

El rincón del ordenador: una experiencia positiva.

Gloria Sanz Andreu. Maestra de Educación Infantil. CEIP La Destila

El trabajo está basado en la experiencia de un proyecto sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que seguimos llevando a cabo en nuestro centro desde que lo comenzamos, hace tres años, con el objetivo de acercar a nuestros alumnos/as de Educación Infantil a las nuevas tecnologías, tan presentes hoy en día en nuestra sociedad.

1. Introducción y justificación

En nuestro centro, hace tres años, iniciamos un proyecto de innovación para todos los alumnos de Educación Infantil. En un principio contábamos con dos ordenadores que íbamos rotando semanalmente por las aulas, en la actualidad disponemos de un ordenador en cada una de las cinco aulas. En este proyecto estamos implicados todos los tutores y especialistas del ciclo.

Este proyecto supone la creación de un rincón del ordenador dentro del aula, que nos sirva como recurso educativo para trabajar diferentes aspectos: refuerzo, ampliación, organización espacial, destreza óculo manual... Y viene justificada por los siguientes aspectos:

- Acercamiento del ordenador al alumnado desde edades tempranas, ya que las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y los niños/as deben conocerlas y usarlas.

- Son un apoyo importante dentro del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, tanto como para la ampliación como para el refuerzo de conocimientos.

- Es un elemento motivador porque llama la atención de los alumnos/as.

- Complementa, refuerza y amplía los temas trabajados en las diferentes áreas.

Los programas utilizados son: Pipo, aprende inglés con Pipo, Leo con Alex y los materiales de CD interactivos de las diferentes editoriales.

No es necesario variar mucho sino encontrar aquellas propuestas que se adaptan mejor a nuestra programación y centrar la atención de los niños/as en los contenidos que nos interesa desarrollar.

Instalamos el ordenador como un elemento más de nuestro material escolar: juegos, pinturas, etc.. trabajamos con él a veces en grupo, a veces individualmente.

El trabajo en grupo consiste en sentarnos en torno al equipo y abrir uno de los programas para visualizarlo y dialogar sobre los conceptos que a través de él se trabajan: parejas, números, narración de cuentos, etc..., en el momento oportuno alguno de los alumnos sale a manejar el ratón para responder o avanzar. En otros momentos los alumnos

trabajan en los mismos contenidos de forma individual.

2. Objetivos y actividades.

- Aplicar la coordinación viso-manual necesaria para manejar el ratón, el teclado del ordenador y para jugar correctamente.

- Potenciar su autonomía personal en su interacción con el ordenador (entrar y salir del juego, elegir opciones...).

- Favorecer su autoestima ante el refuerzo positivo inmediato del ordenador al ejecutar algo correctamente.

- Respetar las normas y el turno en el uso del ordenador.

- Conocer y distinguir los elementos que forman parte del ordenador: teclado, ratón...

- Utilización del ordenador para la visualización de las fotos tomadas en las diferentes excursiones.

- Identificar figuras geométricas básicas y organizar temporalmente secuencias.

- Utilizar las diferentes formas de representación y expresión para desarrollar la creatividad.

- Identificar la grafía de los números y asignarlas con la cantidad indicada.

- Reconocer, nombrar y utilizar colores.

- Reconocer las diferentes grafías de nuestro alfabeto.

- Identificar conceptos espaciales.

- Utilizar el Word para la escritura de palabras (sus nombres, los de los compañeros, elementos de la clase...) conociendo las teclas más elementales (tabulador, borrar, enter, mayúsculas...).

Actividades

De iniciación. Conocemos el ordenador: (monitor, teclado, ratón).

Apagado y encendido del ordenador.

De desarrollo. Actividades de manejo del ratón, de "posicionamiento", de "clic", de arrastre.

De adquisición de conceptos matemáticos.

De lecto-escritura.

3. Metodología de trabajo

Para el desarrollo de este proyecto llevamos a cabo una metodología acorde con los principios metodológicos que siempre están presentes en nuestras aulas y que son propios de la etapa de Educación Infantil: aprendizaje constructivo, globalización, socialización...

Los aprendizajes son siempre significativos partiendo de los intereses de los propios alumnos/as y de lo que ya saben.

La forma de trabajo es activa, dada la importancia que tiene que el niño explore por su cuenta los diferentes juegos informáticos que ponemos a su alcance. También es lúdica, ya que los programas informáticos que utilizamos son en gran mayoría juegos que garantizan la motivación de nuestros alumnos/as.

Los programas informáticos utilizados son acordes con el centro de interés trabajado en la medida de lo posible, según la disponibilidad de CDRoms.

El espacio en las aulas está distribuido por rincones, la integración del ordenador ha sido como un rincón más llamado el rincón del ordenador.

Los agrupamientos son diversos, gran grupo para la asamblea, pequeño grupo para los rincones, por parejas para la visita al rincón del ordenador y de forma individual para la adquisición de destrezas y

sumario

??????

“Este proyecto supone la creación de un rincón del ordenador dentro del aula, que nos sirva como recurso educativo para trabajar diferentes aspectos: refuerzo, ampliación, organización espacial, destreza óculo manual....”

procedimientos concretos.

La enseñanza de la lecto-escritura se ha llevado a cabo utilizando el procesador de textos WORD.

El comienzo del aprendizaje es siempre en grupo, los alumnos y alumnas se sientan en la alfombra delante del PC y se desarrollan los siguientes bloques:

- El ordenador está dormido: Despertar al ordenador es conectarlo y esperar pacientemente a que de alguna señal por lo que podemos reconocer que está preparado.

- Conocer los iconos: Para familiarizar a los alumnos/as con los iconos preparamos en una cartulina grande una reproducción de los iconos de la pantalla que los niños/as deben reconocer.

- Control de ratón: Para conseguir un manejo correcto del ratón vamos haciendo salir a los alumnos/as para que realicen determinadas acciones motivadoras como colorear, recorrer, atrapar, etc...

4. Evaluación

Realizamos una evaluación ini-

cial sobre los conocimientos que nuestros alumnos/as tienen sobre los ordenadores, seguida de una evaluación continua a lo largo de todas las actividades, y que nos ofrece información sobre cómo se ha desarrollado el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre la idoneidad de realizar modificaciones en nuestra programación, permitiéndonos ajustar los programas informáticos a las necesidades de cada alumno/a.

En cuanto a la técnica de evaluación es la observación directa, anotando los hechos que consideramos más significativos.

Los aspectos que tenemos en cuenta para evaluar el proceso de enseñanza son los siguientes:

- Las actividades y los juegos informáticos han sido interesantes.

- Se ha tenido en cuenta las necesidades individuales.

- Se ha permitido actividades individuales, de pequeño y gran grupo.

- Se ha atendido a los imprevistos que han surgido.

- Los alumnos/as han aprendido lo programado.

otro sumario ???
