



## EL RINCÓN DEL ORDENADOR: "MIENTRAS ENSEÑO...APRENDO"

**Dolores González Manzanera**

Maestra de Infantil, C.P. Santísima Cruz, Abanilla

Gracias: a mis niños/as, a mis compañeras y al C.P. Santísima Cruz, por permitirme experimentar, descubrir, enseñar y aprender.

Con este documento pretendo realizar un análisis en el nuevo mundo de las tecnologías y su inclusión en las aulas de Educación Infantil. Partimos de la premisa, de que es necesario integrar dentro del ámbito educativo las nuevas tecnologías. Pero ¿cómo incorporar un elemento a la dinámica del aula cuando nosotros mismos no lo conocemos? Este interrogante nos llevaría a plantearnos no sólo "enseñar", sino educarlos en el uso y en la utilización adecuada de los mismos. Los docentes tenemos un papel fundamental, debemos hacer un esfuerzo, dando los primeros pasos, comenzando a animarnos,... Hay que estar convencidos de que la incorporación de las nuevas tecnologías supone una mejora. Esta actitud de interés, de deseo de experimentar, de probar nuevas ideas, de trabajar con nuevas herramientas es lo que permite que la educación evolucione y mejore.

Son diferentes los estudios Zinder (1966), Talley (1997), Moxley (1997), Jones (1998), Fernández (1999) que plantean que en educación infantil, el ordenador resulta ser un recurso didáctico de gran valor. Es un medio al alcance de los niños para poder ampliar, reforzar, comunicar, manipular, experimentar y estimular la creatividad.

La voluntad de introducirnos en el mundo de la tecnología no es suficiente, "detrás de ella es necesario

que exista un planteamiento didáctico adecuado" (Rosalía Romero, 2006)

"Toda herramienta en el aula, toda acción de un maestro y de un alumno deben estar cargadas de significado para poder producir aprendizaje" (Moscovich)

La metodología aplicada a las nuevas tecnologías se basa en varios principios educativos: los aprendizajes constructivistas (utilizando el descubrimiento como medio privilegiado), la globalización (a través de diferentes formas: proyectos, talleres, rincones), la creatividad (con riqueza y variedad de estímulos) y el juego como motor de aprendizaje.

El ordenador es un elemento más del aula, se incorpora a la vida de ésta y nosotros le damos la misma relevancia e importancia que damos a cualquier medio o recurso didáctico, que nos permite fomentar el aprendizaje. Los medios en el aula deben tratarse como lo que son, recursos y herramientas para alumnos y maestros. Y el ordenador es un medio más, la imagen, el sonido y la interactividad que nos ofrecen los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran soporte para su desarrollo.

Pero debemos analizar muy bien las necesidades de los niños, qué queremos conseguir, y adaptar los programas a nuestros intereses y a los de nuestros niños/as. Cuando llegan por primera vez, tan novedoso les resulta un libro, un cuento, como un programa multimedia. Los maestros en este caso so-

mos los guías en este inmenso mundo comunicativo donde la acumulación de información nos permite trabajar el texto escrito, la imagen y el sonido junto con la interacción, el esfuerzo en equipo, la colaboración y el intercambio de ideas o proyectos.

A través del manejo del ordenador los alumnos realizan un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo, aumentando el control y la responsabilidad (individual y en pequeño grupo) en la toma de decisiones sobre las tareas a realizar en cada momento. Adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina: se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda, además de una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. Los iconos del ordenador les permiten moverse entre programas,



documentos, relacionando ideas con dibujos simbólicos. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura, y a la vez les acerca a la comprensión de la información en pantalla.

