

PEQUETIC



Guía didáctica

Autores
Diego Mon Rodríguez
Ana Isabel Casanova Cristóbal

Contenido

Introducción a PequeTIC.....	3
El ordenador al aula de infantil.....	3
Propuesta de integración.....	4
Líneas de trabajo.....	5
Organización del rincón en Infantil.....	5
Objetivos en Educación Infantil.....	6
Objetivos didácticos de la aplicación.....	7
Descripción de las actividades.....	9
Nosotros.....	9
Medio.....	10
Animales.....	11
Letras.....	12
Números.....	13
Notas sobre accesibilidad.....	14
Consideraciones finales.....	14

Introducción a PequeTIC.

Aplicaciones multimedia al mercado y al web hay muchísimas, lo cual dificulta en muchas ocasiones la tarea de los docentes que, incluso por primera vez, intentan acercar las Tecnologías de Información y Comunicación a sus alumnos. La aproximación de las nuevas tecnologías a nuestros alumnos más pequeños es, y será cada vez más, una de las tareas que realizaremos los docentes en nuestras escuelas.

Muchos y muchas de nosotros, maestros, buscamos aplicaciones convenientes a nuestras necesidades y, muy a menudo, nos encontramos con dificultades para utilizarlas, bien de tipo técnico o de tipo metodológico.

PequeTIC nace como una pequeña herramienta multimedia que pretende cubrir dos objetivos básicos:

- Intentar ser una aplicación informática de utilización muy sencilla para los alumnos más pequeños.
- Facilitar al profesorado de educación infantil una aplicación de fácil manejo para comenzar a utilizar el rincón del ordenador con su clase.

Con esos dos objetivos básicos, y partiendo de una necesidad real os muestro PequeTIC como una de las primeras aplicaciones que podemos utilizar al nuestro rincón del ordenador de infantil.

El ordenador al aula de infantil.

Varios hechos relevantes se han producido durante los últimos años con respecto a la incorporación de las Tic a nuestras aulas:

- La dotación de hardware específico para las aulas de infantil.
- La incorporación de sistemas operativos de libre distribución (GNU-Linux) por parte de las Consejerías de Educación.
- La aparición de Pizarras Digitales Interactivas en los centros educativos.
- La generalización de las conexiones a Internet en nuestras aulas.

Estos hechos han provocado que, en muchos casos, la aparición de un ordenador al aula provocare momentos de indecisión a la hora de utilizarlo con los alumnos por el simple hecho de no haberlo utilizado nunca antes.

El paso del tiempo, el interés del profesorado, la mejora de las funcionalidades de los sistemas operativos libres, la incorporación de material educativo a dichas distribuciones así como la generalización del acceso a Internet en los centros hace que año tras año nuestros alumnos tengan un espacio de información e interacción a su alcance que hasta ahora era impensable tener.

Como complemento a esta reflexión os propongo algunas pautas de actuación sobre la integración de las TIC al aula de infantil que utilizamos en nuestro centro:

Propuesta de integración

1. Entender que el valor educativo de las TIC depende de cómo se utilizan.
2. Tomar conciencia que el profesorado es experto en procesos de enseñanza aprendizaje; no se espera, ni es imprescindible que sea experto en TIC.
3. Seleccionar actividades para desarrollar los contenidos que se estén trabajando, teniendo en cuenta qué queremos conseguir en cada fase y, planificando, de manera complementaria qué queremos que aportan las TIC.
4. Es cierto que parece que los ordenadores parecen pensados para el uso individual, pero son susceptibles de promover el trabajo entre varios alumnos, que van aprendiendo unos de los otros.
5. Utilizar los recursos TIC para favorecer la integración y el aprendizaje del alumnado con necesidades educativas especiales.
6. No pensar nunca que cualquiera contenido se aprende mejor utilizando el ordenador: la manipulación desarrolla un papel importantísimo y no puede ser sustituido por recreaciones, simulaciones o juegos en el ordenador.
7. Es recomendable no hacer integración de todas las áreas curriculares simultáneamente.

8. Es importante que en las tareas que se realizan en cursos superiores (4-5 años) se utilizan competencias tecnológicas adquiridas en cursos anteriores.
9. Debe existir una coordinación pedagógica continua entre los profesores del ciclo que utilizan el ordenador.
10. La utilización del ordenador debe ser una herramienta más, **NUNCA DEBE SER UN PREMIO.**

Líneas de trabajo

Incorporar plenamente el juego didáctico multimedia al currículo contribuirá a que las clases sean más distendidas; los alumnos aprenderán a los errores cometidos y el ritmo de la clase y la actitud del alumno mejorarán. Algunas de las líneas de trabajo que podemos seguir son:

- Hacer apoyo al vocabulario y las unidades didácticas o proyectos que se estén trabajando.
- Trabajar sonidos, canciones, cuentos (especialmente con formato multimedia) y películas.
- Homogeneizar conocimientos sobre un aspecto determinado, afianzarlos y repasarlos transcurrido el tiempo.
- Detectar dificultades y planificar tareas y ejercicios que contribuyan a resolverlas.

