos sobre los medios y las tecnologías, de modo que sean nuestros proyectos pedagógicos, debidamente razonados y justificados, los que reclamen medios a utilizar y no al revés."

El hecho de utilizar una nueva tecnología no implica un proceso de innovación si previamente no se ha reflexionado acerca de qué, como, cuando y con qué objetivos pretendemos utilizarla, además de las implicaciones que va a tener en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos.

"Innovar no es sólo aprender, sino desaprender, romper usos y costumbres, abandonar la seguridad de la rutina y explorar nuevos medios y nuevos métodos, para generar aprendizajes cada vez más significativos."(Jorge E. Grau).

Acceder a una nueva tecnología supone crear nuevos hábitos y procedimientos para poder sumergirnos en ella.

La renovación tecnológica debe llevar implícita una renovación pedagógica que suponga una eficaz integración de estos medios en las aulas, aprendiendo a hacer un uso pedagógico de los mismos en el contexto de unas nuevas formas de aprender y enseñar que los tiempos nos reclaman.

## 2. OBJETIVOS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS

Teniendo como objetivo prioritario la incorporación de las Nuevas Tecnologías en el Currículo, en el aula de infantil se deben de plantear los siguientes retos:



ISSN 1988-6047      DEP. LEGAL: GR 2922/2007      Nº 16 MARZO DE 2009

- Considerar al ordenador como un elemento lúdico dentro del aula, como apoyo al proceso de aprendizaje.
- Iniciar a los alumnos en la navegación por la red, mediante una aplicación sencilla, creada especialmente para ellos, desarrollando en ellos criterios de búsqueda y de selección de la información, enseñándoles a utilizar Internet de forma inteligente.
- Desarrollo de la creatividad, trabajo en equipo y respeto a los medios materiales y personales
- Utilizar educativamente, sus posibilidades lúdicas y recreativas, mediante una selección adecuada de materiales y su integración en actividades escolares.
- Potenciar su autonomía, enseñándoles a tomar la iniciativa, planificar y secuenciar sus acciones, para resolver situaciones sencillas.
- Participar activamente con los demás en las propuestas hechas para su utilización, respetando y aceptando las normas de funcionamiento.
- Actuar desde el nivel de Educación Infantil para conseguir, por un lado, una verdadera iniciación temprana en las NNTT y, por otro, intervenir como elemento compensador en situaciones sociales en desventaja en el uso de medios técnicos y con carácter paliativo, ante la ausencia de algunos estímulos culturales.
- Investigar en el software educativo existente, intentando sacar conclusiones acerca de los programas o aplicaciones que pueden resultar válidos(o no válidos) y útiles (o inútiles), para desarrollar determinadas competencias, hábitos o destrezas.
- Investigar y evaluar las páginas educativas existentes, creando documentos que puedan servir de referencia a futuros usuarios.

### 3. PLAN DE TRABAJO:

- En primer lugar, definición de los objetivos de las actividades que se van a llevar a cabo:
  - Evaluación de programas.
  - Funcionalidad didáctica de los mismos.
  - Formas adecuadas de uso de los multimedia.
  - Establecer unas características básicas deseables en los multimedia, para su utilización en el aula.
  - Evaluación de páginas web.
  - Funcionalidad didáctica de las mismas...
  - Posibilidades de utilización con los alumnos.
- En segundo lugar, conocer las partes que componen el ordenador.
  - Características generales.
  - Contenidos.
  - Formas de uso.
- En tercer lugar, estudio y análisis de espacios web de interés educativo:
  - Características generales.
  - Contenidos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

- Posibilidades de uso.
- Planteamiento de actividades relacionadas con las unidades didácticas.
- En cuarto lugar, experimentación en el aula:
  - Introducir el ordenador como elemento lúdico en el aula.
  - Iniciar a los alumnos en la navegación por Internet.
  - Metodología a utilizar.
  - Temporalización.
  - Agrupamientos.
  - Actividades a realizar: Rincones, Talleres, Proyectos.
  - Recursos utilizados: Personales, Materiales, Aplicaciones informáticas, páginas web, etc.
  - Evaluación: Alumnos (fichas individual y grupal), Software (ficha de evaluación), y Páginas web (ficha de evaluación).

