

- **Objetivos más importantes que quiero conseguir mediante la incorporación de las TIC a la metodología de clase. *Objetivos de la experimentación.***

1. Conocer aspectos básicos: pantalla, teclado, ratón, botón de encender y apagar.
2. Adquirir un progresivo uso y manejo del ratón.
3. Realizar con el ratón trazos en la pantalla del ordenador.
4. Relacionar un sonido con una imagen asociada.
5. Respetar las normas y el turno en el uso del ordenador.
6. Interesarse por descubrir el manejo del ordenador y sus distintas posibilidades.
7. Compartir experiencias con los demás.

- **Características principales del grupo en el que realizaré la experimentación.**

Son un grupo de 18 alumnos y alumnas de educación infantil de 3 años.

No hay una asignatura concreta ya que en infantil trabajamos las tres áreas globalmente:

1. Identidad y autonomía personal;
2. Conocimiento del entorno
3. Lenguajes: comunicación y representación.

- **Unidades didácticas y contenidos que se trabajarán.**

- UD 1 ¿En qué lugares aprendo y convivo?

Contenidos:

- ✓ El colegio
- ✓ La casa
- ✓ La familia.

- UD 2 Los cuentos.

Contenidos:

- ✓ Valores que queramos transmitir.
- ✓ Aproximación al manejo del ordenador.
- ✓ Apreciación y gusto por los cuentos.

- Fechas de la experimentación señalando el número de sesiones semanales en las que se hará uso del ordenador.

Duración aproximada dos meses. Una sesión semanal de aproximadamente una hora de duración.

- Enfoque que se dará a las unidades didácticas.

Debido a la edad del alumnado el enfoque será iniciación a las tecnologías de la información y comunicación y aprovechamiento de las herramientas informáticas en la adquisición de nuevos contenidos con la ayuda directa de la maestra.

Mi elección será un [blog](#) para mi aula de 3 años en el que reflejaré:

- ✓ Anotaciones de actividades programadas.
- ✓ Actividades y experiencias relacionadas con las unidades programadas de los lugares en los que aprenden y conviven como son el colegio, la casa y la familia.

En el [blog](#) aparecerán:

- ✓ Enlaces a temas relacionados con la temática propuesta.
- ✓ Algunos de nuestros trabajos.
- ✓ Información del día a día.

El trabajo que deberá de realizar el alumnado:

- ✓ Uso diario del ordenador por grupos en el rincón del ordenador.
- ✓ Uso semanal individual del ordenador en el aula de informática.
- ✓ Manejo de programas informáticos que refuercen los aprendizajes de la unidad seleccionada.

Material para la evaluación del [proceso de aprendizaje](#):

Además de un seguimiento diario del desarrollo de las actividades visitaremos el [blog](#) para reforzar los aprendizajes adquiridos y para revisar las tareas y actividades que hemos ido realizando.

Se intentará adecuar el material a las necesidades que vayan surgiendo.

Si es posible realizaré grabaciones a la vez que una observación sistemática.

Las **actividades** que propongo son:

<p>Navegación sencilla que facilita el trabajo autónomo del alumnado: uso de páginas web.</p>	<p>Fantasmín en educastur:  <a href="http://recursostic.educacion.es/infantil/fantasmin/web/a/aa_02vf.htm">http://recursostic.educacion.es/infantil/fantasmin/web/a/aa_02vf.htm</a></p> <p>Unidades didácticas de Pelayo en Educastur:  <a href="http://nea.educastur.princast.es/index.php">http://nea.educastur.princast.es/index.php</a></p>
---	---

**Programas específicos:**

<p>Actividades interactivas para entrenamiento del uso del ratón</p>	<p>El conejo lector Trampolín 3-6 años</p>
<p>Actividades vinculadas a los contenidos curriculares</p>	<p>Cd interactivo SM 3 años: Paca la Vaca</p>
	<p>Cd interactivo Everest 3 años Cuentoaventura 3 años.</p>
<p>Power point</p>	<p>Para visualizar presentaciones sobre temas que nos interese puntualmente</p>
<p>Videos de youtube</p>	<p>Para reforzar contenidos</p>
<p>De la pizarra digital Team-Board</p>	<p>Draw</p>

El **hardware** que utilizaremos será:

- Un Pc en el aula en el rincón de informática.
- Aula de informática intercalando Pc o Pizarra digital.

## **CRONOGRAMA**





- 1.- ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL RINCÓN DE INFORMÁTICA.
- 2.- ACTIVIDADES ESPECÍFICAS EN EL ORDENADOR DEL AULA.
- 3.- ACTIVIDADES EN EL AULA DE INFORMÁTICA.

## **RESUMEN DEL DIARIO DE EXPERIMENTACIÓN.**

## 1.- ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL RINCÓN DE INFORMÁTICA:

Se realizan una vez a la semana cada equipo de 3 ó 4 alumnos compartiendo el ordenador del rincón del ordenador.

### Metodología:

-  Se puede participar por equipos.
-  Cada equipo consta de 3 ó 4 alumnos.
-  Cada equipo utiliza el ordenador en el rincón de informática en una sesión diaria. Se va rotando.
-  Hay un ordenador. En el aula no hay conexión a internet.