Organización del rincón en Infantil

- En el momento inicial de utilización del rincón es conveniente que la puesta en marcha se lleve a cabo por la maestra de apoyo con trabajo individual con los/las alumnos.
- Recordamos que, al principio, se recomienda la integración del rincón multimedia en un área curricular, decidiendo las maestras tutoras y las de apoyo cuál sería la más idónea por empezar.
- La actividad que se plantee a los alumnos en el ordenador no debe durar demasiado tiempo, no sobrepasando los 10-15 minutos por alumno o por pareja de trabajo.

- Es recomendable crear un calendario de trabajo con el ordenador, de carácter mensual, donde cada niño/a pondrá un avetorillo junto a su nombre o imagen cuando acabo la tarea asignada.
- Utilizar el ordenador supone aceptar unas “Normas de uso”, que han de conocer previamente a su utilización. Las podemos realizar con pictogramas colocados en cartulina en un lugar muy visible cerca del ordenador. Las normas se pueden crear entre el/la maestro/a y los alumnos a principio de curso.

Objetivos en Educación Infantil

La utilización del ordenador en la etapa de infantil debe buscar la consecución de una serie de objetivos que favorecerán el paso a la utilización del aula de informática en la etapa de primaria. A continuación establecemos una serie de objetivos que se pueden conseguir en esta etapa:

Componentes del ordenador

- Reconocer algunos elementos básicos del ordenador: CPU, monitor, teclado, ratón, altavoces.
- Encender el ordenador.
- Identificar el compañero de puesta en marcha de monitor y altavoces y ponerlos en marcha.

Introducción al Sistema Operativo

- Identificar el escritorio y los elementos que lo componen: iconos, barra de tareas.
- Abrir aplicaciones usando el ratón.
- Apagar correctamente el ordenador.

Manejo del ratón

- Cogerlo de manera correcta.
- Utilizar el ratón por moverse por la pantalla, con progresiva precisión y velocidad.
- Identificar el compañero izquierdo del ratón y su función.
- Hacer clic sobre objetos estáticos, con progresiva disminución del tamaño.
- Hacer doble clic sobre objetos estáticos.
- Hacer clic y arrastrar elementos por la pantalla.

- Hacer clic sobre objetos en movimiento.

Manejo de ventanas

- Identificar los compañeros de cambio de estado de las ventanas: maximizar, minimizar y cerrar.
- Maximizar y cerrar aplicaciones desde el compañero de la barra de títulos.

Dibujo digital

- Conocer y utilizar las herrajes de dibujo: pincel, lápiz, goma, bote de pintura, líneas rectas, cuadrado, círculo y línea curva.
- Practicar conceptos: forma cerrada/abierta, dentro/fuera...
- Trabajar y construir figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo...
- Componer dibujos sencillos: frutas, casas, paisajes, caras...

Digitación de textos

- Escribir sílabas.
- Componer palabras a partir de sílabas trabajadas.
- Crear documentos sencillos para dar información: nombre, colegio, ciudad...
- Insertar imágenes en documentos.
- Elaborar documentos sencillos en grupo, con texto e imágenes, relacionadas con un tema.

Objetivos didácticos de la aplicación.

La LOE, en el artículo 14 del Título I hace referencia explícita a la iniciación temprana en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

El Decreto 38/2008, de 28 de marzo por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana nos dice en su preámbulo: “Las nuevas tecnologías, en las albores del siglo XXI deben estar presentes en este ciclo educativo”.

En el artículo 3 del Decreto, cuando habla de los objetivos de ciclo nos dice que los alumnos deben descubrir las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Por último, cuando desarrolla el Bloque de Contenidos El medio físico y social afirma que “Los medios de comunicación y las tecnologías de la información modifican continuamente la concepción reducida del entorno próximo como fuente de aprendizaje, ampliando considerablemente sus conocimientos del mundo. El uso de las mencionadas tecnologías se debe introducir en el aula como vehículo de aprendizaje y proyección de futuro”.

Queda claro, entonces, que la vinculación de las TIC con el currículo es un hecho fundamental en la actual ley educativa y nos queda, a los maestros, hacer la concreción en nuestras aulas.

En este sentido, la aplicación PequeTIC nos sirve como punto de partida para poder iniciar a los alumnos más pequeños del colegio a utilizar el rincón del ordenador.

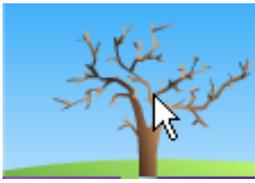
Descripción de las actividades.

