



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

“UTILICEMOS EL ORDENADOR”

AUTORÍA ANA MARÍA CAÑAS GUTIÉRREZ
TEMÁTICA NUEVAS TECNOLOGÍAS
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

En la sociedad en la que vivimos las nuevas tecnologías son muy importantes para el desarrollo del alumno. Por esto he considerado importante tratar las nuevas tecnologías desde un punto de vista práctico, donde explicaremos una serie de conceptos y diferentes actividades interesantes para afianzar dichos conceptos informáticos.

Palabras clave

- Ordenador.
- Pantalla.
- Ratón.
- Microsoft Word.
- Teclado.
- Monitor.

1. LA INFORMÁTICA.

La informática en Educación Infantil es necesario si no queremos dejar a ésta desligada de lo que el entorno ofrece al niño/a, ya que el ordenador introduce o, por lo menos, generaliza una nueva manera de tratar la información y de resolver ciertos problemas.

Las ventajas que ofrece el ordenador son las siguientes:

- Es una herramienta interactiva ya que integra posibilidades audiovisuales y de texto.
- Ayuda a motivar, descubrir, imaginar, investigar, realizar tareas de ensayo-error permitiendo equivocarse sin temor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- Favorece la autoestima y la colaboración con los demás.
- Permite desarrollar destrezas de trabajo autónomo y cooperativo, búsqueda de información, elaboración de documentos, realización de actividades lúdicas...

Todas estas ventajas requieren, a su vez, que se preste atención a los inconvenientes que un uso inadecuado del ordenador puede plantear.

- Tiempo de permanencia ante la pantalla.
- Correcta colocación de las manos en el teclado.
- Posición adecuada en la forma de sentarse.
- Empleo de aplicaciones y programas informáticos que no se corresponden con la capacidad evolutivas de los niños/as.

2.- TALLER DE INFORMÁTICA.

Para llevar a cabo un taller de informática en educación infantil y fuera de nuestra aula habitual debemos de plantear una programación que nos facilite la labor como docente y por esto debemos de saber cuáles son los objetivos a seguir, los contenidos a trabajar, la metodología que llevaremos a cabo y la evaluación de los aprendizajes adquiridos.

2.1 Objetivos.

- Mantener pulsado el ratón mientras se desplaza éste.
- Conseguir soltura en la manipulación del ratón.
- Relacionar el puntero del monitor con los movimientos que realizamos con el ratón.
- Desarrollar la motricidad fina en los diferentes programas informáticos.
- Conocer las partes del ordenador.
- Ser capaz de realizar frases, cuentos... con el Microsoft Word.
- Aprender a dibujar y colorear con paint.
- Introducir a los alumnos en el mundo de Internet.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

2.2. Contenidos.

Los primeros contenidos que vamos a trabajar en este taller de informática para los más pequeños serán los nombres de los principales elementos del aparato. El nuevo vocabulario que ellos tiene que aprender en este taller se puede resumir en: monitor, cpu, ratón, teclado e impresora.

- Las partes del ordenador:
 - ❖ El monitor: es la pantalla del ordenador, es lo que tú miras cuando lo estás usando. Es como una pantalla de televisor.
 - ❖ La CPU o Torre: Es una caja que tiene la información del computador y los componentes para hacerlo funcionar. Es como el cerebro del computador.
 - ❖ El ratón: El ratón es lo que utilizamos para enviar órdenes al ordenador. Aparece como un cursor en el monitor. Normalmente se necesita hacer clic en el botón izquierdo del ratón para escoger las opciones en el monitor.
 - El uso del ratón es un trabajo muy importante a realizar con los niños, sobre todo con los más pequeños.
 - Los niños tienen que aprender a utilizar bien el ratón sabiendo que el dedo índice se coloca en el botón de la izquierda.
 - Debemos observar con atención cómo cogen los niños el ratón, ya que con tres/cuatro años, aún no tienen muy claro que mano es la dominante.
 - ❖ El teclado: Se utiliza para escribir. Sirve para dar información al computador. Los niños pequeños no saben utilizar muy bien el teclado ya que al presionar las letras estos no saben levantarla del tirón así que lo que suele pasar es que le salgan las letras repetidas. Nuestra labor consistirá en enseñarle precisamente esto. Por supuesto siempre de una forma amena y divertida y animándoles a que lo intenten y lo consigan.

2.3 Metodología

La metodología constituye el conjunto de normas, decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica: papel del alumnado y educadores, medios y recursos, tipos de actividades, organización de tiempos, espacios, agrupamientos... todos estos aspectos tendremos que tener en cuenta también en nuestro taller de informática.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

❖ **Papel del alumnado y educadores.**

Los alumnos deben estar motivados a la hora de utilizar el ordenador, deben tener ganas de aprender y de disfrutar utilizándolo. A través del ordenador podemos conseguir que los alumnos sean independientes, que sean capaces de realizar pequeñas actividades por sí sólo y por supuesto que sientan la necesidad de resolver los problemas que puedan surgir (si se equivocan al escribir saber borrar).

Los profesores por tanto debemos ayudar a los niños a desarrollar esa autonomía de una forma divertida, inculcándoles desde pequeño la importancia que tienen en nuestras vidas el uso y disfrute de los ordenadores.

❖ **Agrupamiento**

Debemos de realizar diferentes formas de agrupamientos. Los profesores explicaremos y realizaremos primero actividades con todo el grupo (explicar como funciona el teclado), luego también actividades en parejas (algún juego de motivación) y actividades individuales.

❖ **Normas y decisiones**

Por supuesto como en todas las clases y actividades debemos de establecer una serie de normas y decisiones a la hora de utilizar el ordenador. Entre ellas podemos destacar las siguientes:

- No meterse nada en la boca.
- No pegarle al ordenador, ni tirar nada al suelo.
- No aporrear las teclas.
- No quitar los cables.
- Saber que el ordenador no es un juguete.

