



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

## “EL ORDENADOR EN EDUCACIÓN INFANTIL”.

AUTORÍA <b>ANA MORALES GOMEZ</b>
TEMÁTICA <b>EL ORDENADOR</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN INFANTIL</b>

### Resumen

La educación infantil, tiene como finalidad contribuir a un desarrollo óptimo de las capacidades del niño, físicas, sociales, afectivas e intelectuales. Dado que el ordenador es un elemento clave en el aula de Educación Infantil, veremos las características de este y la forma de utilización en el aula. Con esta experiencia se pretende que el funcionamiento del ordenador en el aula sea una actividad atractiva y motivadora para los alumnos.

### Palabras clave

Rincón, actividad motivadora, acercamiento a las nuevas tecnologías.

## 1. EL ORDENADOR EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

### 1.1 Justificación y funciones principales para las que sirve un ordenador

La imagen constituye hoy en día el medio de comunicación con mayor poder de convocatoria; de este modo cuando hablamos de imágenes nos referimos en particular a las imágenes visuales, pero siempre conscientes de la existencia de las imágenes mentales producto en gran parte de la interacción de la vista y el pensamiento. La comunicación visual exige como en todo lenguaje:

- Un sujeto o agente transmisor: artista o productor
- Un mensaje o contenido: la imagen estructurada por elementos plásticos
- Un medio de transmisión: técnicas tecnológicas
- Un sujeto receptor: lector de la imagen, el que la contempla

La simplicidad o complejidad de un mensaje visual, la percepción de su cualidad estética, exige receptor informado y sensible. Las dificultades que existen hoy en día para una correcta lectura visual advierten del analfabetismo que sufrimos en torno a la imagen, a pesar de vivir inmersos en ella. La irrupción de nuevos medios de tratamiento y acceso a la comunicación y a la información, su desarrollo



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

y potencia y su asunción por la sociedad están cambiando el panorama vital de un modo más profundo que ninguna otra revolución histórica.

Este hecho exige una reflexión profunda en el ámbito educativo. No se trata en este caso de adoptar una postura ni a favor ni en contra de nada, sino de situar los parámetros para que las tecnologías actuales puedan operar positivamente en la enseñanza desde los niveles iniciales. Por lo que respecta a la Educación Infantil, no hay que perder de vista que constituye la primera etapa del sistema educativo y el momento en que el alumno adquiere habilidades motoras, perceptivas, cognitivas, lingüísticas, sociales y afectivas y que coincide con el momento en que el alumno realiza sus primeros aprendizajes sociales, gracias sobre todo, a su interacción con el entorno.

El ordenador podríamos definirlo como un sistema electrónico integrado por un conjunto de componentes que están interconectados bajo la dirección de un controlador central. Las ventajas respecto al alumno se presentan por sus posibilidades interactivas, posibilidad de trabajo individual o en grupo, posibilidad de valorar sus respuestas. Y su ventaja con relación al profesor se debe a su posibilidad de seguimiento de progresos y dificultades de los alumnos al margen del contacto directo con ellos.

Teniendo en cuenta lo que es un ordenador, la experiencia de montar un rincón del ordenador en un aula de educación infantil, viene determinada por la necesidad de que este alumnado de cuatro años de edad tenga un acercamiento directo con este medio tecnológico. A través de este rincón puedo trabajar con el niño diferentes aspectos como son: intelectuales, motrices, organización espacial, manipulativos...

La utilización del ordenador dentro del aula, viene determinada por la siguiente justificación:

- Elemento atractivo que llama la atención al alumnado y le motiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Destreza de habilidades motrices.
- Escaso conocimiento y utilización del ordenador por parte del alumno.

Un ordenador sirve para trabajar con información realizando básicamente cuatro funciones principales:

Recibir información. Sin los datos a tratar sería inútil un ordenador

Procesar información. Cualquier operación que se realice necesita de esta función.

Almacenar información. Procesada o no, será necesario rescatarla en cualquier momento.

Mostrar los resultados. Es el fin último del proceso, ver el resultado de todo el trabajo.

### **1.2 Objetivos de la propuesta**

Los objetivos a llevar a cabo en esta propuesta son los siguientes:

- Progresivo acceso a los medios audiovisuales y tecnológicos
- Experimentar y usar algunos elementos tecnológicos como teclado y ratón del ordenador.



