



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

“JUGUEMOS CON EL ORDENADOR”

AUTORÍA MARÍA DEL MAR ORTIZ DE LAZCANO LOBATO
TEMÁTICA NNTT
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

El ordenador es una herramienta al servicio del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de distintas capacidades: cognitivas, socioafectivas y psicomotrices; es decir, favorece la atención, la memoria, la estructuración espacial, la coordinación, discriminación, la creatividad... Nuestro papel consistirá en guiar al alumno/a en el desarrollo de sus actividades, propiciando el acercamiento y conocimiento de este elemento.

Palabras clave

NNTT, ordenador, conocimiento, aprendizaje, desarrollo integral.

1. EL ORDENADOR COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

La Educación Infantil, dentro del proceso educativo, es la etapa de mayor relieve y que asentará las bases para todo el desarrollo humano. Durante esta etapa, los niños/as 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/a se relaciona con aquello y aquellos que le rodean mediante la observación y la interacción, la manipulación y la experiencia continua.

La escuela no puede quedar al margen del desarrollo tecnológico de nuestra sociedad, debiendo formar a nuestros pequeños/as en el uso correcto del ordenador, integrándolo plenamente en la experiencia diaria, como una herramienta más, aprovechando toda su potencialidad motivadora, de fuente de información...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Entre las grandes ventajas que posee el ordenador, desde el punto de vista educativo, podemos destacar las siguientes:

- Su carácter *lúdico y motivador*.
- Se adecúa a los *ritmos personales*.
- Implica experimentación y manipulación; curiosidad y espíritu de investigación.
- Permite tratar diversas materias.
- Fomenta el *aprendizaje entre iguales*, pues los niños/as al trabajar en pequeños grupos, aprenden unos de otros, se ayudan, comparten ideas y mejoran así su socialización.
- Favorece el *desarrollo* de *capacidades* como: atención, memoria, estructuración espacial, coordinación óculo-manual, psicomotricidad fina, discriminación visual y auditiva, creatividad...
- Los alumnos/as 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.

2. OBJETIVOS

- Conocer los distintos componentes que integran un equipo informático, familiarizándose con su uso y manejo.
- Adquirir una autonomía progresiva en la interacción con el ordenador.
- Familiarizarse con el vocabulario específico del ordenador: teclado, ratón, monitor...
- Conocer y utilizar diferentes programas informáticos, disfrutando de la experiencia.
- Interés por adquirir habilidades nuevas relacionadas con el ordenador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

3. CONTENIDOS:

3.1 Conceptuales:

- El ordenador. Componentes más importantes (pantalla, teclado, ratón...).
- Normas elementales del uso del ordenador.
- Contenidos del currículum, secuenciados en nuestro Proyecto curricular y plasmados en cada unidad didáctica, así como en los informes trimestrales a las familias.

3.2 Procedimentales:

- Fomento de la coordinación y control visomotor en aquellas actividades que requieren uso del ordenador (como coger el ratón correctamente, hacer clic con el botón derecho, arrastrar...)
- Desarrollo de las capacidades de observación, atención, memoria...
- Mejora de la discriminación visual y auditiva.
- Desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, exploración del espacio, análisis iconográfico e informático...

3.3 Actitudinales:

- Confianza en las posibilidades propias y aceptación de las diferencias con los demás en el manejo del ordenador.
- Participación activa en los juegos y actividades propuestas.
- Cuidado del material informático.
- Mostrar actitud de tolerancia, respeto, espera, colaboración...
- Asumir responsabilidades.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

4. METODOLOGÍA

La metodología que emplearemos será abierta, activa y participativa, basada en un conjunto de estrategias que permitan y estimulen a los niños/as a participar como sujetos de su propio aprendizaje, siempre atendiendo a su grado de madurez e intereses. El ordenador, ofrece la posibilidad de que los alumnos/as trabajen y se enriquezcan juntos, aprendiendo unos de otros, favoreciéndose la colaboración entre iguales y el aprendizaje por observación.

La actividad es la fuente principal de aprendizaje y desarrollo de la infancia. Los juegos y tareas propuestas favorecerán su desarrollo personal (autonomía, autoestima, comunicación y socialización...).

El papel del maestro/a en este tipo de actividades ha de ser de guía, colaborador/a y animador/a de los aprendizajes; e informador/a de lo que se pretende conseguir y cómo se puede hacer. Seremos los responsables de crear un clima adecuado en el aula para favorecer el aprendizaje de los niños/as; verdaderos *protagonistas*. Pues son ellos/as quienes investigan, aportan ideas, descubrimientos, siendo cada vez más autónomos y desarrollando más estrategias en la resolución de conflictos y en la toma de decisiones (si algo no sale bien, saben que no importa, que se puede volver a reconducir, deshacer, modificar, etc.).

