

Título: “Jugando con el Software...Aprendo ”

Institución: Colegio San Ignacio – Río Cuarto - Córdoba

Autores: Boarini, Mauricio, Tallón Verónica, Zemma Ana

E-mail:

mboarini@rec.unrc.edu.ar,veroniktallon@hotmail.com,anazemma@hotmail.com

Breve Introducción

Unos años atrás nos preguntábamos: ¿Cómo podemos iniciar a los alumnos más pequeños en el uso de la computadora? ¿Existen software que realmente promuevan los aprendizajes? ¿Cómo conseguimos la integración de la informática a las actividades de la sala? Después de varios años de trabajo queremos presentarle hoy nuestra experiencia. No se trata de algo extraordinario sino de compartir nuestro trabajo que consideramos positivo esperando que otras escuelas y otros profesores nos aporten sus descubrimientos.

La experiencia que se relata a continuación se desarrollo en el nivel inicial del Colegio Privado San Ignacio con la salas de 3 y 4 años del año 2007. La misma se enmarca dentro del proyecto institucional “Los primeros pasos en Informática” el cual propone la integración de la informática en el nivel mencionado. Este proyecto formulado desde el área de tecnología de la institución incluye a las salas de 3, 4 y 5 años y lleva 4 años de implementación creando una valiosísima experiencia en informática aplicada en educación inicial.

Informática... ¿desde el nivel inicial?

El nivel Inicial es responsable de garantizar la adquisición de conocimientos personal y socialmente relevantes para esta edad, generados a través de situaciones de aprendizajes apropiadas para el desarrollo integral de los niños. Es importante destacar que el Nivel Inicial recupera los saberes previos y se compromete en la promoción de conocimientos que se profundizarán a lo largo de la trayectoria escolar básica. Es un nivel que presenta clara intencionalidad pedagógica aplicando como metodología al juego en un ambiente flexible, tanto en la disposición y uso de espacios como en la organización de tiempos y agrupamiento de los alumnos.

Vivimos en una sociedad que demanda conocimiento y el Nivel Inicial no puede quedar al margen, deberá desarrollar las diferentes competencias, incluyendo el uso creativo de la informática.

¿Cuál es la actividad que caracteriza a este nivel?

El eje de las actividades que se desarrollan en el nivel inicial es el juego, este constituye una plataforma de encuentro, de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo. La riqueza de las estrategias que permite desarrollar, hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y comunicación. (Propuesta Curricular para el Nivel inicial .1998)

¿Como se sitúa el juego en la construcción del conocimiento el nivel inicial?

Varios autores avalan las potencialidades del juego, y en el ámbito educativo que nos atañe, es función del docente aplicarlo como constructor del conocimiento porque:

- Apela al lenguaje en situación
- Favorece la vida de relación
- Perfecciona el gesto y ayuda a captar la expresión de los otros
- Favorece la motricidad, tanto general como específica
- Contiene temas de la vida social
- Encierra contenidos simbólicos
- Se viven y se superan conflictos.

Coincidimos con Imma Marín Santiago al considerar que “la escuela debe proporcionarle al niño experiencias positivas que afiancen su confianza, que despierten su curiosidad y favorezcan la exploración e investigación hacia la construcción de su propio pensamiento. Y... ¿qué mejor herramienta que el juego?¹

¿Por qué utilizamos en nuestro trabajo software educativo?

Cuando decimos software educativo y en especial no referimos “juegos educativos” hablamos de aquellos programas creados con una finalidad para ser utilizados como medios didácticos, como una herramienta más para la enseñanza, en las distintas áreas y en los distintos niveles. Estos programas utilizados en la experiencia permiten utilizar la computadora como soporte de diversas actividades y ofrecen a los niños un entorno rico en juegos que permiten interactuar con diferentes contenidos. Una de sus características fundamentales es la interactividad dando lugar a un intercambio constante entre la máquina y los alumnos.

Es de destacar que los conocimientos informáticos necesarios para su manejo son mínimos y pueden ser utilizados por niños pequeños ya que la imagen, el sonido y las características multimediales le permiten interactuar sin necesidad de dominar la lecto-escritura.

Somos conscientes que estos programas son recursos que deberán ser utilizados de manera responsable y en un contexto con actividades planificadas, de otra manera muchas veces pierden su utilidad convirtiéndose en un simple juego.

¹ Rexach, V. y otros. Manual de Informática Educativa para Educación Infantil. Hay un mouse en el jardín. Ediciones Novedades Educativas. Bs. As. 2003. Pág. 177.

¿Cuáles son nuestros objetivos?

