

LA INFORMÁTICA EN EL JARDÍN

La Informática en el jardín deben tratarse como lo que es, un recurso, una herramienta, especialmente en jardín, donde el alumno no domina todavía la lecto-escritura, y la imagen, el sonido y la interactividad que nos ofrecen los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran soporte a su desarrollo. El objetivo no es que aprendan a ser operadores de Pc sino usar la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje.

Tener una computadora no nos convierte en buenos educadores ni en alumnos aventajados; utilizar con sentido el computadora para promover el aprendizaje, sí.

El objetivo de este proyecto es aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan en la sala. Lo ideal es que esté vinculado a la temática curricular trabajada en el aula.

Es importante recalcar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora, sino también aspiran estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico matemático y la creatividad.

La computadora es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción.

OBJETIVOS A NIVEL TECNOLÓGICO

- Reconocer partes de la PC
- Prender la PC
- Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular la computadora.
- Utilizar el teclado para tareas sencillas.
- Poder entrar y salir de un programa
- Poder navegar dentro de un programa
- Seleccionar un objeto; elegir opciones
- Utilizar herramientas de un graficador
- Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico matemáticas, lenguaje)
- Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones, escribir, dibujar en la medida de las posibilidades de los alumnos.

CONTENIDOS GENERALES

En el aula podemos utilizar la computadora con los alumnos organizando de diferentes formas el trabajo en equipo y la interacción entre alumnos, alumno y maestro, y alumno y computadora:

- Trabajando en grupo, donde la computadora es una herramienta para que toda la clase trabaje junta, explorando un programa o creando en equipo. Para permitir una atención mas personalizada, se trabaja por mitades de grupo en cada turno de computación.
- Trabajando bajo la dirección de la docente en parejas o individualmente. El trabajo en parejas estimula la confrontación de puntos de vista y la capacidad de esperar turno, crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad. El trabajo individualmente se usa cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimientos o introducir al niño en algún concepto concreto.
- Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el alumno puede experimentar, expresarse, crear, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado.
- Sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos o actitudes.
- Los alumnos adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y trabajan con dos y tres dimensiones, se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda.
- Adquieren también, y en gran medida, una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura.
- En las tareas creativas de tipo gráfico los trazos quedan limpios, los objetos pintados perfectamente. Cuando un niño trabaja con un procesador gráfico siempre obtiene un resultado muy bueno, que puede imprimir y luego guardar, o recortar, y retocar a mano.
- Los niños investigan, escuchan, ven, oyen, aprenden muy rápido, reciben una gran cantidad de estímulos en un afán de búsqueda y curiosidad por hacer, ver, oír, probar,... no tienen miedo a la computadora. Para ellos es realmente sólo algo más, otro juego. Desarrollan aprendizajes relacionados con actividades no lineales, que les permiten moverse de una a otra idea, cambiar, volver a intentar, pensar diferente, crear, comunicar.