Es importante saber integrar el ordenador en el espacio del aula y con los materiales disponibles en el aula. Cada día serán dos o tres los pequeños/as que visiten el rincón del ordenador, y jueguen juntos reforzando los aprendizajes que vayamos trabajando.

Dada la importancia de una relación de cooperación entre familia y escuela, los niños/as pueden llevarse a casa un programa informático (y así, junto a padres/madres, afianzar conocimientos aprendidos en la escuela) y devolverlo en días sucesivos o incluso prestar algunos programas nuevos para trabajar en el aula (préstamo software informático).

También, en casa, pueden navegar padres/madres e hijos/as juntos por diferentes páginas de Internet, jugar en ellas, etc. Algunas de las páginas que podemos aconsejarles que visiten son: www.pequenet.com, www.chicomania.com, www.coloring.com, www.mundolatino.org, etc.

5. ACTIVIDADES

Realizaremos juegos y actividades atractivas y motivadoras *adaptadas* siempre a la *edad e intereses* de los niños/as y a sus diferentes *ritmos de aprendizaje*. Desde los primeros días con el ordenador es importante insistir en las normas de funcionamiento y comportamiento; así como en las



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

partes del ordenador para su mayor conocimiento: unidad central, monitor, pantalla, teclado, ratón, disquetera y disco, encendido, apagado...

Algunas de las actividades que plantearemos en el aula (en el rincón del ordenador) serán: juegos con el ratón, juegos de laberinto, conexión de pictogramas, de imágenes, cuentos interactivos, juegos de orientación básicos, puzzles, laberintos, actividades de esquema corporal, actividades de conceptos numéricos básicos, actividades de relación de formas, colores o tamaños... Todas ellas contribuirán a favorecer el trabajo autónomo a la vez que tendrán una estrecha relación con lo trabajado en clase, no convirtiendo el uso del ordenador en algo aislado y carente de sentido, distanciado de nuestra programación.

5.1 Programas informáticos

Algunos productos populares recogidos en formato multimedia son:

- “*El Conejo lector, primeros pasos*”, que cuenta con actividades para uso y control del ratón: pintar dibujos, romper las pompas y liberar así los animales, desplazar el cursor, hacer clic y arrastrar...
- “*La serie de Pipo*”, que les permite jugar en otros idiomas, como el inglés (lo que es muy útil si en clase se está enseñando una segunda lengua) o trabajar con mayúsculas o minúsculas, cambiando en cualquier momento según convenga. Aquí tenemos juegos para familiarizarse con el uso del ratón, reconocer las partes del cuerpo humano, jugar creando su propia música, adivinar qué animal emite cada sonido. Son juegos generales (que nos ayudan a trabajar habilidades como: reconocimiento de letras, de números, discriminación de colores, reconocimiento de palabras asociadas a una imagen...) y juegos de escenarios (donde se ponen de manifiesto habilidades como: reconocimiento de las partes del cuerpo humano, seriación numérica, coordinación visomotriz, orientación en el espacio, asociación de grafía y sonido, razonamiento lógico-matemático, memoria auditiva...).
- “*El Quijote Multimedia*”, donde se nos presentan las hazañas de este insigne personaje de forma que los niños/as puedan conocerlas interaccionando a través de un ameno recorrido.
- El programa “*El Conejo Marmolejo*” es muy útil para unidades didácticas como la de los alimentos, permitiéndonos, además de poder abordar aspectos concretos como la capacidad de seriación o el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

inicio al concepto de número 3, conectar con las “áreas transversales”, estudiando la alimentación y su incidencia en la salud Buco-dental, los alimentos saludables y no saludables...

- Por su parte, con “*Creative painter*”, los niños/as darán rienda suelta a su creatividad, poniendo color a distintas situaciones y objetos (crean sus propias producciones). Podemos usarlo para contar un cuento y permitirles a ellos/as mismos/as que participen en la narración del mismo, añadiendo personajes, etc.
- Con “*Trampolín*” jugarán a buscar el intruso (objeto diferente) atendiendo a atributos como la forma o el color; rompecabezas de fondos submarinos, de formas, del zoológico; rellenar con pintura según un código (números, formas...) para descubrir de qué se trata el dibujo y ver una animación.
- Y si el profesorado contamos con un mayor conocimiento en el tema, mostrando además un mayor compromiso por lo que hacemos, es de gran relevancia el programa “*Clic*”, que nos ofrece la posibilidad de diseñar actividades que recojan los intereses del grupo (crear una orla de la clase, dibujos propios...).

