

Andrés Arquelladas Molina

“El Rincón del ordenador en Educación Infantil”

Autoría: **Andrés Arquelladas Molina**

Ámbito: *Educación Infantil*

Temática: *Comunicación y Representación*

Etapa: *Infantil*

Resumen:

Esta experiencia se refiere a la creación, puesta en marcha y funcionamiento de un rincón del ordenador dentro de un aula de Educación Infantil. A lo largo de la experiencia se explica qué, como y cuándo se puede trabajar con esta rincón del ordenador dentro de la dinámica del aula

Palabras clave:

Apoyo al proceso de enseñanza.

Motivador.

Rincón permanente.



Andrés Arquelladas Molina

1. Justificación y origen de la experiencia

La experiencia se desarrolla dentro del CPR Monte Hacho, y dentro de las 3 localidades que engloba, en Venta del Rayo. En el aula hay 12 alumnos/as de 3, 4 y 5 años durante el curso 2005/06 y 8 alumnos/as en el curso 2006/07. El origen de la experiencia se sitúa en septiembre del curso 2005/06 y se está desarrollando desde entonces hasta la actualidad. En aquel momento y a la hora de organizar el aula, veo la posibilidad de montar un rincón del ordenador que me sirva como recurso educativo para diferentes aspectos (refuerzo, ampliación, organización espacial, habilidad,...).

Desde mi punto de vista la creación y puesta en marcha de este rincón del ordenador viene justificado por los siguientes motivos:

- Acercamiento del ordenador al alumnado, ya que compruebo que la mayoría no tiene en casa y que además el conocimiento de este recurso es mínimo. Por otro lado, las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad, y por tanto, los niños y niñas deben conocerlas y usarlas.

- Que hay posibilidad real de llevar la experiencia a cabo, ya que se posee todo lo necesario para ponerlo en marcha.

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

- Compruebo que llama la atención del alumnado y como consecuencia es un elemento motivador que no podemos dejar pasar.

2. Objetivos de la experiencia

Los objetivos que me planteo conseguir son los siguientes:

- Conocer el ordenador en sí: partes y funciones.
- Usar el ordenador para diferentes tareas: escribir, jugar,...
- Mejorar la habilidad óculo-manual.

Andrés Arquelladas Molina

- Favorecer un primer acercamiento de los niños y niñas al mundo del ordenador y las nuevas tecnologías.

- Ayudar en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura e iniciación a las matemáticas.

- Potenciar las capacidades cognitivas de atención, percepción y discriminación, así como la memoria y comprensión y las estrategias de exploración y tanteo, por medio del trabajo con el ordenador.

- Propiciar mayor autoestima y confianza en las propias ideas y capacidades a través del trabajo autónomo en el ordenador.

Dada la diversificación de edades que tenemos en el aula, dependiendo de la edad se hará hincapié en conseguir unos u otros objetivos. Por tanto, en los juegos y actividades utilizados por los niños y niñas los contenidos a trabajar serán en parte comunes y otros específicos, a modo de ejemplo citaré los siguientes:

3 años: - Colores.

- Posiciones en el espacio (arriba-abajo).
- Movimiento del ratón.
- Reconocimiento de sonidos.

4 años: - Vocales.

- Nociones temporales y secuenciación.
- Puzzles.
- Memorización.

5 años: - Letras, sílabas y palabras.

- Sumar y restar.
- Clasificar por propiedades.
- Cualidades del sonido.
- Puzzles.

Andrés Arquelladas Molina



3. Metodología

Metodología

Nuestra metodología, para la aplicación de las nuevas tecnologías, está basada en cuatro principios metodológicos:

- Actividad: La actividad creativa y manipuladora se relaciona directamente con la riqueza y variedad de aprendizajes y experiencias acumuladas.

- Globalización: introduciendo las propuestas del ordenador en la vida cotidiana de los niños y niñas/as a través del rincón u otros momentos propicios. Su uso no debe plantearse como herramienta que se usa de vez en cuando sino que cada concepto que se trabaje en clase puede encontrar su continuidad en el ordenador aportando además motivación e interactividad

- El juego: En edades tempranas es como mejor aprenden los niños y niñas. El ordenador conecta con sus intereses y motivaciones, y les permite interactuar con él.

