

# FASE DE ESTUDIO

## Elaboración de un paquete de CD's multimedia para niños.

De todos es sabido que la informática se ha convertido en el medio de trabajo por excelencia y es por ello que, cada vez es más utilizada en muchos ámbitos y su perspectiva de uso es ascendente. Como consecuencia ha surgido una especie de obsesión por inculcar conocimientos informáticos cada vez en edades más tempranas, ya que el aprendizaje es más ágil cuanto más pequeño es el alumno, dado que se impregnan mucho más fácilmente de conocimientos.

Por ello surge la idea de la realización de un conjunto de CD's multimedia para niños de entre cuatro y cinco años, con la intención de iniciarles en el uso del ordenador y a la vez reforzarles el aprendizaje que van adquiriendo en el aula.

Por esto he decidido acudir a un centro de enseñanza infantil y primaria para entrevistarme con personal docente y averiguar cuáles son los conceptos, conocimientos y destrezas que se imparten en esas edades, y cuáles de estos serían aplicables y cuáles se podrían potenciar mediante un aprendizaje informático.

Una de las cosas en las que más insistió, es en que hay que tener muy en cuenta a quien va dirigido: Los niños a estas edades, probablemente aun no se hayan enfrentado a un ordenador, y en algunos casos es posible que nunca hayan visto uno. Una de las realidades que se ven en nuestro país, es la masiva inmigración, la cual se hace cada vez más patente en las aulas. En concreto en este centro, el porcentaje de inmigrantes asciende hasta el 15 o el 20% del total del alumnado.

Es por esto que además de reforzar los conceptos anteriormente enunciados, es imprescindible la realización de una serie de actividades que sirvan para iniciar y familiarizar a los niños con el uso del ordenador y sus periféricos más básicos, como son el teclado y el ratón. Enseñarles a relacionar el movimiento de su mano con los movimientos que realiza el cursor por la pantalla, etc...

Otro aspecto que reseñó es que los niños a tan corta edad, reaccionan más fácilmente ante colores llamativos y con variaciones fuertes y con mucho contraste. Además es importante la incorporación del sonido. Ya que la gran mayoría aún no sabe leer, es importante estimularles con sonidos cuando han realizado bien una actividad (BIEN!!!, BRAVO!!!, GENIAL!!!!...) y “indicarles” cuando lo hacen mal con algún sonido. También se estimulan con movimientos rápidos de personajes para ellos conocidos, que les feliciten cuando lo hacen bien (Sonriendo, o levantando el dedo pulgar por ejemplo) y se pongan tristes cuando lo hagan mal (negando con la cabeza baja), ya que son gestos con los cuales están familiarizados.

Tras esto me indico los conceptos más importantes que se explican en estas edades (que después enumeraré), y cuáles de estos son los más importantes y cabe reforzar con más intensidad.

Así, me pude dar cuenta que los conocimientos que se adquieren a los 5 años, son básicamente una ampliación de los adquiridos a los 4, y es por esto que con 4 años tal vez sea más importante enfocar el aprendizaje informatizado hacia la familiarización con la máquina, tratar que el niño le pierda el miedo a algo para él totalmente desconocido, y enseñarles que los ordenadores pueden ser una herramienta de trabajo, y que como ocurre en las aulas, es necesario mantener un orden y una disciplina.

Cabe recalcar que el aprendizaje que van a adquirir es un conocimiento del ordenador no técnico, sino de uso.

Es importante enseñarles a comportarse, a no dar golpes al teclado, a encender y apagar el ordenador correctamente, etc... Y será ya en la siguiente etapa, cuando estos conocimientos se presuponen sabidos, cuando se entre mas a fondo en el trabajo de refuerzo al realizado en el aula.

Por esto he separado en 2 bloques diferenciados los contenidos aplicables a las 2 etapas:

#### **4 AÑOS:**

- ⌘ Juegos de agilidad táctil y motricidad fina para el dominio del ratón para la adquisición de conceptos básicos como moverse por la pantalla, pinchar, seleccionar, arrastrar y colocar, etc...
- ⌘ Ejercicios de señalar en relación a conceptos formas, tamaños colores...
- ⌘ Ordenar cronológicamente o según un modelo dado viñetas
- ⌘ Ordenar según los conceptos de GRANDE – PEQUEÑO, ALTO-BAJO, según la simbología que están acostumbrados a utilizar y con dibujos exagerados donde se pueda notar la diferencia.
- ⌘ Juegos para conocer el color: Por ejemplo, colorear áreas según una relación número-color
- ⌘ Escritura sencilla y siguiendo un modelo para familiarizarse con la disposición de las letras y los números en el teclado
- ⌘ Asociación de un conjunto de no más de 20 palabras siguiendo un esquema DIBUJO – CONCEPTO – PALABRA
- ⌘ Ordenación de letras según palabras:



--> O T A P

- ⌘ Asociación cantidad número (dado un número de pelotas en un cesto, escribir ese número)

- ⌘ Buscar la figura geométrica indicada
- ⌘ Buscar el dibujo que difiere en cuanto a la forma, al color, y a la posición absoluta y/o relativa.

**5 AÑOS:** Básicamente es lo mismo que en 4 años pero aumentando un punto de dificultad:

- ⌘ A los ejercicios de habilidades con el raton, se les puede añadir el factor tiempo para que ellos mismos puedan medir sus avances
- ⌘ En la ordenación de números se puede trabajar hasta el 10
- ⌘ Se puede añadir el concepto de SUMA – RESTA sencillas.
- ⌘ Construcción de frases sencillas mediante el método de asociación DIBUJO – CONCEPTO – PALABRA (aun no tienen porque saber leer)
- ⌘ Ampliación del vocabulario básico a unas 80 / 100 palabras.
- ⌘ Empezar a enlazar las letras minusculas.
- ⌘ Asociación de una frase a una imagen
- ⌘ Composición de números (  $8+0 = 7+1 = 6+2 = 5+3 = 4+4$  )
- ⌘ Rellenar una serie consecutiva de numeros del 1 al 10:

1 \_ 3 \_ 5 \_ 7 \_ 9 \_

Por todo ello, se constata que la utilización de este nuevo medio que se esta imponiendo a nivel social, llevado a la escuela, motiva y agiliza el aprendizaje e incluso se puede demostrar que alumnos con alguna dificultad en el aula habitual, ante el ordenador, y mediante el juego de las imagenes, les ayuda a despertar y captar con rapidez lo que anteriormente parecía costarles mucho.

Por esto considero que la utilización de la informática es un campo abierto que cada vez mas ira imponiendose en las escuelas, y este tipo de aplicaciones pueden ser gran ayuda, tanto a alumnos como a profesores.

Para mas informacion pueden consultarse los CD de este tipo como por ejemplo DUENDES MÁGICOS 4 y 5 AÑOS de EDICIONES ALGAIDA.