#### 4. ACTIVIDADES

Las actividades que se pueden llevar a cabo con el alumnado de Educación Infantil son:

- Alumnos de 3 años: Introducir el ordenador como elemento lúdico dentro del aula creando, para ello se puede crear un rincón del ordenador, como uno de los rincones permanentes en el aula.
- Alumnos de 4 años:
  - Iniciar a los alumnos en los procedimientos y destrezas necesarias (manejo del ratón, etc.), potenciando su autonomía, desarrollando la capacidad óculo-manual y la capacidad para mantener la atención en periodos no muy largos de tiempo.
  - Paralelamente, utilizar educativamente las posibilidades lúdico-recreativas del ordenador, mediante una selección adecuada de materiales y su integración en actividades escolares.
  - Iniciarles, de forma sencilla y divertida, en la navegación por Internet, en el tercer trimestre del curso.
- Alumnos de 5 años:-
  - Afianzar los procedimientos y destrezas adquiridas anteriormente, potenciando su autonomía, enseñándoles a tomar la iniciativa para resolver situaciones sencillas.
  - Reforzar y ampliar, de forma sencilla y divertida, la navegación por Internet.
  - Afianzar los conceptos básicos, programados, mediante aplicaciones informáticas adecuadas.
  - Participar activamente con los demás en las propuestas hechas para su utilización, respetando y aceptando las normas de funcionamiento del grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

## 5. EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON EL ORDENADOR

La evaluación de estas experiencias ha pasado por tres etapas:

A. Evaluación Inicial: Antes de iniciar las actividades se debe partir de una evaluación inicial de los alumnos del contexto en el que va a desarrollarse la misma. El 1º paso, será obtener información relacionada con el tema, creando una base teórica debidamente fundamentada. El 2º paso, detectar los conocimientos previos de los alumnos acerca de los contenidos a trabajar. El 3º paso será adecuar y ajustar la programación a los objetivos, contenidos e intereses de los alumnos implicados.

B. Evaluación continua y formativa: Las actividades tienen que estar en continua evaluación, adaptándose, en todo momento, a las situaciones que se dan en el aula y a las características de los alumnos.

Otro de los aspectos que se ha tener en cuenta es determinar en qué grado los alumnos irán alcanzando los objetivos propuestos, valorando las dificultades que vayan surgiendo durante el mismo.

C. Evaluación final, sumativa: Al finalizar las actividades podemos, en función de la evaluación que hasta el momento se ha debido de realizar nos ha aportado la siguiente información:

- Conocimiento del grado de consecución de los objetivos propuestos, si ha sido altamente satisfactorio y, si se ha dado alguna dificultad.
- Planteando las actividades en pequeño y gran grupo, el ordenador sirve de ayuda para desarrollar actitudes cooperativas, favorecer la creatividad, potenciar capacidades ocultas y ayudar, en muchos casos, a los alumnos más desfavorecidos, a sentirse iguales al resto de sus compañeros, además de ser un elemento motivador en situaciones de difícil acceso.
- Desde luego, el ordenador no puede sustituir a los materiales tradicionales del aula, ni a la tutora pero, puede ser un excelente complemento, así como un elemento motivador para los alumnos.
- Las actividades crean en ellos interrogantes y preguntas nuevas, enseñándoles a buscar respuestas y soluciones y a elaborar sus propias conclusiones.
- Se puede comprobar las repercusiones en el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Se amplían sus posibilidades de comunicación con otros compañeros, favoreciendo aprendizajes colaborativos.
- Se desarrolla su creatividad e imaginación, utilizando técnicas variadas mediante las cuales han intentado representar su mundo interior.
- Los objetivos y contenidos que, en parte, se pueden ir adaptando al desarrollo de las actividades, procurando priorizar los intereses de los alumnos, sin olvidar la meta final de la misma.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

