

PLAN DE INTEGRACIÓN DEL KIDSMART EN EDUCACIÓN INFANTIL, “APRENDEMOS JUGANDO”

1. CONSIDERACIONES PREVIAS

Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han convertido en herramientas esenciales en el mundo actual y su uso en educación aumenta rápidamente a todos los niveles. Pero sólo recientemente se han introducido ampliamente en la educación infantil y una de las principales razones es preparar a los niños de estas edades para su vida futura en la sociedad del conocimiento y su contribución al desarrollo de la competencia digital.

El sector de la educación escolar está en una de las primeras fases de desarrollo en la incorporación de las TIC y, en este contexto, **la contribución del Programa de educación infantil KidSmart** de IBM es especialmente significativa. El programa se ha diseñado como una iniciativa específica para acabar con la llamada 'brecha digital' en comunidades de escasos recursos y para dar soporte a la recientemente identificada necesidad de desarrollar un sistema innovador de aprendizaje mediante el uso de las TIC, uno de cuyos elementos clave es incentivar la formación y confianza del profesor.

KidSmart es un centro informático de aprendizaje, especialmente diseñado para niños de edades comprendidas entre 3 y 6 años. Está compuesto por un mueble de vivos colores, un banco que permite el uso simultáneo del pupitre por dos niños y el equipo informático IBM que se aloja en su interior, debidamente protegido para que no suponga ningún riesgo para los niños.

El ordenador lleva instalado un software educativo recomendado para esta primera etapa de aprendizaje y con el que los niños pueden aprender matemáticas, ciencias o a crear cuentos animados en función de su edad.

2. OBJETIVOS

2.1.- OBJETIVO GENERAL

Integrar el ordenador de forma completa en el medio escolar y en la programación educativa desde sus inicios, posibilitando también a los niños con discapacidad el acceso a las tecnologías de la información. El programa es, además, un elemento de motivación para los niños en sus actividades diarias. Con ello, las nuevas tecnologías dejan de ser una actividad al margen del conjunto de tareas que los escolares realizan en sus clases.

2.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Desarrollar en las primeras edades experiencias de utilización de las nuevas tecnologías con el fin de aportar entornos de aprendizaje en los que estén presentes las herramientas y objetos de la nueva sociedad de la información.
- 2.- Generar competencias y estrategias de conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías en las edades tempranas, comenzando el proceso de alfabetización digital conjuntamente con los demás procesos de adquisición de técnicas instrumentales clásicas.
- 3.- Integrar el ordenador en el aula de educación infantil, fomentando actividades en las que éste constituya parte de la planificación didáctica e incorporando el ordenador como material educativo en la organización espacial y temporal del aula.
- 4.- Aportar a todos los niños, con independencia de sus diferencias culturales o sociales, un acceso equitativo a las experiencias con las nuevas tecnologías.

5.- Facilitar a los niños con dificultades de aprendizaje la utilización de contextos de aprendizaje con las nuevas tecnologías en los que encuentren entornos adaptados a sus características y estilos de aprender.

6.- Posibilitar a los niños con discapacidad el acceso a las tecnologías de la información, permitiendo de esta forma, bien mediante las ayudas técnicas precisas o la configuración del soporte lógico, disponer de sistemas de comunicación y aprendizaje difícilmente alcanzable con los materiales tradicionales.

3. ACTIVIDADES

Desde el escritorio del Kidsmart ("KidDesk") se puede iniciar cualquiera de los cinco programas de software de KidSmart que están preinstalados en el equipo. Aunque también se podrán descargar otros programas de Internet, como los referentes al área de Inglés, utilizaremos estos cinco principalmente para contribuir al desarrollo de las áreas de conocimiento.

Pasemos a analizar las capacidades y objetivos que trabajaremos en cada programa:

1.- Bailey's Book House:

En trabajo de la prelectura en este programa fomenta a aprender letras, palabras, rimas, adjetivos y cómo explicar cuentos. Además los alumnos crean familias de palabras, cambian las características de un amigo, y crean sus propias tarjetas de felicitación y libros de cuentos.

- Objetivos del programa:
- Aprender nombres de letras.
- Reconocer letras en mayúsculas y en minúsculas.
- Reconocer palabras que riman.
- Explorar principios y finales de palabra.
- Aprender y utilizar adjetivos y preposiciones habituales.
- Construir frases.
- Incrementar el vocabulario de lectura.
- Imprimir su propio trabajo.