<u>ACTIVIDADES EN EL RINCÓN DE INFORMÁTICA</u>		
SEMANA	PROGRAMA	ACTIVIDAD
SEMANA DEL 24 AL 28 DE SEPTIEMBRE	Conejo lector	Conocemos los rincones incluido el de informática. En él podemos ir por equipos de 3 ó 4 alumnos porque solo hay un ordenador. Opción colorear solo hay que mover el ratón.
SEMANA DEL 1 AL 5 DE OCTUBRE	Conejo lector	Opción burbujas solo hay que mover el ratón.
SEMANA DEL 8 AL 11 DE OCTUBRE	Conejo lector	Opción familias
SEMANA DEL 15 AL 19 DE OCTUBRE	Conejo lector	Opción animales
SEMANA DEL 22 AL 26 DE OCTUBRE	Conejo lector	Opción música
SEMANA DEL 29 DE OCTUBRE AL 2 DE NOVIEMBRE	Conejo lector	Empezamos a hacer clic en la opción de cambiar de juego, cuesta bastante al principio y hay que ayudarles a poner bien la mano
SEMANA DEL 5 AL 9 DE NOVIEMBRE	La vaca Paca	Opciones del ratón: el bosque mágico; gotas de lluvia; limpia pantalla. Familias de animales.
SEMANA DEL 12 AL 16 DE	La vaca Paca	Opciones colorear: píntalo



NOVIEMBRE		de colores.
SEMANA DEL 19 AL 23 DE NOVIEMBRE	La vaca Paca	Opciones completar partes de la cara. Busca su sombra.
SEMANA DEL 26 AL 30 DE NOVIEMBRE	La vaca Paca	Opciones laberinto: dónde está. Las diferencias: el intruso

## 2.- ACTIVIDADES ESPECÍFICAS EN EL ORDENADOR DEL AULA:

### Metodología:

Se realizan en gran grupo, las vamos viendo todos y las comentamos, haciendo sugerencias, escuchando, haciendo preguntas y respuestas.

- ✪ Octubre: Visualización power point “Las setas”



- ✪ Octubre: Visualización power point “Tipos de casas”



- ✪ Noviembre: Visualización “cuento los 3 cerditos”



- ☛ Noviembre: Visualización de fotos que nos hicimos con la policía local.



- ☛ Noviembre: Visualización de fotografías de la degustación de frutos del otoño.

### 3.-ACTIVIDADES EN EL AULA DE INFORMÁTICA:

#### Metodología:

Una sesión a la semana vamos al aula de informática donde cada alumno/a maneja individualmente un ordenador o por parejas.

En este aula tenemos 20 ordenadores con conexión a internet y en otra aula tenemos la pizarra digital.

**26/10/12:** Escribir el nombre en la pizarra digital. Probar opciones del draw.

**2/11/12:** La vaca Paca en los ordenadores (las opciones del primer trimestre):

Opciones del ratón: el bosque mágico; gotas de lluvia; limpia pantalla.

Familias de animales.

Opciones colorear: píntalo de colores.

Opciones completar partes de la cara.

Busca su sombra.

Opciones laberinto: dónde está.

Las diferencias: el intruso.



**9/11/12:** Leo con Alex en la pizarra digital:



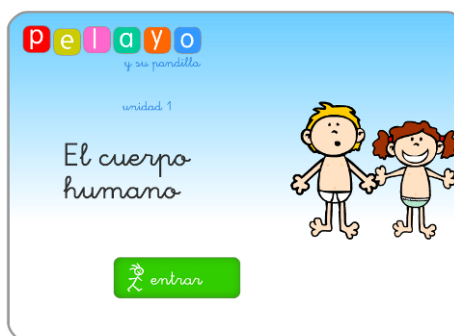


**16/11/12:** La vaca Paca en los ordenadores.

**23/11/12:** Fantasmín (en educastur):



**30/11/12:** Unidad didáctica de Pelayo (en educastur) el cuerpo humano:



## RESUMEN DEL DIARIO DE EXPERIMENTACIÓN

La experimentación ha sido realizada desde el 24 de septiembre al 5 de diciembre.

✓ El **desarrollo** de la actividad ha sido adecuado a la edad del alumnado y las necesidades del mismo.

✓ **Interés** del alumnado: alto. Tanto el rincón del ordenador por grupos, en el aula de informática a nivel individual y en la PDI (individual y grupal)

✓ **Evolución:** desde mirar la pantalla a mover el ratón, pasando por el clic, el doble clic y arrastrar iconos y objetos en las diferentes actividades.

✓ Al principio eran más sencillas las **actividades** en las que solamente mueven el ratón porque básicamente lo cogen bastante mal al principio y les cuesta el clic y arrastre pero a las pocas sesiones se va notando una evolución considerable.

✓ Los **contenidos** trabajados: reforzaban aspectos de las unidades didácticas con programas específicos de la editorial (La casa y el cuerpo). Otros aportaban aspectos del otoño (como presentaciones de aspectos y colores del otoño, las setas). Algunos profundizaban cuentos en los power point que veíamos como “Los tres cerditos”, “La casita de chocolate”.