## ¿QUÉ PODEMOS APRENDER DEL ORDENADOR?

La Educación Infantil, dentro del proceso educativo, es en realidad la etapa de mayor relieve y que asentará las bases para todo el desarrollo humano. Durante esta etapa, los niños aprenden especialmente en torno al juego, la afectividad y el lenguaje. Construirán a partir de aquí su desarrollo cognitivo y emocional. En un entorno rico en estímulos el alumno se relaciona con aquello y aquellos que le rodean mediante la observación y la interacción, la manipulación y la experiencia continua.

Los programas multimedia educativos pueden ser un gran apoyo en el aula para introducir nuevos aprendizajes, reforzarlos, sistematizarlos... Ofrecen al usuario una multitud de estímulos, un alto nivel de motivación, un interés atractivo y a la vez unas herramientas altamente potenciadoras para el desarrollo cognitivo del alumno.

En el aula podemos utilizar el ordenador con los alumnos organizando de diferentes formas el trabajo en equipo y la interacción entre alumnos, alumno y profesor, y alumno y ordenador:

- Trabajando en grupo, donde el ordenador es una herramienta para que toda la clase trabaje junta, visionando un programa o creando en equipo.
- Trabajando bajo la dirección del maestro o la maestra en parejas o individualmente, cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimientos o introducir al niño o niña en algún concepto concreto.
- Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el alumno puede experimentar, expresarse, crear, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado. O sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos o actitudes.

Podríamos intentar pensar en qué áreas concretas de aprendizaje puede el ordenador sernos de gran ayuda, pero los aprendizajes en la etapa infantil se desenvuelven de una forma muy globalizada. Una experiencia que dura ya tres años con ordenadores en las aulas de infantil nos ha mostrado un amplio abanico de posibilidades que nos ofrece el ordenador en esta etapa educativa.

Los alumnos realizan un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo, y aprenden a autocorregir sus propios errores mediante la realización de tareas similares cada vez más complejas. Las actividades autónomas aumentan el control y responsabilidad en la toma de decisiones sobre las tareas a realizar en cada momento. Los alumnos adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y trabajan con dos y tres dimensiones, se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda. Adquieren también, y en gran medida, una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. Los iconos del ordenador les permiten moverse entre programas, documentos, relacionando ideas con dibujos simbólicos. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura, y a la vez les acerca a la comprensión de la información en pantalla. En las tareas creativas de tipo gráfico los trazos quedan limpios, los objetos pintados perfectamente. Cuando un niño trabaja con un procesador gráfico siempre obtiene un resultado muy bueno, que puede imprimir y luego guardar, o recortar, y retocar a mano.

Este resultado colabora en aumentar la seguridad del niño en sí mismo y en sus producciones, por ello también su autoestima. Casi siempre el alumno trabaja con el ordenador junto a uno o varios compañeros, crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad. Valores de convivencia y respeto son desarrollados normalmente cuando compañeros trabajan juntos, la colaboración, la ayuda, la toma conjunta de decisiones son actitudes necesarias para trabajar. Los niños y niñas pequeños investigan, escuchan, ven, oyen, aprenden muy deprisa, reciben una gran cantidad de estímulos en un afán de búsqueda y curiosidad por hacer, ver, oír, probar,... no tienen miedo al ordenador. Para ellos es realmente sólo algo más, otro juego. Desarrollan aprendizajes relacionados con actividades no lineales, que les permiten moverse de una a otra idea, cambiar, volver a intentar, pensar diferente, crear, comunicar,... Actividades que llegan a ser herramientas verdaderamente importantes en los procesos de globalización del aprendizaje.

## 6. 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 cálida*. Madrid: Editorial CCS.

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

Autoría

---

Carmen M<sup>a</sup> Sánchez De Medina Hidalgo  
Córdoba  
parmen00@hotmail.com