

# “INTRODUCCIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS AULAS DE INFANTIL”

**M<sup>a</sup> del Mar García Delgado**

## **Resumen:**

Durante este curso nos planteamos introducir a los alumnos en el uso del ordenador de un modo lento y progresivo. Debido a que algunas compañeras desconocen como se utiliza el ordenador, hemos realizado unas sesiones de informática a nivel de operador.

## **Palabras clave:**

- Ordenador
- Programas informáticos educativos para infantil
- Linux

## 1. Introducción

Durante este curso nos planteamos introducir a los alumnos en el uso del ordenador de un modo lento y progresivo, iniciaremos la actividad con los juegos que existan en el centro de la Junta de Andalucía, y del MEC, desde el principio los alumnos han demostrado un gran interés y curiosidad en estas actividades, pues de una forma lúdica se trabajaran aspectos lingüísticos, matemáticos, plásticos, etc.

Con la labor de investigación se han ido descubriendo nuevos materiales que se han ido incorporando a aula, llegando en este momento a tener programas de lecto-escritura obtenidos de la página web de CREENA de la Universidad de Navarra y los de la página CLIC, además de los programas win-ABC y bloques ABC, también obtenidos de páginas web. Además hemos ido obteniendo otra serie de programas en intercambio con otros centros.

Durante este curso pretendemos:

- Realizar un trabajo de investigación de juegos para elaborar un fichero adaptado a nuestras necesidades.
- Crear un juego con los conceptos matemáticos básicos.
- Conocimiento práctico de las NTT por parte del profesorado.
- Introducción al LINUX.

## 2. Objetivos Generales

- Introducir en el aula el uso del ordenador como elemento de aprendizaje habitual.
- Estimular y motivar la adquisición de habilidades comunicativas y expresivas con la utilización individualizada de programas.
- Estimular y motivar la capacidad de investigación de los alumnos.

### 3. Metodología

- Activa, globalizadora, encaminada a la participación de los alumnos en su propio aprendizaje.
- Realización de una labor de investigación tanto por parte del profesorado como por los alumnos, pues ellos son parte activa en este proyecto.

### 4. Contenidos

Realizar un fichero de juegos que nos permita trabajar los siguientes contenidos:

- Inicio en el manejo del teclado y el ratón, como requisito indispensable para trabajar con programas de mayor dificultad a través de juegos de colorear, asociación, etc.
- Aprendizaje de conceptos básicos.
- Afianzamiento de la lateralidad.
- Razonamiento lógico-matemático.
- Desarrollo de coordinación viso-motriz.
- Reconocimiento de posiciones espaciales y figuras geométricas.
- Clasificación y seriación.
- Conceptos de cantidad.
- Comprensión y discriminación auditiva y visual.
- Reconocimiento de colores.
- Ejercitación de la memoria.
- Asociación y discriminación de imágenes-palabra, de vocales y de números.
- Iniciación a la lecto-escritura.
- Actividades de tipo perceptivo y conceptuales.
- Conceptos temporales a través de seriaciones.
- Realización de un juego que nos permita trabajar todos los conceptos básicos del currículo de infantil: propiedades de los objetos, relaciones entre los objetos, cuantificadores, medida y orientación espacial.

MARÍA DEL MAR GARCÍA DELGADO

---

❑ **Autoría**

M<sup>a</sup> del Mar García Delgado

CENTRO:  
TLFO.: 958 893710  
CORREO:  
PÁGINA WEB:

❑ **Participantes**

Elena Acuña Jiménez; Antonio Benticuaga Martín; M<sup>a</sup> Angustias Castillo Carranza; Pilar García Cruz; Visitación García Vílchez; Matilde Garnica Porcel; María Guerrero Martínez; M<sup>a</sup> Carmen López Calahorra; M<sup>a</sup> Victoria Martín Marfil; Amparo Moreno Sánchez; M<sup>o</sup> del Rosario Navarro Jiménez; Paula Pérez Soto; M<sup>a</sup> José Rodríguez Morales; Nuria Pomar Ramos; Socorro Ruiz Cortés.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons. Los textos aquí publicados puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite autor/-a y "Práctica Docente". No los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada