

Cascales Martínez Antonia

TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL

CASCALES MARTÍNEZ ANTONIA
C.P. VIRGEN DE LOS DESAMPARADOS

ORIHUELA – ALICANTE

ESPAÑA

Resumen:

El presente artículo presenta una propuesta para utilizar las TIC en Educación Infantil, insertándola dentro de la programación de aula. Se recogen en el unas serie de reflexiones conceptuales y objetivos, mediante los que se pretende despertar el interés y motivación del niño por la utilización de las TIC, permitiendo, de este modo, que forme parte de la programación de aula.

Además, como toda programación recoge la evaluación, tanto del proceso de enseñanza como de aprendizaje, destacando la información que se le envía a las familias trimestralmente.

Por último, esta programación incluye un ejemplo de cómo se insertan o forman parte los distintos programas educativos de las unidades didácticas que forman la programación didáctica.

Este método nos permite desarrollar la curiosidad y el interés en los niños por todo lo que les rodea, e introducir a las familias en la responsabilidad del aprendizaje de su hijo/a, relevante tarea para la que hemos intentado construir un entorno motivador.

Palabras clave: Educación Infantil, TIC, flexibilización, currículo

INDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. ¿POR QUÉ LAS UTILIZAMOS?**
- 3. ¿PARA QUÉ UTILIZAMOS LAS TICs?**

3.1 OBJETIVOS DE AULA

- 4. ¿CÓMO UTILIZAMOS LAS TICs?**
- 5. EVALUACIÓN**

5.1 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

5.2 EVALUACIÓN DE PROCESO DE ENSEÑANZA

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

- EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN PARA DIDÁCTICA PARA TRES AÑOS**
- INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS**

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación constituyen una posibilidad fundamental de acceso a la información y a la comunicación, tanto para el profesorado como para los alumnos. Nadie pone en duda que las TICs son un instrumento que potencian, favorecen y desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden aportar todo tipo de interesantes oportunidades para apoyar el aprendizaje de los niños en edad infantil, tanto en el ámbito cognitivo como social. Así, en la interacción con el ordenador el niño puede resolver problemas, tomar decisiones, consolidar las competencias adquiridas en otras áreas y adquirir nuevas habilidades en colaboración con otros niños.

Es necesario realizar experiencias que permitan planificar modelos de integración de estos materiales en los procesos didácticos que se desarrollan en el centro mediante la exploración de las TIC en Educación Infantil, y para ello disponemos de la utilización continuada del aula de informática de nuestro centro.



2. ¿POR QUÉ LAS UTILIZAMOS?

El ordenador es una herramienta de trabajo habitual que nos rodea por todas partes en nuestra sociedad de hoy en día, por ello es necesario estimular a los niños y niñas para que lleguen a conocerlo y utilizarlo. Pero en los ámbitos en que nos movemos, Educación Infantil, no centramos la atención en el ordenador como objeto de estudio sino como un recurso que ponemos a disposición de nuestros alumnos y alumnas que son los sujetos de aprendizaje. Por tanto utilizamos el ordenador para aprender letras, palabras, nociones espaciales y temporales, conceptos lógicos-matemáticos, cuentos,... al mismo tiempo que van adquiriendo otra serie de aprendizajes y habilidades como son: manejo del ratón, conocimiento y manejo del teclado,.....

Prácticamente, podemos trabajar todos los contenidos curriculares pero además de una forma nueva: la información le llega a los alumnos a través de distintos canales, lo que la hace más eficaz, conlleva una mayor motivación antes los aprendizajes, los personajes se mueven, actúan, le explican, muestran, todo un mundo de color y sonido en el se ven envueltos, ofreciendo un aprendizaje mas activo, ellos forman parte de la aventura interactúan y se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje a su propio ritmo y nivel de competencia curricular.



3. ¿PARA QUÉ UTILIZAMOS LAS TICs?

Lo utilizamos para dar respuesta a la normativa legal existente en Educación Infantil ya que consideramos a las TICs relevante por lo siguiente:

- Se sientan las bases de futuros aprendizajes.
- Se adquieren hábitos de conducta.
- Se adquieren hábitos de convivencia.
- Se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual.
- Se produce una intensa evolución de sus órganos sensoriales.
- Se adquiere plasticidad y predisposición al cambio.
- Se adquiere gran capacidad para el aprendizaje.

