



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

“TIC EN AULAS DE INFANTIL Y PRIMARIA”

AUTORÍA MARIEM DRIS AHMED
TEMÁTICA NUEVAS TECNOLOGIAS
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL y PRIMARIA

Resumen

En la sociedad actual las TIC se han convertido en herramientas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos. Los maestros/as debemos ser conscientes de esta realidad y por ello estamos obligados proporcionar experiencias, actividades y aprendizajes relacionados con las nuevas tecnologías, de manera que nuestros alumnos, gradualmente, las utilicen e incorporen a su vida diaria.

Palabras clave:

- Nuevas tecnologías
- Innovación
- Software Educativo
- Informática
- Internet
- Procesadores de textos
- Navegar
- Webquest

1. NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

Según Castell (1986) *"Un nuevo espectro recorre el mundo: las nuevas tecnologías. A su conjuro ambivalente se concitan los temores y se alumbran las esperanzas de nuestras sociedades en crisis. Se debate su contenido específico y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero apenas nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio cualitativo que introducen en nuestro modo de producir, de gestionar, de consumir y de morir"*. Por su parte Cabero (1994) destaca que *"las nuevas tecnologías están asociadas a la innovación, no es nada nuevo. Por principio cualquier nueva tecnología persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, y por ende de las funciones que estas realizaban"*.

Estos son solo algunos ejemplos de autores que hacen mención a la importancia de las nuevas tecnologías en la sociedad actual. Es evidente que cada vez es mayor la presencia de ordenadores en el hogar, colegio y en los lugares de trabajo. Los ordenadores se han convertido en herramientas que proporcionan a las personas medios poderosos para transmitir, acceder, e interpretar la cantidad creciente de información. La tecnología forma parte ya de nuestra cultura y algunos niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, el ordenador o los teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país. La escuela no puede ser ajena a este fenómeno, y debe ofrecer experiencias y entrenamiento en estos nuevos medios para manejar la información.

El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios sociales, económicos y tecnológicos, por ello la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de Mayo, de Educación, señala entre las competencias básicas que debe conseguir el alumnado, el tratamiento de la información y la competencia digital, y recoge en los últimos decretos que la desarrollan, el protagonismo relevante que tienen las nuevas tecnologías en el currículo común

Por todo ello los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin. La Educación hoy enfatiza cada vez más la importancia de que los alumnos/as asuman roles más activos en su aprendizaje. Esta idea constructivista se puede completar con el uso de las Nuevas Tecnologías en Infantil con herramientas tan sencillas como procesadores de texto, Internet, cuentos electrónicos, etc.

La utilización del ordenador puede resultar muy valiosa tanto para el profesor por la gran cantidad de información y recursos que puede encontrar para sus clases, como para el niño porque le proporcionará experiencias únicas de aprendizaje, de gran utilidad para su integración en la sociedad actual. Mediante el buen uso del ordenador se pueden adquirir una serie de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

habilidades de diferentes tipos: motoras, cognitivas, del lenguaje, visuales y de percepción, socio-emocionales, etc.

Diferentes autores afirman que aquellos niños que manejan programas educativos a edades tempranas, no sólo aprenden tareas de reconocimiento de colores y formas, estrategias de solución de problemas o tener una mayor coordinación óculo-manual, sino que procesan la información más tempranamente y desarrollan, entre muchas otras cosas, habilidades tan importantes como la atención selectiva, memoria, concentración, deducción y percepción. Por supuesto el ordenador es una herramienta más y su utilización debe ser cuidadosamente planificada por el profesor.