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

- Observar la imagen
- Observar el ordenador: como es, cuáles son sus partes.
- Conocer las partes del ordenador: funciones.
- Acercar a los niños al uso del ordenador
- Propiciar confianza en las capacidades e ideas a través del trabajo autónomo del ordenador
- Mejorar la coordinación óculo- manual.
- Propiciar las capacidades cognitivas de atención, percepción y discriminación.

De esta forma, para la edad de cuatro años trabajaré los siguientes conceptos:

- Vocales, nociones temporales, puzzles y juegos de memoria, reconocimiento de sonidos y posiciones en el espacio.

### **1.3 Contenidos de la propuesta**

Los contenidos a llevar a cabo en esta propuesta son los siguientes:

- Conocimiento y uso de las partes del ordenador
- Observación de las partes del ordenador
- Acercamiento a los medios tecnológicos
- Interés por los medios tecnológicos
- Coordinación óculo- manual
- Las tecnologías de la información y la comunicación: el ordenador e internet.
- Observación y aprecio artístico de la imagen.
- Conocimiento de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Uso del instrumento tecnológico al servicio de la creación estética, disfrutando durante la producción.
- Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.

### **1.4 Metodología**

La metodología en este sentido constituye el conjunto de normas y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica, en esta etapa se basará en las experiencias las actividades y el juego y se aplicará en un ambiente de afecto y confianza. Por tanto se basará en la acción y en la experimentación basada en el juego con los adultos y los compañeros.

La metodología partirá de una serie de principios psicopedagógicos que orienten la acción educativa:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno



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

2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos
3. Realizar aprendizajes significativos por si solos
4. Modificar progresivamente sus esquemas de conocimiento
5. Intensa actividad por parte del alumno

Estos principios se contemplan desde una perspectiva globalizadora, que se perfila como la metodología más idónea para alcanzar el propósito perseguido. El principio de globalización supone que el aprendizaje deriva del establecimiento de múltiples conexiones, de relaciones entre los aprendizajes nuevos y lo ya aprendido. Es, pues, un proceso global de acercamiento del niño a la realidad que quiere conocer. Este proceso será fructífero si permite que las relaciones que se establecen y los significados que se construyen sean amplios y diversificados.

Pero además de estos principios, tendremos que tener en cuenta:

**El papel del maestro:** Se ha de establecer unos cauces adecuados entre la familia y el centro educativo, para utilizar el ordenador.

**El papel de los alumnos:** En todas las actividades con el ordenador, el papel del alumno será activo e instructor, ya que es el que manipula, indaga e investiga en este proceso.

**El papel de la familia:** En las actividades con el ordenador el papel de la familia será complementario al que se ejerce en clase, por tanto en casa, los alumnos deberán propiciarle el uso del ordenador a través de diferentes juegos de acuerdo con los conceptos que se estén trabajando.

**El espacio:** El rincón del ordenador en mi aula, ocupará un lugar preferente donde los alumnos puedan utilizar el medio de forma más cómoda y alejado de las zonas ruidosas del aula. Hay dos mesas con dos ordenadores y cuatro sillas.

Se van a utilizar en todas las actividades tres tipos de agrupamientos:

- Individual
- Pequeño grupo
- Gran grupo

**Tiempo:** Se va a utilizar el rincón del ordenador en los siguientes momentos; en los momentos dedicados a jugar con los rincones será dos veces al día, durante 20 minutos aproximadamente. Cada alumno utilizará el ordenador dos veces por semana aproximadamente.

**Recurso:** Los recursos utilizados serán dos ordenadores, dos mesas, cuatro sillas y existirán varios niveles de dificultad; nivel difícil, nivel medio, nivel fácil.

Entre los diferentes programas que se utilizarán serán los siguientes:

- El conejo lector
- Juegos de clic con el ratón
- Mica y sus amigos, editorial Santillana.



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

#### - Abecedario mágico

Hay que tener en cuenta que además de estos programas, en internet se pueden adquirir muchos y muy diferentes juegos relacionados con los conceptos que se pretendan trabajar dependiendo del nivel de dificultad.

### 1.5 Actividades

Las actividades se van a desarrollar a lo largo de todo el curso, por ello tenemos que tener en cuenta que se trata de que es un rincón permanente.