En las tareas creativas de tipo gráfico se pueden imprimir los resultados, para luego guardar, recortar, y retocar a mano. Este resultado ayuda a aumentar la seguridad del niño en sí mismo y en sus producciones, por ello también incrementa su autoestima. Las tareas de producción escrita nos permiten experimentar con otro ámbito de escritura: diferentes tipos de letras, corrección inmediata, trabajo perceptivo de unificar teclado y pantalla, producción de diferentes tipos

de texto: con imagen, con sonido, etc. El trabajo conjunto entre varios compañeros/as en el ordenador permite colaborar, ayudarse, tomar conjuntamente decisiones inculcando el valor y el respeto hacia los trabajos y decisiones del otro.

Los niños y niñas pequeños investigan, escuchan, ven, oyen, aprenden muy deprisa,....no tienen miedo al ordenador. Para ellos es realmente otra forma de jugar, de aprender. Desarrollan aprendizajes que les permiten moverse de una a otra idea, cambiar, volver a intentar, pensar diferente, crear, comunicar,... Actividades que llegan a ser herramientas verdaderamente importantes en los procesos de globalización del aprendizaje. Como nos muestra Quintana, en el ámbito multimedia, iniciamos la ruta de búsqueda de una información (Ej: buscamos "castañas") y nos muestra otros conceptos relacionados con el inicial (Ej. árbol, frío, humedad) abriendo un amplio abanico de conceptos e imágenes.

Pero ¿qué tipo de programa se ha de utilizar? La primera premisa es que el programa debe adaptarse al niño/a, tanto a niños rápidos como a niños lentos. El programa no debe tener tiempo

prefijado de espera para dar la solución, debe permitir que el niño lo piense y hable con sus compañeros si lo desea, también deben crecer en tamaño y dificultad respecto al tiempo y a la tarea. Otro requisito que debemos considerar muy importante en los primeros contactos del niño con el ordenador, es conseguir la sensación de que el niño domina al ordenador. Es decir, son más convenientes los programas del tipo: "Haz clic en las figuras de color rojo", que los que ordenan al niño contestar a preguntas o tareas similares, incluso es adecuado los que previamente enseñan al niño qué pueden hacer (una especie de "demo"), los que refuerzan con señales acústicas los aciertos.

El siguiente paso sería que el niño maneje el ordenador a través de ejecuciones de programas o de procesador de textos, gráficos, etc., creemos que dichas tareas no deben ser muy extensas, y por tanto, como finalización a la tarea o como paso intermedio sería conveniente que el programa permitiera un volcado por impresora, posibilitando otras actividades en torno a lo realizado con el ordenador, como comentar con sus padres lo que ha hecho en clase, realizar con el lápiz lo que hizo con el ordenador, confeccionar un puzzle, colorear o repasar su nombre.

Es importante tener claro varios criterios:

- El tipo de programa o juegos que se utilizan deben responder a los objetivos y contenidos educativos que queremos alcanzar. Ej.: Objetivo: Desarrollar la destreza básica con el manejo del ratón. Juego: Manejo del ratón; publicado en el M.E.C
- Dosificar las dificultades donde exista una progresión en el desarrollo de la tarea y en la adquisición de la destreza Ej.: un niño de tres años comenzará por jue-



gos básicos (clic-movimiento de ratón-arrastre) así como se iniciará en la exploración del procesador de textos, con palabras muy significativas para él (su nombre en mayúscula con diferentes formatos, con imagen, etc.)

- Permitir realizar diversas actividades individuales, en pequeño grupo y colectivas con el ordenador: procesador de textos, gráficos, imágenes, programas, Internet.

Analizando estos criterios nos planteamos: ¿Cómo organizar las actividades?