2.- Sammy's Science House:

En este programa los alumnos crean sus primeras habilidades científicas y practican importantes procesos científicos. Los alumnos también amplían su vocabulario científico a medida que aprenden cosas de las plantas, los animales, las estaciones del año y del tiempo.

- Objetivos del programa:
- Discriminar atributos.
- Construir objetos.
- Seguir patrones.
- Manipular variables meteorológicas.
- Investigar los hábitats de los animales.
- Observar los cambios de estación.
- Explorar clasificaciones.
- Enumerar plantas, animales, piedras y hongos.
- Crear secuencias lógicas.

3.- La Hora y Lugar en la Casa de Trudy:

Los alumnos en el desarrollo de esta actividad adquieren habilidades relativas al transcurso del tiempo y exploran el concepto de tiempo controlando una película animada. Además, Trudy les ayuda a familiarizarse con la geografía, pues los alumnos desarrollan las habilidades de uso de

mapas, direcciones y "viajan" por todo el mundo, aprendiendo los continentes, los océanos y otros lugares importantes del mundo.

- Objetivos del programa:
- Localizar y enumerar 7 continentes y 4 océanos.
- Localizar y aprender algunos lugares importantes del mundo
- Comprender los signos convencionales más habituales de los mapas.
- Utilizar las direcciones izquierda, derecha, N, S, E y O.
- Explorar la relación entre un globo terráqueo y un mapamundi.
- Comprender las unidades de medida de tiempo.
- Leer la hora en relojes analógicos y digitales.

4.- La Casa de las Matemáticas de Millie:

Los alumnos explorarán los conceptos matemáticos básicos a medida que aprenden números, formas, tamaños, cantidades, patrones, secuencias, la suma y la resta. Cuentan bichos, construyen casas para ratones, crean animales llenos de fantasía, hacen galletas con gominolas para el caballo Harley, y encuentran los zapatos correctos para Pequeño, Mediano y Grande.

- Objetivos del programa:
- Identificar y comparar tamaños.
- Aprender el nombre de las formas.
- Emparejar formas.
- Crear y completar patrones.
- Reconocer y leer los números del 0 al 30.
- Escuchar contar los números del 1 al 30.
- Reconocer y leer secuencias de números.
- Practicar la suma y la resta.

5.- Thinkin' Things:

En este programa los alumnos utilizarán la creatividad, la imaginación y las habilidades de solución de problemas. El usuario aprenderá el estilo que mejor se adapta a él: musical/rítmico, visual/espacial o lógico/matemático.

Objetivos del programa:

- Fomenta las habilidades de pensamiento mnemotécnico, lógico, musical, espacial y quinésico.
- Mejora la observación y la percepción.
- Introduce la relación entre la exploración científica y la creatividad.

4. HORARIO Y FORMA DE UTILIZACIÓN

Se establecerá **el rincón del kidsmart** como uno más dentro del aula, siendo el tutor o el especialista de inglés el que marcará el horario de utilización del KidSmart en función de la planificación de las distintas áreas de conocimiento y de la presencia de los profesores de apoyo o del auxiliar de conversación.

El uso del rincón del KidSmart se hará por **parejas, de forma rotativa y con actividades cortas**, teniendo en cuenta la edad de los niños. La rotación se realizará tanto de los niños como de las actividades y programas que utilizarán en el rincón. Se establecerá para ello un croquis de utilización en la zona del rincón y se fomentará la autonomía de trabajo y de uso por parte de los niños/as.

5. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

Nuestro objetivo a la hora de evaluar este plan se centrará en comprobar si los niños consiguen adquirir de forma natural, lúdica e intuitiva los conocimientos necesarios para familiarizarse con el manejo de las nuevas tecnologías, con independencia de sus orígenes sociales y culturales, desarrollando la competencia comunicativa desde edades tempranas.

Realizaremos un seguimiento y evaluación de la utilización del KidSmart, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Valoración del alumno: facilidad de aprendizaje en cuando a su manejo, motivación de las actividades y de los programas trabajados.
- Valoración del profesorado: como herramienta de apoyo para el aprendizaje en las distintas áreas de conocimiento y como forma de acercar a los niños/as a las TIC.
- Valoración del propio equipo Kidsmart: facilidad de uso y manejo de los propios niños.