Las actividades son el conjunto de tareas o actuaciones de toda índole que los niños/as deben realizar para llegar a alcanzar los objetivos. Las actividades de enseñanza-aprendizaje que incluyen las Unidades Didácticas que integran esta Programación persiguen:

- Motivar a los alumnos, haciéndoles copartícipes del proceso de aprendizaje, de ahí su implicación en la elección de algunas tareas, en la toma de decisiones en el aula, etc.
  - Conocer y valorar los conocimientos previos de los alumnos. Se trata de iniciar el proceso de aprendizaje partiendo de lo que saben.
  - Plantear situaciones que hagan posible el aprendizaje por descubrimiento. Por ello, es importante generar escenarios donde los niños/as deban identificar el origen de determinados problemas, hacer un diagnóstico de cada uno de ellos, proponer soluciones posibles, analizar las consecuencias y programar las acciones necesarias para conseguir los objetivos previstos.
  - Realizar tareas que posibiliten la observación directa, la manipulación y la experimentación con el objeto de aprendizaje.
  - Utilizar el juego como recurso motivador e instrumento educativo en la práctica diaria
- Por tanto plantearé actividades teniendo en cuenta tres momentos:
- Antes de empezar: actividades previas para poner en contacto al alumnado con el objeto de aprendizaje, motivarlo y despertar su interés, activar los conocimientos y experiencias previos y, si es necesario, introducir aquellos aprendizajes que les permitan poder realizar la actividad.
  - Durante la realización: actividades para aplicar los conocimientos adquiridos, con el fin de observar las posibles dificultades y resolverlas.
  - Después de la realización: actividades posteriores para consolidar los aprendizajes adquiridos, reforzar aquellos en los que han tenido más dificultades o ampliar los que ya han adquirido por tener unas capacidades o unos conocimientos previos que se lo permiten.

Actividades previas o de motivación:

1. Les mostraremos a los niños el ordenador de la clase les diremos que vamos a hacer muchos juegos con él, y les presentaremos las partes del ordenador: la torre, el teclado, el monitor y el ratón.
2. Haremos actividades con el ratón del ordenador, y realizaremos muchos “clic”.
3. Realizaremos en papel continuo un dibujo de un ordenador, diferenciando cada una de sus partes. Lo pintaremos entre todos con pintura de dedos.



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

4. Contaremos el cuento de “Lucía y su ordenador”. Posteriormente dramatizaremos entre todos los personajes del cuento.

Actividades de desarrollo:

Comenzamos con el uso cotidiano del ordenador, este rincón al principio lo utilizaremos de forma individual con el fin de que el niño tenga un contacto directo con el ordenador, poco a poco haremos grupos de dos en dos y cuando tengan un dominio de este, lo realizarán de cuatro en cuatro; como he citado anteriormente, hay dos ordenadores en el aula.

Este uso del ordenador nos va a servir para trabajar conceptos que previamente hemos hecho en clase, de esta forma servirá de apoyo educativo. El ordenador lo pondrá en marcha el educador pero cuando los niños se familiaricen con él, lo encenderán ellos solos, de esta forma los juegos interactivos que utilizemos en clase van a hacer escogidos por el maestro y son los que anteriormente he citado. También permite detectar en los niños progresos y dificultades sobre conceptos trabajados y de esta manera pueden reforzarlos.

Otro aspecto importante para trabajar el ordenador dentro de el aula es el acercamiento a la lectoescritura, con el teclado los niños aprenderán a escribir su nombre, a conocer las letras, y con la facilidad de borrar les da placer hacer y deshacer, además escriben palabras generadoras que les llamen la atención.

Algunas actividades que se van a realizar con el ordenador relacionadas con la lectoescritura son las siguientes:

1. Realizaremos frases con pictogramas relacionadas con el centro de interés, esto nos ayudará a jugar con las palabras.
2. Trabajaremos poesías en el ordenador de autores conocidos en cada frase aparecerán dibujos relacionados. Ejemplo:

“Ventanas azules  
Verdes escaleras  
Muros amarillos  
Con enredaderas”

3. Trabajaremos adivinanzas en el ordenador, en el que los niños tendrán que adivinar de que se trata. Ejemplo:

“Blanco es  
La gallina lo pone  
En la sartén se fríe  
Y por la boca se come”  
¿Qué es? “el huevo”



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

Realizaremos la margarita en el ordenador, aparece una margarita en el con muchos pétalos, en cada pétalo aparece una palabra relacionada con el centro de interés, en el centro de la margarita aparece una vocal y los niños tendrán que identificar en cada palabra la vocal que aparezca en el centro de la margarita.