2. TALLER DE INFORMÁTICA

El objetivo principal de la puesta en marcha de este taller es conocer las distintas posibilidades de uso del ordenador y fomentar el interés por el uso de las nuevas tecnologías. Pero además de introducir a nuestros alumnos en las nuevas tecnologías intentaremos trabajar otros objetivos, entre los que podemos destacar:

- Acercar el ordenador a los niños, como herramienta de aprendizaje, de búsqueda de información y de entretenimiento.
- Ampliar los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.
- Estimular la creatividad.
- Fomentar la experimentación y manipulación.
- Favorecer el trabajo en grupo
- Mejorar la socialización.
- Fomentar la curiosidad y el espíritu de investigación.
- Realizar tareas típicamente relacionadas con la actividad informática: manejo de ventanas y archivos, dibujo, escritura, navegación por Internet, etc.

Destinatarios del taller: El taller ha sido diseñado para desarrollarse en aulas de Educación Infantil y/o primer ciclo de Primaria



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

Recursos materiales: para la realización del taller que se presenta a continuación es fundamental disponer de:

- Aula de informática. Ésta estará dotada de:
 - o Ordenadores (preferentemente uno por pareja de alumnos)
 - o Impresora
 - o Conexión a Internet
 - o Programas y Software Educativos
 - o Ilustraciones, libros, fotografías, cuentos...
 - o Fichas relacionadas con las nuevas tecnologías

Metodología: la metodología será activa, dando tiempo y ocasión al niño para que participe y sea protagonista de su propio proceso de aprendizaje, proporcionándole un ambiente relajado, seguro, agradable, así como la ayuda que precise para superar las dificultades que se le presenten durante el desarrollo de taller.

Durante las sesiones se utilizarán dos modalidades de manejo del ordenador:

- Actividad libre: se les da la oportunidad a los niños y niñas de acercarse al ordenador a través de la exploración lúdica, utilizando juegos interactivos, películas, videos, entre otros que les permitan desarrollar habilidades en el manejo y conocimiento de los mismos. A pesar de realizarse como una actividad libre en la que el niño puede seleccionar los juegos de su gusto, el docente tiene la tarea de observar el tipo de relación que establece cada pequeño con el ordenador y demás herramientas al igual que sus avances en el manejo de estos.
- Actividad guiada: el docente tendrá un papel más activo y debe tener claro el objetivo específico que pretende trabajar con sus niños y niñas, para esto utiliza diferentes medios audiovisuales que ilustren determinado tema, recree historias, ambiente o comparta información. El docente actúa como mediador entre los niños y la información, dependiendo del interés que despierte, logrará que los niños y niñas establezcan relaciones significativas con la información.

Horario: las sesiones de informática se desarrollarán durante las dos últimas horas del viernes. Una vez finalizado el recreo, los alumnos subirán al aula de informática. Durante la primera hora se realizarán actividades y fichas de carácter teórico relacionadas con las nuevas tecnologías. La segunda hora del taller se destina íntegramente a la realización de actividades prácticas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

Actividades:

- Conocer y respetar las normas básicas de utilización del Aula de Informática respetando y cuidando el material presente en ella.
- Fichas relacionadas con las TIC
- Aprender a encender y apagar el ordenador
- Aprender a abrir y cerrar ventanas
- Reconocer y manejar el teclado.
- Reconocer partes de la PC
- Reconocer partes de la impresora
- Procesadores de texto WORD
 - Números
 - Letras mayúsculas y minúsculas
 - Formas básicas
 - etc.
- Programa PAINT
 - Dibujar
 - Colorear
- Uso de programas educativos variados como refuerzo y ampliación de los contenidos del currículo.
- Uso de juegos de entretenimiento como forma de motivar al alumnado.
- Actividades de diferentes paginas de Internet
 - Fichas
 - Puzzles
 - Emparejar
 - Buscar diferencias



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

- Unir Nº y su grafía
- Etc
- Navegar por Internet
- Utilizar diferentes programas para ampliar y afianzar las técnicas instrumentales básicas
 - Lectura
 - Escritura
 - Cálculo
 - Razonamiento
- Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular el ordenador
- Realización de webquest

Evaluación: la evaluación del taller de informática se realiza a través de la observación directa, tanto en su participación como en la elaboración de las tareas.

