
INTRODUCIR EL ORDENADOR EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Por M^a José Cabello Salguero

En una sociedad cambiante como la nuestra, la escuela tiene la responsabilidad de integrar la realidad y participar activamente en ella. La relación entre escuela y entorno es muy fuerte. La generación de información del entorno actúa como fuente de conocimiento y por tanto promueve gran variedad de aprendizajes.

Una de las razones por las que se emprendió la actual reforma del sistema educativo fue por la existencia de una contradicción entre la cultura de la palabra y la cultura de la imagen. En la escuela primaba el saber obtenido a través de la palabra (escrita y oral) y los alumnos/as estaban inmersos en un mundo audiovisual, semejante contradicción exigía una respuesta.

Este aspecto se recoge en nuestra legislación vigente: “los niños y niñas de Educación Infantil se encuentran inmersos en una sociedad tecnológica y visual, por lo que el tratamiento educativo del lenguaje de la información y de la comunicación requiere ayudarles a la comprensión e interpretación de los mensajes audiovisuales y en la utilización adecuada y creativa de esos medios, fuente de conocimiento.”(Orden de 5 de agosto de 2008, r la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, Anexo, apartado B)

En el segundo ciclo de Educación Infantil (de 3 a 6 años), el desarrollo y la evolución gira alrededor del juego, el lenguaje y la afectividad. Tres aspectos que son la base sobre la que se sustenta su desarrollo mental y su relación con el entorno.

La imagen que el niño/a tiene de sí mismo y del mundo que le rodea se construye entre su realidad corporal y sus relaciones con los demás. El ordenador en este campo, es tan nuevo para el alumnado como cualquiera de los conceptos que a nivel adulto tienen una significación positiva y/o negativa.

La tecnología forma ya parte de nuestra cultura y los centros de Educación Infantil deben ser contextos de aprendizaje donde puedan tener cabida todas las actividades que estimulen y desarrollen capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales. La escuela debe ofrecer experiencias y destrezas relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación, ya que estas tecnologías, con su capacidad de interacción pueden ser un elemento de recreación de situaciones donde el alumnado encuentre estímulos para desarrollar sus capacidades, mejorar su autoimagen, y en consecuencia, su inserción social. Además no sólo ayuda a desarrollar y estimular las capacidades infantiles, sino que pueden ayuda a prevenir posibles dificultades de aprendizaje, que se manifiestan de forma más clara en niveles educativos superiores. Siendo por tanto también una herramienta de detección de dificultades en manos de los profesionales de la educación..

Pero hay muchos educadores infantiles que al examinar la utilización del ordenador en el aula se enfrentan con una serie de cuestiones relacionadas con sus implicaciones educativas (positivas o negativas), con su colocación dentro del aula, con las actividades que se pueden llevar a cabo con el ordenador, con la idea de que es bueno introducirlo en el aula, etc. Todas estas cuestiones hacen que parte de los profesionales de la Educación Infantil estén a favor del uso de esta herramienta en el aula, y otros que sean detractores de su uso.

Personalmente creo que el uso del ordenador es como el de cualquier otra herramienta, será válido si ayuda a desarrollar las capacidades infantiles y contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas de esta etapa. Dependerá del uso que el

docente le de, de los conocimientos que éste tenga sobre el mismo y del concepto de educación que posea.

En Educación Infantil se puede optar por diferentes metodologías. Todas ellas deben partir de lo cercano, de lo más inmediato, del entorno que rodea al niño para llevarles a conocerlo. La actividad es el origen y el motor de desarrollo infantil, así como fuente de descubrimiento y aprendizaje.

Una de las opciones es la metodología de rincones. Un rincón es una forma de organización espacial donde la acción del niño/a es de libre elección y se propicia la investigación, la deducción y la imaginación. Los rincones constituyen una forma coherente de llevar la práctica educativa garantizando: un *aprendizaje activo (Piaget)*, un *aprendizaje significativo (Ausubel)* y un *aprendizaje en interacción con los otros (Vigotsky)*, además de potenciar la autonomía, mediante un clima relajado, creativo, ordenado donde la atención individual encuentra mayor cabida. Iré avanzando desde un trabajo más o menos dirigido hacia la realización prácticamente autónoma de los niños/as.

La globalidad y la acción por parte de niños/as son premisas imprescindibles para actuar en Educación Infantil, por lo tanto son el camino adecuado para introducir las tecnologías en el aula. Pero hemos de tener en cuenta que el uso del ordenador no puede plantearse como una herramienta aislada, sino integrado, sino que cada concepto que se trabaje debe encontrara en el ordenador ese matiz de interactividad, de exploración.

La metodología de rincones parte de la importancia desambiente del aula, ya que el aprendizaje no sólo se produce por medio de interacciones verbales. El ambiente y las interacciones que en él se producen son factores determinantes y favorecedores del desarrollo.

El ambiente es una fuente de riqueza, es una estrategia educativa y un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje al ofrecer propuestas, ocasiones de intercambio de información, de interacción con otros,... Por tanto, el ambiente del aula, organizado por rincones (ya que en ese caso estoy hablando de metodología de rincones), debe estar adecuado a las características psicoevolutivas y edad de los niños/as que van a desenvolverse en él. De modo que respete sus necesidades de relación, actividad, experimentación, juego,...