El juego se compone de 5 grandes bloques de contenido, desarrollados cada uno de ellos en 6 actividades diferentes. A continuación se desarrolla una guía explicativa de cada uno de ellos y sus características:

Nosotros

<p>Construir caras.</p> <p>Consiste en colocar las partes de la cara en el lugar que le corresponde. Trabajamos las palabras: cabello, cejas, ojos, nariz, orejas y boca.</p>	
<p>Vestir a los niños</p> <p>Consiste en vestir a los niños y colocar las prendas de ropa en el lugar y orden que corresponda.</p>	
<p>Colorear dibujos</p> <p>A todos/as nos gusta pintar. Con este juego seleccionamos colores de la paleta y pintamos los dibujos a nuestro gusto. Al finalizar los podremos imprimir para la clase.</p>	
<p>Ropa Correcta</p> <p>En este juego l@s alumn@s tendrán que elegir la ropa con que visten a los niñ@s discriminando ropa de verano y ropa de invierno.</p>	
<p>Los sentidos</p> <p>Aquí tienen que relacionar los sentidos con los objetos o acciones que utilizamos para cada caso.</p>	
<p>Las 5 diferencias</p> <p>En esta actividad tendrán que observar 2 dibujos y encontrar las 5 diferencias que hay entre ellos.</p>	

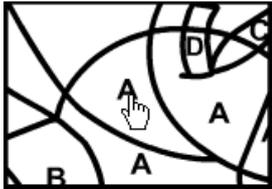
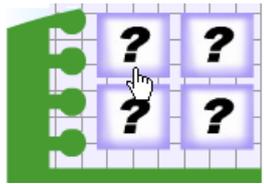
Medio

<p>Relaciones lógicas.</p> <p>En este juego han de buscar la relación entre formas y colores, encontrar la figura correcta y arrastrarla hasta la casilla correspondiente.</p>	
<p>Las estaciones del año.</p> <p>Este es un juego que indica gráficamente a los alumnos el paso de las estaciones del año y los fenómenos meteorológicos que se producen así como los efectos que producen en un ser vivo.</p>	
<p>Reciclando</p> <p>Desde muy pequeños hemos de conseguir que los alumnos interioricen la importancia de reciclar. En esta actividad tendrán que arrastrar los residuos al contenedor correspondiente.</p>	
<p>Laberinto</p> <p>En esta actividad los niños tienen que hacer de guía por un laberinto, trabajando la organización espacial y la coordinación óculo-manual. Requiere una buena destreza en el uso del ratón.</p>	
<p>Puzles</p> <p>Los niños tendrán que arrastrar las piezas de un puzle a la zona correspondiente. Son puzles muy sencillos en los que el fondo del puzle muestra la solución para facilitar al niño su realización.</p>	
<p>Cosas de casa</p> <p>En este juego aparecen objetos de la casa en la parte superior y una estancia en la parte inferior. Tendrán que seleccionar y colocar los objetos que pondrían en cada una de las estancias.</p>	

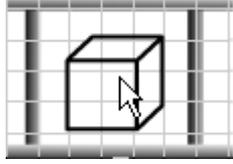
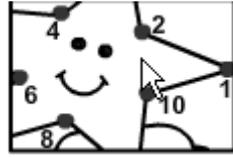
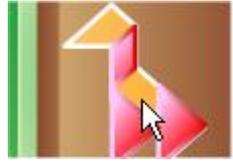
Animales

<p>Animales y productos.</p> <p>En este juego se unen mediante flechas los animales con los productos que se obtienen de los mismos.</p>	
<p>Cabezas Correctas</p> <p>En esta actividad los alumnos tendrán que buscar y seleccionar la cabeza de los animales con el cuerpo que les corresponde.</p>	
<p>Animales del mar</p> <p>Aquí deben buscar los animales que no viven en el mar e introducirlos dentro de la red de pesca.</p>	
<p>Animales iguales</p> <p>Un buen juego de observación en el que los niños/as tendrán que buscar los animales que son iguales en una escena y emparejarlos para que vayan desapareciendo.</p>	
<p>Colorea animales</p> <p>A todos/as nos gusta pintar. Con este juego seleccionamos colores de la paleta y pintamos los dibujos a nuestro gusto. Al finalizar los podremos imprimir para la clase.</p>	
<p>“Memory” de animales</p> <p>Un juego de memoria en el que vamos destapando las tarjetas y van apareciendo animales. Consiste en buscar las tarjetas que tienen los animales que son iguales.</p>	