5.2 Windows

Este programa les permitirá escribir, de una manera divertida, su nombre, edad, o incluso frases, jugando con letras con diferentes fuentes, medidas y colores. Cortar y pegar frases, crear carpetas, guardar trabajos en ellas, insertar símbolos, utilizar el subrayado, la cursiva..... y observar cómo sale por la impresora el trabajo realizado; y es que el mundo de las letras es muy motivador para ellos/as.

5.3 Internet

Navegar por la red es fácil y divertido. Gracias a Google, el mayor buscador, podrán escribir la palabra que deseen y observar la gran variedad de “páginas web” que recogen dicho tema, teniendo la posibilidad de entrar en ellas y visitarlas.

Algunas páginas muy adecuadas para los niños/as de esta edad son, por ejemplo, www.poissonrouge.com o www.planetnemo.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

6. EVALUACIÓN

Una *evaluación inicial* permite saber sus ideas previas sobre el ordenador y ya, a partir de aquí, poder seguir trabajando en la línea más adecuada posible: ¿qué conocen?, ¿qué quieren saber?, ¿para qué sirve?, ¿lo utilizan en casa?, etc.

Las primeras sesiones servirán para poner en contacto a los alumnos/as con las actividades que se les presentan en el ordenador y comprobar la situación inicial de la que parten. Cada niño/a necesitará un tiempo para habituarse al nuevo medio.

A través de la observación directa y sistemática como técnica de recogida de información, se lleva a cabo la *evaluación continua* de los siguientes factores:

- Si lo trabajado en el rincón del ordenador repercute en la práctica educativa ordinaria y viceversa. El ordenador debe ser un recurso más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que nos ayude a conseguir una mejora en los rendimientos del alumnado.
- Nivel de adecuación de los programas informáticos a las características de nuestros niños y niñas.
- Si los medios materiales son los convenientes y se ajustan a las necesidades reales que nuestros alumnos/as y aulas presentan.
- Grado de interés y motivación de los niños/as en las diferentes actividades.
- Grado de conocimiento y la valoración que hacen los padres y madres de los niños/as.

No podemos pasar por alto la valoración de nuestro propio trabajo, ampliando la oferta educativa, aportando nuevas ideas y actividades, comentando y solucionando problemas... En diferentes páginas de Internet como: www.averroes.com, www.maestrasjardineras.com, www.aulainfantil.com, www.juntadeandalucia.es, www.uam.es, www.cnice.mecd.es ("el mundo de fantasmín"), www.maestros25.com, www.infantil.profes.net, www.cfnavarra.es, www.tecnologíaedu.es, www.primeraescuela.com, www.ieev.uma.es, encontraremos información útil que nos servirá en nuestra labor como educadores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Del mismo modo, los pequeños/as tienen la oportunidad de autoevaluarse, interrogándose sobre lo que más les ha gustado, qué dudas les surgen, cómo se han comportado con sus compañeros/as...

La *evaluación final* de esta experiencia puede ser muy positiva (se alcanzan los objetivos planteados), si todos nos implicamos a favor de una mejor y más completa educación.

7. BIBLIOGRAFÍA:

- Gallego Ortega, J.L y Fernández de Haro, E. (2003): *Enciclopedia de Educación Infantil*. Ediciones Aljibe.
- Squires, D. y Mcdougall (1997). *Cómo elegir y utilizar el software educativo*. Madrid: Morata.
- Bartolomé Pina, A. (1995): *Los ordenadores en la enseñanza están cambiando*. Revista Aula de Innovación Educativa, nº 40 y 41.
- Rodríguez, J.L. y Saenz, O. (1995): *Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Marfil, Alcoy.
- Gallego Ortega, J.L (1994): *Educación Infantil*. Archidona: Aljibe.
- Campuzano Ruiz, A. (1992): *Tecnologías Audiovisuales y Educación*. Madrid: Akal
- Martí, E. (1992). *Aprender con ordenadores en la escuela*. Barcelona: PPU.

Autoría

- Nombre y Apellidos: María del Mar Ortiz de Lazcano Lobato
- Centro, localidad, provincia: CEIP. "Pedro Simón Abril" La Línea de la Concepción (Cádiz)
- E-mail: ipsiana@hotmail.com