Utilizar el ordenador supone aceptar unas "Normas de uso", habida cuenta de que antes de tener conocimiento de los programas debemos pasar a conocer sus elementos, sus funciones y los usos de cada uno de ellos. Es normal que muchos niños conozcan el ordenador en casa, aunque no debemos generalizar dicha afirmación, puesto que muchos otros no han tenido contacto alguno con ellos. Se pueden crear las normas entre el profesor y los niños de forma inducida y reflexionada, realizándose en dos fases:

- 1º Fase: *La presentación*: Es una manera de integrarlo dentro del aula, sobre todo en tres años, realizándolo de forma lúdica (con uno de cartón como muñeco, como regalo de la mascota) o con un cuento. Se pueden trabajar las partes del ordenador, su nombre y su función a través de bits de inteligencia o de aso-

**La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura, y a la vez les acerca a la comprensión de la información en pantalla.**



ciación de partes del ordenador al cuerpo humano Ej. pantalla o monitor (cara), torre o C.P.U (cerebro) el clic izquierdo del ratón (con un gomet rojo).

- 2º Fase *Establecer normas* claras y consensuadas con el grupo clase, tanto para el cuidado como para el uso. Ej. Desde no tocarlo con las manos sucias a realizar el picado de la teclas con suavidad y una sola vez.

Las actividades pueden agruparse según nos interese trabajar en:

*Actividades dirigidas:* con programas que les enseñe el manejo del ratón, programas sencillos de colorear, asociar, etc. Además de realizar en el ordenador las RUTINAS de clase con actividades de pequeño y gran grupo. Ej.: pasar lista, día del mes, faltas de asistencia, etc.

*Actividades libres:* con las que el alumno puede experimentar, expresarse, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado. O sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos. Esto nos permitirá realizar pequeñas "competiciones" a nivel de puntos y tiempo de algunos juegos on line, con actividades en pequeño grupo e individual (sobre todo si se trata de actividades de refuerzo). Ej.: para reforzar el vocabulario, atención, etc.

Otras formas de agrupar a los niños/as para trabajar con el ordenador son: *Padrinos informáticos:* donde los niños y niñas del aula del último curso (5 y 6 años) ejercen de *padrinos informáticos* de los niños-as del aula de 3-4 años. "*Nos ayudan los padres*": con actividades como descubrir las posibilidades y uso de todos los programas, diseñar actividades conjuntamente que luego realizará el grupo entero, dar participación a las familias que puedan acompañarnos en este proceso (apoyando en los talleres, etc.), animar a las familias a dar otra utilidad a los ordenadores que hay en casa, proporcionarles información individual sobre el tipo de actividades (programas que se pueden tener en casa para jugar aprendiendo), enviar correos electrónicos a sus hijos (con archivos de fotos), incluso datos de apoyo a las unidades temáticas trabajadas en clase. "*Taller de amigos mayores*": con niños y niñas de otras etapas educativas, que favorecerán la relación, la ayuda y colaboración en el descubrimiento y uso del ordenador entre ellos.

En la *Evaluación del aprendizaje* utilizamos sobre todo la observación diaria, pero además tenemos dos vías de obtener más información:

- Del alumno con un *Registro de uso*. Donde con carácter semanal o quincenal, realizaran un cuadro de doble entrada, por un lado con su foto (tres años) o su nombre (cuatro y cinco años) y por otro la tarea asignada, y en el cuadrado correspondiente aparecerá un gomet (o su firma) cuando termine la tarea.
- Del profesor: \* *Registro:* donde aparece los ítems a resolver por los alumnos/as y sus nombres. Este control será mensual atendiendo a la U.D. trabajada. Ejemplo: El primer registro deberá plasmar si está motivado, usa el ratón correctamente, consigue realizar la actividad, esta-

blece la cooperación, emplea mucho o poco tiempo.

\**Anecdotario:* donde recogemos aspectos deseables, estrategias usadas, conflictos.

En la *Evaluación del proceso de aprendizaje* reflexionaremos sobre si hemos tenido en cuenta los conocimientos previos, si usamos las estrategias adecuadas, si hemos contextualizado la actividad, si hemos adecuado espacios, tiempos y recursos, si hemos propiciado la participación, autonomía e intercambio entre los alumnos.