Letras

<p>El teclado.</p> <p>Una primera aproximación al teclado del ordenador en el que los alumnos tendrán en pantalla un teclado con la disposición QWERTY y pulsando sobre las teclas escucharán el nombre de la letra seguido de una palabra que comienza por dicha letra y un gráfico asociado.</p>	
<p>Colorear letras</p> <p>En este juego de colorear, los dibujos y la paleta de colores tienen letras para que los alumnos pinten los dibujos con los colores correctos.</p>	
<p>Grafomotricidad</p> <p>La actividad está pensada especialmente para utilizar con la PDI o con Tablet PC ya que con el ratón entraña gran dificultad. Se presenta en la hoja de la izquierda la grafía de una vocal así como su realización para que en la hoja de la derecha el alumno pueda realizarla siguiendo un trazo marcado como "idóneo". Se presentan las vocales tanto en letra mayúscula como minúscula.</p>	
<p>Faltan letras</p> <p>Hay que llevar al mono trapecista hasta el circo. Se presenta una palabra al alumno al que le falta una letra. Tiene que seleccionarla y arrastrarla hasta el hueco que falta.</p>	
<p>Construye palabras</p> <p>En este juego aparece un bote de cristal lleno de letras y a su izquierda un objeto al que le faltan las letras. Los niños tendrán que hacer "clic" en las letras y construir la palabra.</p>	
<p>Las parejas</p> <p>Un juego de memoria en el que vamos destapando las tarjetas y van apareciendo dibujos y palabras. Consiste en asociar ambos correctamente. Se ha buscado que las palabras sean sencillas y está más indicado para el final del ciclo de infantil.</p>	

Números

<p>Contar objetos.</p> <p>Consiste esta actividad en contar los objetos que hay en las fuentes y arrastrar el número correcto hasta las etiquetas.</p>	
<p>Relaciones lógicas</p> <p>En este juego han de buscar la relación entre formas geométricas y colores, encontrar la figura correcta y arrastrarla hasta la casilla correspondiente.</p>	
<p>Grafomotricidad</p> <p>La actividad está pensada especialmente para utilizar con la PDI o con Tablet PC ya que con el ratón entraña gran dificultad. Se presenta en la hoja de la izquierda la grafía de un número del 0 al 9 así como su realización para que en la hoja de la derecha el alumno pueda realizarla siguiendo un trazo marcado como "idóneo".</p>	
<p>Series lógicas</p> <p>Se presentan objetos siguiendo una secuencia lógica. El alumno debe seleccionar el objeto que falta y arrastrarlo al sitio correspondiente.</p>	
<p>Unir puntos</p> <p>En esta actividad se presentan puntos numerados del 1 al 10. El alumno debe ir uniéndolos con el ratón. Al llegar al último número aparecerá un bonito dibujo.</p>	
<p>Tangram</p> <p>A la izquierda de la pantalla se presenta un tangram vacío. A la derecha hay piezas geométricas que los alumnos deben seleccionar y arrastrar al tangram hasta que lo hayan rellenado por completo. Al acabar aparecerá un bonito dibujo.</p>	

Notas sobre accesibilidad.

Hemos intentado crear un contenido al que puedan acceder todos los usuarios, incluidos los usuarios con alguna discapacidad, mediante las funciones de accesibilidad que se proporcionan con Adobe® Flash® CS3 Professional en la interfaz de usuario del entorno de edición gracias a ActionScript™, que se ha diseñado para implementar la accesibilidad (según los estándares desarrollados por el World Wide Web Consortium (W3C)).

Teniendo en cuenta la persona (niños/as de 3 a 5 años) y el escenario (la escuela) los contenidos de la web son visualmente lo suficientemente explícitos para comprender su significado incluyendo así la accesibilidad de los usuarios con deficiencias auditivas.

Los lectores de pantalla son aplicaciones de software que los usuarios invidentes pueden utilizar para navegar en su sitio Web y leer el contenido en voz alta. Para activar un lector de pantalla para que lea objetos no textuales de la aplicación, como ilustraciones vectoriales y animaciones, hemos utilizado el panel Accesibilidad para asociar un nombre y una descripción a los objetos tanto del menú principal (el mundo), como a los 30 botones de acceso a los diferentes juegos.

Así mismo cada uno de los juegos se presentan con unas concisas instrucciones auditivas, y ayudas sonoras (letras y números) y felicitación (“muy bien”) al concluir.

Consideraciones finales.

Queremos acabar esta guía deseando que esta aplicación sea un buen punto de partida para tod@s aquell@s compañer@s que comiencen el bonito camino de introducir las Tic en su aula de infantil y abra una larga y estrecha relación en su docencia diaria.

Por último queremos agradecer la colaboración que nos ha prestado en la realización del juego a Ramón Rico Gallego y a nuestras hijas Aitana y Laura por su melodiosa voz y su paciencia como “probadoras oficiales” del mismo.

Los autores
Diego Mon Rodríguez y Ana Casanova Cristóbal.