4. Escribirán su nombre con el teclado y palabras generadoras.
5. Realizaremos fichas en el ordenador con las vocales, escribirán la grafía de la vocal con la ayuda del ratón, así reforzarán las vocales que se irán trabajando a lo largo del curso.
6. Haremos fichas de números identificando la cantidad con la grafía y juegos trabajando las formas geométricas con su nombre.

### 1.6 Evaluación

La evaluación en esta etapa, no puede reducirse a valorar los progresos y dificultades de los alumnos, si no también pretende recoger información acerca de la adecuación de los objetivos planteados, las actividades diseñadas, los recursos empleados o la temporalización utilizada.

Le evaluación se llevará a cabo mediante un proceso de toma de decisiones a través del cual se recogen datos, se reflexiona, se analiza y se llega a acuerdos sobre el valor o el mérito de la propuesta didáctica. Es importante contemplar la evaluación desde una triple perspectiva:

1. Fase de diseño: Es el momento de reflexionar sobre el proyecto a realizar, coherencia, reflexión, flexibilidad, funcionalidad... Con indicadores tales como:
  - ¿Contiene la propuesta objetivos, contenidos, metodología y evaluación?
  - ¿Resulta motivadora para los alumnos?
2. Fase de desarrollo: La reflexión continua sobre el desarrollo del proyecto es un requerimiento fundamental que permite ajustar las ayudas pedagógicas a las necesidades del alumnado. Con indicadores tales como:
  - ¿Los objetivos didácticos presentan el aprendizaje concreto que quiero que los alumnos consigan?
  - ¿Es adecuada la participación del alumnado en el transcurso de las actividades?
3. Fase de impacto o efectos producidos: Es una fase última sobre el diseño y el desarrollo del proyecto por un lado y la comprobación de los aprendizajes infantiles por otro, nos darán las claves suficientes para la viabilidad de mi propuesta, con indicadores tales como:
  - ¿Es capaz de observar el niño las partes del ordenador?
  - ¿Conoce las partes del ordenador?

La evaluación así entendida requiere disponer de una serie de criterios que nos ayuden a determinar la validez de las acciones emprendidas y a comprender en qué medida estas han servido para desarrollar las capacidades y alcanzar los objetivos previstos. Algunos criterios de evaluación son los siguientes:





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

- Experimenta y usa algunos elementos tecnológicos como teclado y ratón del ordenador.
- Observa la imagen
- Propicia confianza en las capacidades e ideas a través del trabajo autónomo del ordenador.

Esta evaluación servirá para ver la mejora para otros años posteriores, a su vez, también hemos evaluado nuestro trabajo como maestro, viendo si los programas utilizados han sido los apropiados, y si los alumnos han reforzado de forma adecuada los conceptos trabajados durante el curso escolar.

### **1.7 Conclusión.**

Para concluir, me gustaría decir que esta propuesta didáctica es muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de mis alumnos, ya que el acercamiento al ordenador, produce en el niño una experiencia muy fructífera para su aprendizaje y le facilita el acceso a otros aprendizajes posteriores.

### **1.8 Bibliografía.**

MEC: Recurso educativo elaborado a través del convenio internet en el aula, entre el MEC y las comunidades autónomas.

GALLEGO. J.L y FERNANDEZ DE HARO. E. (2003). Enciclopedia de educación infantil. Málaga: En Algibe (Ed) volumen I y II.

MARKS, G.P. (1985). El niño y los medios de comunicación. Madrid: Morata.

RODRIGUEZ, D. (2004). El uso del ordenador en el aula infantil. Barcelona: Edutec.

Autoría: Ana Morales Gómez

- Nombre y Apellidos: Ana Morales Gómez.
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P Juan Alfonso de Baena. Baena (Córdoba)
- E-mail: anamogomez@hotmail.com.