- Aprendizaje significativo: Es un apoyo para los nuevos conocimientos que está adquiriendo y a veces, incluso punto de partida de conocimientos nuevos.

Agrupamientos

Se van a utilizar fundamentalmente 3 tipos de agrupamientos:

- Individual
- Parejas
- Gran grupo

Andrés Arquelladas Molina

Espacios

Para la ubicación del rincón del ordenador he decidido colocarlo cerca de la biblioteca y alejado de los rincones más ruidosos. Habrá una mesa con el ordenador, teclado y ratón; y dos sillas.

Tiempos

Se va a utilizar el rincón del ordenador durante los siguientes momentos:

- En los tiempos dedicados a la actividad en rincones, en este caso, 2 veces al día durante unos 30 minutos cada vez

Curso 2005/06	10 sesiones semanales	Cada alumno aprox. 1 vez x semana
Curso 2006/07	10 sesiones semanales	Cada alumno más de 1 vez x semana

- Cuando se están haciendo actividades individuales, los niños que terminan la actividad pueden estar en el ordenador mientras los demás acaban (puzzles, dibujos)

Recursos

Los recursos utilizados son:

- Ordenador y periféricos.
- Una mesa y dos sillas.
- Programas y juegos. Previamente a su uso han sido analizados y utilizados por el maestro, y he dividido las actividades y juegos en 3 niveles:
 - Nivel 1: Fácil.
 - Nivel 2: Intermedio.
 - Nivel 3 :Difícil.

Los niños y niñas irán pasando de uno a otro según la progresión y dominio del nivel anterior o del juego o actividad en particular.

Los programas utilizados a lo largo de la experiencia son los siguientes:

- Pipo: Ven a jugar, Ven a leer y Aprende música.
- Duendes Mágicos: 3, 4 y 5 años.
- Teo.

Andrés Arquelladas Molina

- Aprendilandia 1 -2 -3.
- Abecedario mágico.
- La magia de las letras.
- Adibuchú: La selva y la sabana.
- Pequeabecedario.
- Programas de Clic.
- El mundo de Fantasmín
- Pincel mágico 1.0

A parte de estos citados, existe en el mercado y en Internet multitud de programas que podemos utilizar, y cada vez son mejores, con mejores gráficos y con más posibilidades de uso.

4. Desarrollo de la experiencia

La experiencia se va a desarrollar a lo largo de todo el curso, por tanto este rincón del ordenador va a ser un rincón permanente.

Inicio de la experiencia: Actividades previas y de motivación

Estas actividades nos van a servir además para evaluar los conocimientos previos de cada niño y niña del ordenador. Para ello llevamos a cabo las siguientes actividades:

- Presentación del ordenador. Dar a conocer al alumnado las diferentes partes del ordenador y para que sirve cada una de ellas.

Teclado	Para escribir
Pantalla	Para ver lo que hacemos
Unidad Central	Es el motor que lo hace funcionar
Ratón	Mueve la flecha y clic
Lector de CD y DVD	Para ver y jugar con los discos
Impresora	Para sacar en papel lo que vemos en pantalla
Altavoces, auriculares y micrófono	Para oír lo que dice el ordenador y hablar

- Dibujo de un ordenador. Individual y en grupo, dibujando cada uno una parte y haciendo un póster.

Andrés Arquelladas Molina

- Primeros contactos con el ordenador. Empezamos con las actividades de nivel 1. Tan importantes es superar las actividades y juegos como comprobar el conocimiento de las partes y funciones del ordenador, haciendo hincapié en el uso del ratón, ya que es fundamental en todos los juegos del ordenador.

Continuación de la experiencia: Actividades de desarrollo

Una vez puesto en marcha el rincón, comenzamos con el uso normal y cotidiano del ordenador. Los niños irán trabajando todos los días por turnos e iremos anotando su paso por el rincón (lo trataremos cuando veamos la evaluación).

Normalmente acudirán individualmente, pero vamos a utilizar esporádicamente las parejas de dos formas diferentes: dos alumnos juegan y ven los mismos juegos; y tutorial, un alumno de 5 años apoya el aprendizaje de los alumnos de 3 y 4 años.

Como hemos dicho al principio, el uso del ordenador lo subordinaremos a veces a algún concepto que estemos trabajando en clase (colores, letras, nociones espaciales,...), y que en ese momento consideremos que sería positivo apoyarlo en algún juego o actividad en el ordenador, tanto de ampliación como de refuerzo.