La utilización del ordenador supone un recurso muy válido para trabajar estas áreas según los principios básicos de la etapa como son:

- Globalidad.
- Interdisciplinariedad.
- Autonomía.
-

El trabajo del niño mediante el ordenador supone la adecuación de la respuesta educativa a las necesidades de cada alumno a partir de actividades diseñadas para tal fin en la programación de ciclo.

OBJETIVOS EN EL AULA

- Posibilitar un aprendizaje individualizado.
- Desarrollar la autonomía en el trabajo y el en juego.
- Sentar las bases de una educación tecnológica.
- Desarrollar la orientación espacial.
- Interiorizar las normas de funcionamiento del aula.
- Manejar los diferentes programas propuestos siendo capaces de seguir la secuencia correcta de órdenes para su correcta utilización.
- Reconocer el ordenador como un elemento cotidiano de nuestro entorno.
- Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador; encendido, apagado, manejo del ratón y teclado.



4. ¿CÓMO UTILIZAMOS LAS TICs?

Para empezar a familiarizar a los niños y niñas con el aula de informática utilizamos la presentación del ordenador y las normas básicas de su utilización, que debido a las características de los niños de Educación Infantil lo haremos mediante pictogramas.

El paso siguiente se presenta del aula de informática, así como las normas de correcta utilización y lo que sucede en caso de no respetarlas.

Una vez explicado se procede a la familiarización con el ordenador propiamente dicho, empezaremos con el manejo del ratón, para ello utilizaremos programas como el Paint y el Kid Pix que permite a los niños y niñas experimentar con las líneas, formas, colores y texturas.

A continuación, se inicia la familiarización con el teclado, se iniciaran reconociendo letras, los números, para ir poco a poco escribiendo algunas palabras: su nombre, el nombre de algún compañero de clase, del padre, de la madre,... Para ayudarlos pondremos a su alcance una caja de consulta con tarjetas de palabras que escriben con más frecuencia, mas adelante incluso escribirán frases. Así irán descubriendo que con el ordenador pueden escribir letras con diferentes fuentes, medidas y colores y observaran como sale por la impresora el trabajo que han realizado. Con ello enlazamos la lecto-escritura con el manejo de las Nuevas Tecnologías, sin olvidar que contamos con programas educativos que lo trabajan directamente.

Seguidamente, los iniciaremos en el uso y manejo de los distintos programas educativos. Estos deben cumplir la finalidad de estimular y desarrollar las capacidades motrices, afectivas, intelectuales, morales y sociales. Las TIC son tan novedosas para los niños y niñas como cualquier otro recurso de aprendizaje, por lo que su uso ha de ser natural, haciendo el ordenador un material cotidiano que se emplea como herramienta para favorecer destrezas relacionadas con los procesos mentales de percepción, atención, coordinación, discriminación y selección.

Por ultimo, los contenidos que se trabajaran son los propios del currículo que se corresponde con los establecidos en la normativa vigente sobre Educación Infantil en nuestra Comunidad y quedan explícitos tanto en el PCC como las diferentes programaciones de aula de los

diferentes niveles a los que va dirigido:

- Los colores
- Los números
- Las seriaciones
- Los conjuntos
- Las formas
- Los tamaños
- Las letras
- Discriminación visual
- Respeto a los demás
- Música
- Esquema corporal
- Puzzles
- Secuencias
- Figuras
- Solidaridad
- Educación para la salud
- Educación para la paz
- Educación vial
- Educación ambiental
- Educación moral y cívica
- El entorno
- Las animales y plantas
- Sonidos

Esta acción educativa se plantea como un recurso más para favorecer:

- La estimulación de la creatividad.
- La experimentación y manipulación.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.
- La curiosidad y espíritu de investigación
- Trabajar los contenidos curriculares utilizando como instrumento el ordenador y diferentes programas.

.5. EVALUACIÓN

La evaluación es una parte integrante de cualquier proyecto o experiencia, no es una añadidura como un complemento a adorno. Cualquier experiencia educativa debe tener un seguimiento a lo largo de todo el proceso que nos permita obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo con el fin de reajustar la intervención educativa en función de los datos obtenidos. Es base a esto tenemos que evaluar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje.