❖ **Clima del aula.**

El clima en el uso del ordenador (y en general en todas las actividades del aula) será relajado y no competitivo.

Debemos de crear un clima cálido, acogedor y seguro que permita y estimule las relaciones interpersonales, y contribuya a la construcción de un auto imagen ajustada y positiva de sí mismo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

❖ **Tiempo.**

La organización del tiempo requiere una gran flexibilidad y posibilidad de adecuación a los ritmos de los niños. Normalmente practicaremos con el ordenador dos o tres horas a la semana, de esta forma irán construyendo poco a poco unas rutinas diarias y secuencias de actividades que a los niños les ayuda a estructurar su noción del tiempo.

❖ **Materiales.**

El aula de informática provisionalmente dispone de 15 ordenadores completos. Los alumnos se sentarán por parejas o bien individualmente.

Estos ordenadores están conectados a Internet, lo que nos facilita la adquisición de ciertas herramientas multimedia.

Los programas que vamos a trabajar son:

- El avioncito.
- Manejo del ratón.
- El mundo Fantasmin.
- Las vocales.
- Las letras (5 años).
- Microsoft Word.
- Paint.

Cuando nos conectamos a Internet trabajaremos:

- Página web del colegio.
- Correo electrónico de la clase.
- Otras webs interesantes como vedomo (página web de actividades para los alumnos).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

❖ **Actividades.**

Para el adecuado desarrollo intelectual de las capacidades de los alumnos/as de Educación Infantil es muy importante la sistematización de determinados tipos de actividades, como pueden ser:

- La realización de la secuencia de órdenes necesarias para el funcionamiento y cuidado correcto del ordenador.
- La relación de formas, tamaños, colores...
- La coordinación visomotora y desarrollo de la motricidad fina.
- El esquema corporal y afianzamiento de la lateralidad.
- La discriminación y verbalización de conceptos numéricos.
- La orientación espacial.
- La seriación, clasificación y ordenación o secuenciación temporal.
- La ampliación de vocabulario y comprensión oral.
- El desarrollo de la memoria inmediata y a largo plazo.

A través del programa de Microsoft Word trabajaremos las letras (aprendan a escribir su nombre, cuentos sencillos...), la negrita y el tamaño de las letras (de esta forma trabajaremos conceptos trabajadas en clase como grande o pequeño)... También para los alumnos más aventajados en el uso del ordenador podemos enseñarles a utilizar y a realizar algunas tablas necesarias y útiles en las clases de infantil. (Realizar el horario o un calendario).

Con el paint trabajaremos las distintas figuras geométricas acordes con su edad (círculos, cuadrados, rectángulos, óvalos... y realizar dibujos con estas figuras como por ejemplo una casa). Y también los diferentes colores que hemos trabajado.

Las actividades que los niños realicen pueden imprimirse y colgarse en el tablón de la clase para que ellos se sientan realizados y puedan comentar con sus compañeros los trabajos realizados.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

2.4. Evaluación

La evaluación es una valoración de cómo se está llevando a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. La evaluación estará dividida en evaluación inicial, evaluación del proceso de aprendizaje y evaluación del proceso de enseñanza.

- ❖ Evaluación inicial: Nos ayudará a conocer los conocimientos previos de los alumnos. A través de este tipo de evaluación sabremos si los niños saben qué es un ordenador y para qué se utiliza. También comprobaremos si es un tema que a ellos le interesa (la mayoría de los niños les encanta los ordenadores).

- ❖ Evaluación del proceso de aprendizaje:

Con los datos obtenidos anteriormente en cada uno de los niveles, evaluaremos lo siguiente:

- Sienten curiosidad por los aprendizajes.
- Relaciona conocimientos previos con los nuevos.
- Mantiene una actitud activa, positiva y participativa.
- Ha alcanzado los objetivos propuestos.
- Mantiene una actitud de colaboración y respeto.
- Desarrolla su imaginación, originalidad y creatividad.
- Utilizar adecuadamente las herramientas del ordenador.
- Acepta las normas de convivencia y respeta los turnos de intervención.

- ❖ Evaluación del proceso de enseñanza:

A continuación he planteado una serie de orientaciones para evaluar nuestro propio proceso de enseñanza.

- Las actividades han sido interesantes para el alumnado.
- Han sido adecuadas a las capacidades de cada niño.
- Se han trabajado conceptos, procedimientos y actitudes.
- Los objetivos han sido claros para los niños.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- Se han respetado los tiempos de utilización del ordenador.
- Los contenidos se acercan a sus motivaciones.
- La metodología ha sido la más adecuada.
- La organización espacial del aula ha facilitado la comunicación.
- Se ha dado la oportunidad de interactuar entre iguales.
- Han surgido imprevisto.

Para llevar a cabo la evaluación hemos utilizado la observación, instrumentos imprescindible en educación infantil, a través de ella comprobaremos como los niños van aprendiendo y si se sienten motivados y todo lo que recojamos lo apuntaremos en un diario para comprobar como los niños van consiguiendo sus objetivos.

3. BIBLIOGRAFÍA

- De Pablos, J y Gortari, C (1992). *Las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación*. Sevilla: Alfar.
- Cebrían de la Serna, M. (1998). *El ordenador en el aula*. Málaga: Apple.
- Majó, J y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era de Internet*. Barcelona: Praxis.
- <http://ares.cnice.mec.es/infantil/profesorado/guia/guia-profesorado.pdf>

Autoría

- Nombre y Apellidos: Ana María Cañas Gutiérrez
- Centro, localidad, provincia: Rota (Cádiz)
- E-mail: anacg21@hotmail.com