Habitualmente es el maestro el que elige y distribuye los juegos en los diferentes días que el alumno o alumna está en el ordenador, aunque a veces vamos a dejar a que el niño o niña elija libremente al juego que quiere jugar.

Al principio, el ordenador lo pone en marcha el maestro, pero con la rutina y los días lo van poniendo en marcha los niños/as, que además ya identifican los iconos de los diferentes juegos en la pantalla del ordenador, y prácticamente el maestro supervisa el rincón y resuelve dudas o pequeñas averías que puedan surgir.

Otro momento de utilización del rincón del ordenador será el momento en el que los alumnos terminan alguna actividad con prontitud y mientras tanto pueden pasar al ordenador, individualmente o por parejas, y elegir algún juego que le guste, normalmente puzzles, hacer muñecos, colorear dibujos.

Además, a través de la actividad del alumnado dentro del ordenador podemos detectar y observar dificultades o conocimientos que considerábamos asimilados por él y que realmente no es así, y que nos permite volver sobre ese concepto para reforzarlo.

Andrés Arquelladas Molina

Al ver el efecto motivador creado en el alumnado, a los alumnos /as que tienen ordenador en casa se le han grabado varios juegos en CD para que puedan jugar y practicar en casa.

Otra actividad que hemos llevado a cabo y que va a ayudar a los niños y niñas al proceso de lectoescritura es escribir con el teclado. Previamente le enseñamos donde están las letras y cómo se puede borrar si se equivocan. Pueden iniciarse a escribir algunas palabras: su nombre, el nombre de su papá y su mamá, de los compañeros / as, el maestro. Para ayudar a los niños y niñas colocaremos unas tarjetas con los nombres a escribir para ayudar al niño. Los más avanzados, ya al final de curso, han llegado a escribir pequeñas frases. Los niños además han visto y escrito letras con diferentes fuentes, medidas y colores.



5. Evaluación y conclusión de la experiencia

Como toda actividad que realizamos en el aula debe ser evaluada. Esta experiencia va a ser evaluada en 3 momentos:

Evaluación inicial. En ella vamos a comprobar el conocimiento que tiene cada uno del ordenador y la progresión en los primeros días del uso del ordenador y ratón (sobre todo el clicar).

Evaluación continua. Iremos evaluando los progresos y dificultades a través de un cuadro de registro en el que constarán los siguientes aspectos:

Andrés Arquelladas Molina

Alumno	Día	Programa o juego	Actividad	Progreso + o -	Observaciones

Evaluación final. Una vez terminado el año comprobamos a través de la observación y de las hojas de registro los conocimientos adquiridos, dificultades y todo lo relevante que haya dado de sí el rincón del ordenador.

Esta evaluación nos servirá para ver la mejora para el año siguiente y además los alumnos que continúan en Infantil nos servirán para la evaluación inicial del próximo año.

A su vez, también hemos evaluado nuestro trabajo como maestro y si los programas utilizados han sido los adecuados (instrucciones de uso, claridad, gráficos, posibilidades de acción,...) y estudiar la posible utilización de otros para el próximo curso.

Conclusión

A pesar de algunas dificultades durante la realización de la experiencia la valoración global ha sido muy positiva, porque considero que los dos principales objetivos que me había propuesto: Conocer el ordenador y que fuera una herramienta para el proceso de enseñanza se han cumplido.

Desde aquí animo a todos los compañeros y compañeras que tengan la posibilidad de crear un rincón del ordenador dentro del aula que no se lo piensen y lo hagan.

Andrés Arquelladas Molina

BIBLIOGRAFÍA O REFERENCIAS:

MEC: Recurso educativo elaborado a través del Convenio Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas: El Mundo de Fantasmín.

Mariona Grané i Oró (1997): Informática Infantil. Universitat de Barcelona.

Rodríguez, Dolores. (2004): El uso del ordenador en el aula infantil. Edutec. Barcelona.

Programas educativos usados en el Rincón: Guías didácticas dirigidas al profesorado.

q **Autoría**

Andrés Arquelladas Molina, tutor de Educación Infantil.

CENTRO: CPR Monte Hacho (Cuesta La palma) Loja

CORREO: aam100978@hotmail.com

PÁGINA WEB:



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