5.1 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

La evaluación es global continua y formativa tal y como queda recogido en le PCC de nuestro centro. Para llevarla a cabo, utilizamos las siguientes técnicas: la observación directa e indirecta, análisis de los programas educativos utilizados, registros específicos y diario de aula.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

- Utilización de los recursos informáticos para comunicar y conocer, para crear y reproducir.
- Comprensión de los aspectos trabajados.
- Capacidad para buscar información, relacionar conceptos y evocar aprendizajes anteriores.
- Respeto y valoración de las normas de utilización del aula y del ordenador.

5.2 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Realizamos una evaluación trimestral del proceso de enseñanza con el fin de analizar reconducir el proyecto en caso que lo consideremos necesario, y poder mejorar los aspecto que consideramos que no funcionan o que podrían funcionar mejor si introducimos las pertinentes modificaciones, puesto que las TIC se actualizan constantemente, y n podemos permanecer al margen de esa realidad.

Los criterios a considerar a la hora de evaluar el proceso de enseñanza serán los siguientes:

- Los objetivos y contenidos.
- Las actividades.
- Los recursos utilizados.
- La participación.

BIBLIOGRAFIA

CABERO, J. (1996): "Nuevas tecnologías, comunicación y educación", en *Eduotec. Revista electrónica de tecnología educativa*. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html>

ALONSO, C. GALLEGO, D. (2000): *Aprendizaje y Ordenador*. DYKYNSON. Madrid.

DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT (1992): *Curriculum d'Educació Infantil*, Generalitat de Catalunya.

RODRÍGUEZ, J.L.; SAENZ, O. (1995): *Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Marfil, Alcoy.

VV.AA. (1992): *Desarrollo psicológico y educación, Psicología Evolutiva*, Madrid, Alianza

ANEXO

EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN PARA DIDÁCTICA PARA TRES AÑOS

Para realizar esta programación se ha tenido en cuenta las diferentes programaciones de aula y se ha consensuado con el tutor del grupo, con ello pretendemos insertar las TIC dentro de los contenidos que se trabajan en cada unidad didáctica. Cada uno de estos programas tiene cabida dentro de los objetivos didácticos que se ha planteado la tutora para cada unidad didáctica.

3 AÑOS	
Primer trimestre	
U.D Marcelino busca un niño	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Duendes mágicos: movimiento del ratón • Edebe digital: movimiento del ratón
U.D Coco se fue del bosque	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos: movimiento del ratón, colores, y figuras. • Mi primer Cd • Winnie Pu • Sinera 2000
U.D El árbol que brillo	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos: figuras, parejas y laberintos • La casita de las tres mellizas • Winnie Pu • Sinera 2000
Segundo trimestre	
U.D LA muñeca esta triste	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos: colorear y figuras. • Tampa PAPU • Teo • Sinera 2000

<p>U.D LA ratita va de compras</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos: parejas y puzzles. • Tampa PAPU • Teo • Sinera 2000 • El secreto de la ciudad perdida
<p>U.D El elefante curioso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos: parejas y puzzles. • Tampa PAPU • Aprende con Pipo • Sinera 2000 • El secreto de la ciudad perdida • El rey León
<p>Tercer trimestre</p>	
<p>U.D La planta Margarita</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos • Tampa PAPU • Aprende con Pipo • Sinera 2000 • El secreto de la ciudad perdida • Evolution • El rey León
<p>U.D Una excursión al circo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duendes mágicos • Tampa PAPU • Aprende con Pipo • Sinera 2000 • Arte para niños • Mira por donde andas • Evolution • El rey León

U.D Pepón se divierte de vacaciones

- **Duendes mágicos**
- **Tampa PAPU**
- **Aprende con Pipo**
- **Sinera 2000**
- **Arte para niños**
- **Mira por donde andas**
- **Evolution**
- **El rey León**

INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

- ○ ○ Conoce las normas de funcionamiento del aula de informática.
- ○ ○ Se ha iniciado en el manejo del ratón.
- ○ ○ Disfruta con los programas educativos: manejo del ratón.