LAS WEBQUEST

Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Las WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- *Introducción:* Establece el marco y aporta alguna información antecedente
- *Tarea:* El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo
- *Proceso:* Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo las tareas. Incluye los recursos y el andamiaje (*scaffolding*)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

- *Recursos:* Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.
- *Evaluación:* Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea
- *Conclusión:* Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje

Con la utilización de las webquest se puede combinar el uso de las nuevas tecnologías con el aprendizaje de contenidos curriculares. A continuación se presentan algunas WEBQUEST para trabajar en Educación Infantil y Primaria:

- La magia de las palabras: leemos y escribimos juntos
- "La basura es un tesoro: sumérgete en los desechos"
- La serie numérica
- Esquema corporal
- ¡Qué bien me lo paso en vacaciones!
- Los días de la semana
- ¿Qué quieres ser de mayor?

ENLACES Y PÁGINAS DE INTERNET

Existen innumerables interesantes páginas WEB para niños y para profesores. Barragán Sanz y Ruiz García destacan las siguientes:

- "Aprende con Internet" <http://www.educared.net/Aprende/rincon.htm>, es una colección enorme de enlaces para que los niños naveguen por páginas que pueden ser de su interés, de animales, de cuentos, personajes queridos por los niños...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

- “AdInfinitum”, <http://www.santillana.es/homeAdInfinitum/AdInfinitum.htm>, portal donde la editorial Santillana ha puesto una zona de entretenimiento enfocada a los niños, pero quizá con una edad un poco superior.
- El PequeTimes <http://www.pequenot.com/index2.asp> es una página en que los niños encuentran contenidos para ellos de una forma distinta, en forma de periódico, lo que puede suponer un punto de diferenciación con otros que a los niños les agrada
- En La guardería, en <http://www.bme.es/peques/> se nos presentan juegos para enseñar a los niños
- Los cuentos de Ikka (www.ika.com/cuentos/) presenta unos cuentos interactivos, de manera que es el niño el que va contestando a una serie de preguntas que se dan según se desarrolla la acción de los cuentos.
- En la web de las famosas mundialmente tres mellizas (www.lastresmellizas.com), podemos encontrar, a parte de la inevitable página de marketing, juegos, material para cantar, material para decorar el ordenador...
- Un profesor de Educación Infantil de la Universidad Autónoma reúne distintos enlaces en <http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html#Infantil> para educación primaria y educación infantil, tanto para niños como para profesores, que pueden encontrar recursos y técnicas para sus clases.
- “EnRedados: Aplicaciones y experiencias de Internet en España con interés educativo” <http://www.uv.es/~aliaga/bordon2.html>, es una colección para profesionales de la educación donde se habla de distintas experiencias y proyectos educativos apoyados en Nuevas Tecnologías.
- Asociación Mundial De Educadores Infantiles en <http://www.waece.com/> tiene material para que los educadores utilicen así como cursos de formación para ellos.

BIBLIOGRAFIA:

- Barragán Sanz, C. M. y Ruiz García, J. M. *Aplicación de las nuevas tecnologías a la educación infantil y primaria*
- Cabero, J. (1994). *Retomando un medio: La televisión educativa. Medios de comunicación y recursos y materiales para la mejora educativa*. CMIDE-SAV. Sevilla.
- Castell M. ET AL. (1986). *Nuevas tecnologías, economía y sociedad en España*. Alianza Editorial, Madrid
- López Escribano, C. *Las nuevas tecnologías y la educación infantil*. www.educa.madrid.org



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 37 – DICIEMBRE DE 2010

- Pina Calafi, A. (2004). *Informática educativa y Nuevas Tecnologías*. Universidad Pública de Navarra. Pamplona.
- <http://www.educacioninicial.com>
- <http://www.educared.net>

Autoría

- Nombre y Apellidos: Mariem Dris Ahmed
- Centro, localidad, provincia: Melilla
- E-mail: andreshamido@hotmail.com