### **Dificultades y soluciones:**

- No tener internet en el aula me obliga a tener que llevar yo material y contenidos que busco o realizo previamente (como presentaciones, videos o imágenes)

Aprovecho cuando voy al aula de informática para usar internet pero solo disponemos de una sesión semanal y en el aula podría sacarle más partido.

- Las sillas del aula de informática son muy altas y giratorias no se adecuaban a la edad. La solución es estar muy pendiente de los posibles accidentes. Durante esa sesión tengo un apoyo con la maestra de apoyo a infantil.

- El manejo del ratón al principio es un poco costoso porque sus manos son mucho más pequeñas hay que corregir constantemente la posición.

### **Evaluación:**

La experiencia ha sido altamente positiva ya que este tipo de actividades interactivas y visuales suelen tener mucho interés en el alumnado de esta edad (3 años). Son un complemento perfecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, un instrumento más a utilizar.

Las actividades sirvieron de introducción de algunas unidades didácticas o apartados de las mismas y para reforzar contenidos de las mismas.

Los resultados obtenidos a través de la observación y experimentación del alumnado demuestran que es un proceso relacionado con su maduración y que complementa positivamente aspectos curriculares que queramos potenciar o destacar.





Otro aspecto positivo es el compartir. En el caso del rincón del ordenador donde solamente tenemos un ordenador cada equipo de 3 ó 4

alumnos va compartiendo el ratón uno a uno y aunque a veces surgen problemas de “posesión del ratón” se suelen solucionar a tiempo, les ayuda en la superación de la frustración.

## RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA DE VALORACIÓN

Dado que la evaluación debe ser significativa como mecanismo para la mejora de la práctica educativa, aunque el alumnado sea de 3 años evalúo según sus características.

Les hice en la Asamblea esta encuesta y este fue el resultado:

Valoramos así nuestra experiencia en el aula:  Resultado de 18 alumnos/as	SÍ  	NO  	A VECES  
Me gusta el rincón de informática	18		
Me gusta el aula de informática	18		
Aprendo cosas nuevas	18		
Manejo mejor el ratón	18		
Sé hacer clic	16		2
Sé hacer doble clic	6		12
Sé arrastrar	6		12
Me gusta ver fotos y presentaciones en el ordenador	18		
Me gusta escuchar canciones	18		
Me gusta ver cuentos	18		
Rodea tu programa favorito			

	<p>4 La vaca Paca</p> <p>14 El conejo Lector</p>
<p>Rodea tu página favorita</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>18 Fantasmín</p>

## RESUMEN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

Por los resultados obtenidos y la observación directa y sistemática puedo decir que la evolución ha sido proporcional a las características y autonomía del alumnado.

Cuando van dominando el clic y doble clic así como el arrastre ya van prefiriendo cambiar de programa a alguno más complicado ya que la vaca Paca supone más técnica a la hora de tener que arrastrar que es lo que más les cuesta al principio, por eso les resulta más fácil el Conejo Lector ya que solamente tienen que mover el ratón. Pero con la práctica se va notando la mejoría y el dominio del ratón.

El uso de las tecnologías les supuso un interés grande y un apoyo en la adquisición de contenidos.

Será un recurso que seguiremos utilizando todo el curso intentando mejorar en la práctica del mismo.

## VALORACIÓN PERSONAL DE LA EXPERIMENTACIÓN

### **- Grado de consecución de los objetivos marcados y satisfacción alcanzada con la experimentación:**

Se cumplieron los objetivos propuestos sobre todo el 2, 5 y 7.

- ✓ Conocer aspectos básicos: pantalla, teclado, ratón, botón de encender y apagar.
- ✓ Adquirir un progresivo uso y manejo del ratón.
- ✓ Realizar con el ratón trazos en la pantalla del ordenador.
- ✓ Relacionar un sonido con una imagen asociada.
- ✓ Respetar las normas y el turno en el uso del ordenador.
- ✓ Interesarse por descubrir el manejo del ordenador y sus distintas posibilidades.
- ✓ Compartir experiencias con los demás.

### **- Dificultades encontradas (tecnológicas, relacionadas con la actitud del alumnado, con la comprensión y grado de adquisición de los contenidos, etc):**

En ocasiones se tarda algo de tiempo en que algún ordenador responda tan rápido como nos gustaría o que fallen los altavoces o la conexión a internet pero son aspectos básicamente de tiempo y el alumnado tiene poca paciencia para esperar, pero también es un aspecto que hay que trabajar que a veces hay que solucionar problemas para que las cosas funcionen. Por lo demás su actitud siempre es positiva ante estos recursos.

La colocación de la pizarra digital es un poco alta para su estatura tenemos que valernos de un cajón donde se suben, posiblemente nos la instalen más baja, a su altura.

### **- Conclusiones y perspectivas de futuro:**

- ✓ Interés elevado y alta motivación.
- ✓ Facilita la adquisición de contenidos y el refuerzo de otros.
- ✓ Es un recurso positivo.

Las perspectivas de futuro son seguir trabajando en esta línea, intentar mejorar y seguir aprendiendo.