

RINCÓN DEL ORDENADOR

JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta la rápida introducción de la informática en todas las actividades de la sociedad, la necesidad creciente de su uso en todas las profesiones (diseño, medicina, bases de datos etc., incluso, en un futuro no lejano, en las actividades domésticas), me parece necesaria la introducción de esta herramienta en la actividad cotidiana de la Escuela.

Por ello me ha parecido interesante introducir "**El rincón del ordenador**" en el aula de E.I, igual que la cocina, el bastidor, la biblioteca, la tienda, el hospital

El ordenador ha de recibir el mismo tratamiento que los demás recursos que utilizamos en el aula: ceras, franelógrafo, pizarra de tiza, pizarra imantada, aros, pelotas, bloques lógicos....

Así los niños dejan de lado el concepto de ordenador-juego para identificarlo como una herramienta de trabajo.

Los niños aprenden a coordinar los reflejos visuales con el movimiento de ratón con lo que ganan en orientación visual y sicomotricidad.

Además el uso de la informática ofrece otras ventajas que me parece interesante tener en cuenta:

- ✓ Los alumnos no van a jugar al ordenador, sino que van a aprender utilizando un medio como otro cualquiera.
- ✓ El ordenador nunca pierde la paciencia, el niño puede equivocarse una y otra vez, relajadamente y corregir él mismo su acción repitiéndola.
- ✓ El niño, cuando realiza tareas gráficas, nunca hace “chapuzas”, siempre le queda una presentación agradable.
- ✓ Como el niño suele trabajar en parejas, surge la colaboración.
- ✓ Los niños reciben una gran cantidad de estímulos, investigan y aprenden muy deprisa.

OBJETIVOS.

- Perder el miedo a las máquinas, a las herramientas nuevas, conocer otras posibilidades de trabajar los mismos conceptos.
- Poner las bases de una educación tecnológica.
- Reconocer el ordenador como un elemento cotidiano de nuestro entorno.

- Utilizar el ordenador como un instrumento más de aprendizaje, familiarizándose con su uso.
- Conocer el funcionamiento del ordenador: encendido, apagado.
- Utilizarlo como vehículo de adquisición de conocimientos, hábitos y destrezas.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual con el manejo del ratón así como el movimiento independiente de los dedos de la mano.
- Progresar en la orientación visual y en el desarrollo de la sicomotricidad.

- Adquirir distintos conceptos espacio-temporales, números, formas, letras y colores que se trabajan en los diferentes juegos didácticos.
- Facilitar la comprensión del lenguaje iconográfico y visual.
- Aprender a seguir una serie de pasos (secuencias) para llegar a un punto determinado.
- Aprender a asociar un elemento gráfico o iconográfico con un elemento de otro tipo.
- Mayor motivación para reforzar el aprendizaje de conceptos.
- Potenciar su autonomía.
- Posibilitar un aprendizaje individualizado
- Desarrollar la orientación espacial

CONTENIDOS

Todos los recogidos dentro de la programación general del aula, por ejemplo:

- Los colores
- Los números
- Las seriaciones
- Las formas

- Las letras
- Discriminación visual
- El cuerpo
- Etc.

METODOLOGÍA

El ordenador está encendido permanentemente para que, al ir terminando la ficha u otra actividad, se pongan en el ordenador. Ellos mismos se organizan, saben cuándo han terminado la actividad y que otro niño tiene que hacerla.

El niño casi siempre trabaja junto a uno o varios compañeros, por lo que crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros y aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad.

No es necesario hacer especial hincapié en lo que es el manejo del ordenador como tal, ya que los niños aprenden rápidamente su uso a la vez que van utilizando los programas.

Al principio en tres años requiere prestarle durante un mes bastante dedicación para enseñarles a manejar el ratón así como el uso del teclado.

Para facilitarles esta labor pongo un gomet rojo en el botón izquierdo del ratón. Después un gomet azul en la tecla intro que son en principio las únicas teclas que manejan.

En tres años comienzo con la identificación de los colores y de las formas básicas y la realización de puzzles muy sencillos

Después, en los años sucesivos se aumenta el nivel: realización de puzzles más complicados, seriaciones más complejas..., introduciendo el aprendizaje de la lectoescritura y del área lógico-matemática, adaptándolo al nivel de maduración de los niños.

En el área de informática podemos utilizar:

- ❖ A) Programas cerrados pensados para ser usados directamente por los alumnos, sin seguir ninguna guía.
- ❖ B) Programas cerrados que deben de usarse siguiendo una programación previa.
- ❖ C) Programas de autor, los que un profesor crea como materiales de apoyo para sus clases.

El grupo A no es recomendable para educación infantil ya que es una etapa en la que hemos de crearles los hábitos de trabajo, de todo orden.

Al grupo B corresponderían aquellos programas que conseguimos en el “mercado” (tiendas especializadas, las propias editoriales...) y que el maestro elige en función de su programación general, utilizándolos como complemento de las diversas áreas. El trabajo con este grupo de programas es cómodo y fácil de integrar en la programación general, dada la variedad de programas existentes (incluso gratis en la Red).

El grupo C lo considero apasionante y el más interesante, si bien requiere una cierta especialización y, desde luego, un mayor esfuerzo. En este caso es el maestro quién, utilizando sencillas herramientas de programación, crea los propios programas. Esto proporciona grandes ventajas:

- Seguimiento estricto del currículo. El maestro crea los programas que va necesitando según el área del conocimiento que está trabajando.
- Adaptación personal. El maestro adecua el programa a los pictogramas que el niño ve en el aula, lo adapta a

los juegos, cuentos o actividades que personalmente utiliza para cada área.

- Personalización: los niños aparecen en el ordenador (puzzle de un niño), las actividades que han realizado aparecen en el ordenador (identificar alimentos, teniendo como fondo la fotografía de la pescadería con ellos dentro). sopas de letras con sus nombres.....
- Motivación. Teniendo en cuenta los puntos anteriores es clara la motivación: están realizando una actividad siendo ellos los PROTAGONISTAS DE LA PANTALLA DEL ORDENADOR.

En mi aula he optado por los programas de los grupos B y C