

JUSTIFICACIÓN

Son muchas las razones que pueden justificar que un Centro de Educación Infantil y Primaria, se plantee la necesidad de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Y aún podríamos ir más allá, uno de los retos fundamentales que como educadores, nos plantea la sociedad actual debe ser, tomando las palabras derivadas de la propia convocatoria: “desarrollar las competencias que los individuos necesitan para desenvolverse en una cultura digital”.

De esta afirmación no tenemos más remedio que plantearnos varios interrogantes:

- Cuáles son las competencias que un individuo necesita para desenvolverse en el mundo digital.
- Cuándo deberíamos empezar a trabajar en el desarrollo de esas competencias.

Estos dilemas o puntos de discusión se convierten en nuestro centro en uno de los ejes fundamentales para el trabajo y la investigación. Por lo que hemos participado en “Proyectos” de inmersión y uso de las tecnologías en educación, desde hace años.

Iniciamos nuestra andadura, con la ayuda del AMPA del Centro, posteriormente, gracias a la convocatoria de los “Proyectos Plumier” (en la cual obtuvimos el segundo premio), dimos un paso más, seguimos investigando con las nuevas formas de enseñanza que ofrece este medio.

Conscientes del gran potencial tanto motivador como de contribución al aprendizaje nos lanzamos a un nuevo Proyecto, en este caso centrado en Educación Infantil, y el mundo de la lógica matemática, con dicho proyecto pudimos comprobar que con una PDI y una buena conexión a Internet, podemos acercar al niño de manera lúdica y motivadora al complejo mundo de los números y sus relaciones, una muestra de este trabajo fue publicada en el Portal Educativo de nuestra Región, “Educarm”, en la sección buenas prácticas educativas. Aquí teníamos ya la respuesta a la segunda cuestión: cuándo empezar. Cuanto antes, pero partiendo de la planificación y la reflexión.

En cuanto a la primera cuestión, consultando diversas fuentes llegamos a las siguientes conclusiones:

El dominio de la Competencia digital, supondría la capacidad para acceder a las fuentes de información en formato digital, analizarla, evaluarla, guardarla y compartirla para comunicarse con los nuevos medios de manera competente.

Cuando trabajas con edades tan tempranas, necesitas ver las partes del proceso, secuenciarlas, para poder construir conocimientos nuevos partiendo de los que ya poseen. Nos aclaró mucho la situación, un trabajo del “Gobierno de Canarias”, en el cual se exponen los descriptores que contribuyen al desarrollo de esta competencia básica, nosotros seleccionamos los siguientes teniendo en cuenta los niveles a los que nos dedicamos:

- Buscar, seleccionar, registrar, tratar, organizar para transmitir información.
- Dominar lenguajes específicos básicos: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.
- Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles.
- Analizar la información de forma crítica tanto a nivel individual como colaborativo.

Según Pére Márquez, se pueden distinguir varios niveles de integración de las TIC en un centro:

- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial.
- Alfabetización en TIC y su uso como instrumento de productividad: uso de ordenadores y programas generales.
- Aplicación de las TIC en el marco de cada asignatura: función informativa, transmisora e interactiva de los recursos TIC específicos de cada área y de los materiales didácticos.
- Uso de las TIC como instrumento cognitivo y para la interacción y colaboración grupal.

En nuestro centro optamos por hacer un uso integral de las TIC, no fragmentado, hacer de ellas un instrumento al servicio de la construcción de conocimientos tanto a nivel individual como colectivo. Es decir necesitamos la tecnología al servicio de la educación. Esta es la razón que justifica la elaboración de los materiales que presento.

CÓMO CONTRIBUYEN ESTOS MATERIALES A LA CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS QUE SE PLANTEAN EN LA CONVOCATORIA.

El material que presentamos se puede dividir en dos grandes bloques:

Unidades temáticas en formato flash para contribuir específicamente al desarrollo de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Utilizando como eje vertebrador de los contenidos el desarrollo de la competencia digital y tratamiento de la información.

Juegos o aplicaciones pensadas para el desarrollo de habilidades básicas para la consecución de la competencia matemática, como pueden ser la utilización de operaciones elementales (suma, resta y multiplicación), en la resolución de problemas que parten del juego.

Estos materiales contribuyen al desarrollo de los siguientes objetivos:

- Desarrollan la capacidad para acceder a las fuentes de información en formato digital.

Las unidades temáticas se presentan con una estructura clara, organizada y secuenciada teniendo en cuenta la edad del alumnado al que van dirigidos. En cada una de ellas el alumno/a debe leer, interpretar información, resolver las cuestiones que se le plantean de manera interactiva en el marco de un feed back correctivo, que le lleva a plantearse de nuevo la cuestión si no ha respondido bien.

En cada una de las unidades se incluyen lecturas relacionadas con la temática trabajada pero que parten de situaciones reales, proporcionando así aprendizajes significativos y funcionales.

- Son herramientas que nos permiten incorporar las TIC como entornos de aprendizaje en diferentes áreas.

Los juegos o aplicaciones pensados para el desarrollo de la competencia matemática, se constituyen como nuevos entornos de aprendizaje que parten del juego para llegar a la consecución de estrategias y conocimientos complejos.

En cuanto a las unidades temáticas de conocimiento del medio, están organizadas de manera que cualquier maestro no iniciado en el uso de las TIC pueda utilizarlas en su aula.

Por otra parte, ofrecen la posibilidad de utilizarlos en casa con las familias.

- Desarrollan la capacidad de leer y comunicarse utilizando internet.