Los niños/as se desarrollan mejor y aprenden más en un ambiente estimulante y ordenado, en el que se ofrecen distintas posibilidades de acción. La disposición del espacio debe realizarse de forma que propine una utilización autónoma de los niños/as, los recursos deben estar al alcance de todos los que tienen que usarlos. Hay que crear diferentes espacios que ofrezcan diferentes actividades, con diferentes materiales. A modo de ejemplo propongo algunos rincones:

- Rincón de juego simbólico: realizaremos juegos en la casita, la tienda, de la enfermería, en el camerino del circo...
- Rincón del artista: deberá estar situado en un lugar en el que entre luz. Expresaremos conocimientos, emociones a través de diferentes materiales t técnicas plásticas.
- Rincón de grafomotricidad o “del secretario/a”: donde reproduciremos oral y gráficamente palabras, textos,..
- Rincón de biblioteca: acercamiento a la lectura de textos e imágenes, búsqueda de información en libros, revistas, fotografías, etc.
- Rincón del ordenador: desarrollo de la coordinación óculo-manual, resolución de problemas espaciales, juegos con palabras, iniciación a la lectura, juegos de lógica, etc.

Este último rincón, el del ordenador, ofrece muchas posibilidades, siempre que sea el adulto el encargado de seleccionar, tratar y escoger la información que les llega a través de él, para que sea adecuada al proceso de aprendizaje infantil. Este medio dentro del aula, debe tratarse como lo que es, un recurso y una herramienta más, para alumnado y maestro/a. Sobre todo en la etapa de Educación Infantil, es un soporte para el desarrollo. Pero hay que tener cuidado, porque toda herramienta en el aula, toda acción de un maestro/a y de un alumno/a debe estar cargada de significado para producir aprendizaje. La importancia del uso de los nuevos medios en Educación Infantil, recae en el uso que hagamos de esos medios, pero no en los medios en sí mismos. Tener un ordenador en el aula no nos convierte en buenos educadores ni en alumnos/as aventajados; utilizar con sentido el ordenador para promover el aprendizaje sí.

Los programas multimedia educativos pueden ser un gran apoyo en el aula para introducir nuevos aprendizajes, reforzarlos, sistematizarlos,... Ofrecen al usuario una multitud de estímulos, un alto nivel de motivación, un interés atractivo y a la vez una herramienta altamente potenciador para el desarrollo cognitivo del alumnado.

Dentro del rincón del ordenador, como un espacio delimitado dentro del aula, el trabajo se puede organizar de diferentes formas:

- Trabajando en pequeños grupos, en parejas o individualmente, bajo la dirección del maestro/a, cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimientos o introducir al alumnado en algún concepto nuevo.
- Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el alumnado pueda experimentar, expresarse, crear o tomar decisiones para obtener uno u otro resultado. O sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar conocimientos, habilidades,....

También puede ser utilizado por el docente como una herramienta para el gran grupo, para que toda la clase trabaje junta, visionando algún tipo de información, presentando a todos contenidos nuevos,...

Los aprendizajes en Educación Infantil se realizan de una forma globalizada, y el ordenador en este sentido ofrece un amplio abanico de posibilidades.

- El alumnado realiza un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo, lo que aumenta su responsabilidad en la toma de decisiones, aprenden a corregir sus propios errores.
- Aumentan el desarrollo de la psicomotricidad fina y trabajan con dos o tres dimensiones.
- Adquieren una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. Lo que les ayudará a la preparación para el proceso de lectura y escritura.
- En tareas creativas, de tipo gráfico los trazos quedan limpios, los objetos pintados perfectamente. Este trabajo se puede imprimir, para guardarlo, retocarlo, recortarlo, etc. Y ese resultado colabora en aumentar la seguridad que el niño alcanza en la realización de actividades, y también en su autoestima.
- Al trabajar con compañeros, crece la colaboración, la ayuda, el respeto, aprenden a escuchar las opiniones y propuestas de los otros, a organizarse como grupo de trabajo.
- Los niños/as investigan, escuchan, ven, prueban, experimentan, no tienen miedo al ordenador, lo utilizan como otro juego más.
- A través del ordenador desarrollan aprendizajes relacionados con actividades no lineales, que les permiten cambiar, volver a intentar, pensar de forma diferente. Esas actividades son herramientas muy importantes en los procesos de globalización del aprendizaje.

En cuanto a los programas que se pueden utilizaren Educación Infantil, debemos pensar ante todo qué queremos que aprendan nuestros alumnos/as. y cómo queremos que sea su proceso de aprendizaje.

Podemos hablar de:

- Materiales didácticos de ejercitación: programas que proponen ejercicios al alumno/a y que ponen énfasis en los contenidos que van a ser trabajados.
- Programas de diseño gráfico: para trabajar aspectos relacionados con el entorno, es decir, con el entorno que intenta reproducir y recrear en sus trabajos con el ordenados.
- Cuentos interactivos: para el refuerzo del gusto por la lectura, el entretenimiento. Aunque también se pueden utilizar para trabajar el uso del ratón, colores, sonidos,...
- Las enciclopedias interactivas, aunque están pensadas para alumnado mayor, también pueden aportar al grupo información sobre determinados temas.
- Los juegos, que son una potente herramienta para el aprendizaje. Con el ordenador se puede jugar y aprender de la misma manera o de diferente forma a como lo haríamos con objetos reales del aula.

En definitiva, en Educación Infantil se camina hacia el aprender a aprender y se intenta dejar a un lado la acumulación de información para acercarse a saber utilizar

herramientas y recursos que permitan al niño ser agente activo en su proceso de aprendizaje. Y en este sentido, las nuevas tecnologías, y en particular el ordenador, brindan grandes e innumerables posibilidades.

M^a JOSÉ CABELLO SALGUERO