- Promover experiencias con pares y adultos que favorezcan el aprendizaje de una convivencia solidaria y cooperativa mediante la participación en proyectos grupales.
- Promover la construcción de aprendizajes significativos que posibiliten la organización de la realidad.
- Favorecer la independencia de las acciones tendientes al desarrollo de la autonomía, asumiendo progresivamente las responsabilidades individuales y grupales acorde a la diversidad de edades.
- Propiciar el planteo y resolución de situaciones problemáticas en diversos contextos cotidianos.
- Propiciar situaciones de juego y tareas que favorezcan el logro de aprendizajes placenteros; potenciando su capacidad para fijar objetivos y organizarse con los otros.
- Favorecer el descubrimiento de la regla, la necesidad de su construcción conjunta y a través de ello, el reconocimiento y práctica de derechos y obligaciones.
- Elaborar situaciones de evaluación que permitan al niño descubrir sus propios logros y errores, confrontar resultados, comparar diferentes modalidades de acción, escuchar distintos puntos de vista, aceptar críticas.

Y desde la informática:

- Incorporar a la computadora como una herramienta facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Brindar software educativo debidamente seleccionado y apropiado para los niños de 3 y 4 años y en relación a los contenidos que se desarrollan en la sala en cada momento.
- Utilizar diferente software para crear un espacio de juego que estimule el trabajo de los niños en el nivel inicial.

Integrando Informática a los distintos contenidos de las áreas.

A lo largo del año se utiliza a la computadora como recurso didáctico al desarrollar los siguientes contenidos de las áreas:

- **Ciencias Naturales:** seres vivos: plantas, animales y hombre.
- **Ciencias Sociales:** grupos sociales cercanos, la escuela y los amigos. Normas que rigen la vida en la escuela. La cooperación, la tolerancia y el respeto mutuo.
- **Matemática:** el número y sus transformaciones. Nociones espaciales. Iniciación en la geometría y medida.
- **Lengua:** interpretación de elementos no lingüísticos. Direccionalidad en la escritura e identificación de letras en el teclado. Nombre propio (reconocimiento y escritura).
Literatura: composiciones de carácter lúdico: canciones. Composiciones de carácter narrativo: cuentos

- **Plástica:** la imagen y sus componentes: color, línea, forma, textura y espacio. En esta área se enmarca la “**Galería de Arte**” anual en la que se utiliza la computadora para desarrollar actividades desde internet (museos virtuales, observar obras de artistas y videos), producciones artísticas de los alumnos y actividades diseñadas por el docente de informática como: rompecabezas de las obras de los artistas trabajados en la sala.
- **Expresión Corporal:** juegos reglados. Conciencia del propio cuerpo: quietud y movimiento.

Ejemplificando nuestro trabajo – Uso del software “Juguemos con el Nombre”

Primero se trabaja en la sala con el reconocimiento de las letras, letra inicial, semejanzas y diferencias con otros nombres, cantidad de grafías, escritura del mismo con y sin el modelo presente. En el laboratorio utilizando el Software “**Juguemos con el Nombre**” en su versión de demostración, cada uno lleva su nombre e intentan escribirlo utilizando el teclado, algunos incluso no necesitan mirar el modelo. Luego se utilizan las distintas actividades propuestas en el programa. En la figura 1 se muestra una pantalla del software utilizado, donde los niños deben seleccionar con el mouse, dentro de un conjunto de letras, las letras que corresponden a su nombre. En la figura 2, se muestra un laberinto que los niños recorren utilizando los cursores del teclado buscando el camino hasta encontrar todas las letras del nombre.

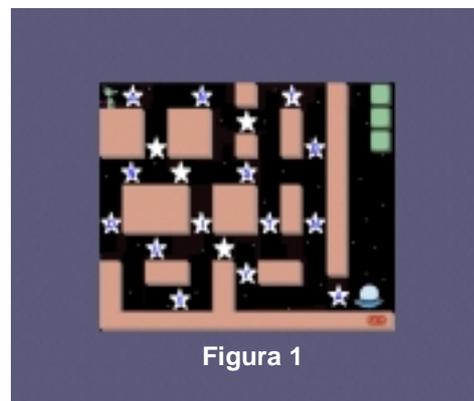


Figura 1

Las acciones realizadas en el marco de esta actividad

Las clases se desarrollaron en el laboratorio de computación del colegio en una hora reloj semanal en todo el ciclo lectivo. Las actividades se realizaron en conjunto entre los docentes, contando con la presencia de una ayudante de sala. Los distintos docentes involucrados cumplieron diferentes roles en el momento del trabajo. La docente de sala refuerzó la comprensión de las consignas mediante explicaciones y monitoreó el desarrollo de los juegos educativos propuestos, mientras que el docente de informática orientó en el uso práctico de la computadora ayudando con el manejo del programa para

lograr una interacción más adecuada con el mismo. El auxiliar de sala apoyó la tarea de los otros dos.