Terminaré como he empezado, plasmando mi reflexión en voz alta:

"MIENTRAS ENSEÑO,  
APRENDO"

## BIBLIOGRAFÍA

- Rosalía Romero Tena, 2006, "*Nuevas tecnologías en educación infantil*", Editorial Eduforma, Sevilla.
- Artículo de Internet: ¿INFORMÁTICA INFANTIL?, Mariona Grané i Oró. Universitat de Barcelona.
- Artículo de Internet: Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 13 / noviembre 00. "ALGUNAS CONSIDERACIONES EN TORNO AL SOFTWARE PARA EDUCACIÓN INFANTIL" Santos Urbina. Universidad de las Islas Baleares.
- Artículo en Internet: "El mundo del fantasmín. Guía del profesorado. Educación Infantil. www.ares.cnice.mec.es/infantil/profesorado
1. *Experiencia:* El ordenador en educación infantil. El rincón del ordenador. NIVEL: Educación infantil. C. P. de Educación Infantil "Peña Careses". c/ Ramón y Cajal s/n. Pola de Siero, Asturias.
  2. *Experiencia:* "Tras los márgenes de papel": Colegio Hispania, Cartagena.
  3. *Experiencia:* "El ordenador en las aulas de Educación Infantil", E.I. Zaleo, C/ De la Fuente Piedra, Madrid.
  4. *Experiencia:* www.escuelaeltomillar.es

**ANEXO:**

**PEQUEÑO GRUPO: REALIZAN UN JUEGO DE ASOCIAR NÚMERO A CANTIDAD.**

**ACTIVIDAD DE GRAN GRUPO: UNA NIÑA DE TRES AÑOS ESCRIBE SU NOMBRE CON DIFERENTES TIPOS DE LETRAS CREATIVAS**



**PASAR LISTA Y REALIZAR EL PARTE DE FALTAS DE ASISTENCIA**

**PROGRAMACIÓN MENSUAL DEL RINCÓN DEL ORDENADOR**



U.D: <b>LOS JUGUETES</b>	<b>EDAD 3 AÑOS</b>	<b>ENERO</b>
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminar a través del ordenador las diferentes tipos de actividades que son capaces de realizar: pasar lista, colocar el tiempo: ACTIVIDAD COLECTIVA</li> <li>Comenzar a instaurar actividades en el rincón con pequeños grupos (sobre todo de clic y arrastre) Pautas claras y sencillas con juegos: Manejo del ratón. ACTIVIDAD INDIVIDUAL Y PEQUEÑO GRUPO</li> </ul>		
<b>METODOLOGÍA</b>		
Partimos de actividades grupales " lista y tiempo" que lo realiza el responsable del día y de presentar el tipo de actividad a realizar en pequeño grupo de esta forma sistematizamos el tipo de habilidad a desarrollar por todos: señalar color, elegir forma, colorear dibujos. En el rincón deben de asumir que mientras un niño trabaja ( se coloca tarjeta roja) el otro espera o colabora. Los otros mientras esperan en la biblioteca. La actividad acaba al finalizar el juego		
<b>ACTIVIDADES TIPO:</b>		
Juego MANEJO DEL RATON parte clic (distinguir entre clic del ratón mover el curso y volver a dar clic) LISTA DE LA CLASE (point) : pasamos lista con el enter "picando" suave y sin apretar		
<b>EVALUACION:</b>		
Al final de mes se hace un registro grupal donde se hace constar: si es capaz de realizar la actividad individual y grupal *Es capaz de pasar lista en el ordenador: picando y nombrando a los compañeros		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respetar las normas de trabajo en el rincón del ordenador</li> <li>Realiza clic en el ratón y lo mueve por la pantalla.</li> </ul>		

**PROCESADOR DE TEXTOS: ESCRIBIR SU NOMBRE Y NÚMERO A SU FOTO**

**TRABAJOS REALIZADOS A TRAVÉS DEL PAINT:**