Cabe destacar que en el momento de trabajo en la sala de Informática, los niños demandan constantemente al docente para que los guíe y acompañe, por lo que consideramos fundamental el trabajo conjunto entre los docentes involucrados, donde desde cada disciplina y cumpliendo diferentes roles hacen sus aportes para posibilitar una clase superadora cada día.

Selección de software para las distintas actividades

Para las distintas actividades se realiza la selección y evaluación de software educativo que son adquiridos por la institución o descargados de Internet en sus versiones de prueba o demostración. Si bien estos últimos no están completos permiten el uso de algunos módulos que suelen ser de mucha utilidad para el trabajo de distintos temas.

Los criterios utilizados para la elección del software educativo utilizado son los siguientes:

- La exhibición de las actividades a través de problemas estimulantes y motivadores, cuya solución impulse la habilidad de pensar en los niños.
- Claridad en la actividad presentada procurando que el niño no se distraiga.
- Posibilidades técnicas del laboratorio de informática.
- Programas de fácil manejo según la edad de los niños.

A modo de cierre

La computadora es un instrumento que permite un mejor desarrollo de las funciones básicas para aprender, motivar, desarrollar, ejercitar y promover situaciones de aprendizaje. Promueve en el niño el desarrollo de la memoria, la creatividad, la concentración, el razonamiento lógico, y la deducción.

En el nivel inicial se observa un marcado interés por el juego reglado y es característica de las distintas propuestas lúdicas en Informática la necesidad de seguir determinadas consignas y pautas para poder ser ejecutados.

La computadora posee un atractivo natural cargado de fascinación ya que utiliza distintos recursos multimediales (textos, sonidos, imágenes, animaciones, videos) que ponen en juego una mayor cantidad de sentidos. Este abanico de posibilidades genera mayor atención e interés en los niños los cuales son factores importantes para incrementar sus niveles de concentración. Así también permite un espacio de interacción grupal que estimula el intercambio de ideas, la cooperación, la ayuda mutua, la capacidad para esperar turnos, el respeto por las posibilidades y opiniones del otro y la confrontación de distintos puntos de vista.

La variedad de propuestas educativas informatizadas permite crear, recrear distintas situaciones para adecuarse a los distintos niveles de complejidad, de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada niño permitiéndole seguir su propio ritmo de trabajo.

El reconocimiento del lenguaje propio de la Informática favorece la adquisición de habilidades que preparan para el proceso de lectura y escritura, como por ejemplo: utilizar el lenguaje iconográfico al leer los diferentes íconos de herramientas y de la bandeja de opciones de la pantalla.

Es posible la adquisición de destrezas de psicomotricidad fina y orientación espacial, al trabajar con dos y tres dimensiones, al usar el mouse y el teclado en relación con la pantalla entre planos contrarios sin dificultad.

Determinados programas ofrecen una evaluación continua que brinda al niño un constante feedback, corrigiendo en forma inmediata los posibles "errores" y presentando ayudas si son necesarias, y una evaluación final explícita cuando el programa presenta informes sobre su actuación (por ejemplo: número de aciertos, errores, tiempo de ejecución)

La posibilidad de crear, probar, cambiar, experimentar, volver a intentar en las tareas con procesadores gráficos les brinda una experiencia innovadora en el plano artístico que se limitaría utilizando otras herramientas no informáticas. La informática ofrece otra puerta de entrada a los conocimientos; brindando a los niños un entorno de trabajo adaptable a sus necesidades.

Para nosotros, los docentes

Reconocemos la responsabilidad indelegable del docente en la tarea pedagógica y como tal, el requerimiento de partir de lo que los niños necesitan y a la vez, estar preparado para introducir, en lo posible, determinados medios tecnológicos en la sala.

Es función del docente facilitar y mediar en un ambiente de aprendizajes, posibilitando la construcción de conocimientos inter e intrapersonales. En cuanto al uso de las NTIC, el docente se transforma en un orientador al organizar actividades destinadas a desarrollar determinadas habilidades y destrezas propias de la sociedad de la información. Para esto es necesario su capacitación en este área lo que le permitirá manejarse con mayor autonomía, conocer la riqueza de posibilidades (potencialidades) y estar alerta a los riesgos que implica el uso de esta herramienta.

Bibliografía

Vera Rexach, Juan Carlos Asisten, Yendo de la tiza al Mouse. Manual de informática Educativa. Novedades Educativas. Segunda edición 1999, Argentina

Centro de Informática Psicopedagógica (CIP), La Informática en el Nivel Inicial. material de curso a distancia. Edición 2005. Argentina

Lelli Flavia J. Tallon Verónica, Zemina, Ana M. Trabajo Final de Licenciatura "La Informática en el Nivel Inicial". 2007 Universidad Nacional de Río Cuarto.

Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Propuesta Curricular para el Nivel Inicial. 1998. Córdoba. Argentina