



PROGRAMACIÓN DE INFORMÁTICA PARA INFANTIL Y PRIMARIA

1.- Nombre del monitor responsable de la actividad:

SONIA SANCHEZ GARCIA

2.- Colectivo de atención:

EDUCACIÓN INFANTIL y EDUCACIÓN PRIMARIA

3.- Introducción al contenido de la actividad impartida:

INTRODUCCIÓN:

Ordenador, actividades extraescolares, talleres, Nuevas tecnologías, programas informáticos, herramientas, motivación.

1. INTRODUCCIÓN

Esta guía quiere servirnos de orientación en la meta que nos planteamos: conseguir que el **ordenador sea para nuestros alumnos/as un nuevo compañero de aprendizaje y juego**. Una meta que parece sencilla ya que el ordenador ha pasado a formar parte de nuestra vida diaria, ya no solo como instrumento de trabajo, sino como objeto que nos permite acceder a un volumen extensísimo de información, hace pocos años impensable, y que pone nuestro alcance recursos tanto lúdicos como culturales que de otra forma no podríamos disfrutar.

La tecnología se ha introducido en los aspectos más comunes de la organización de nuestra sociedad, y nuestros alumnos/as crecen rodeados e inmersos en ella, sin que su uso y disfrute se convierta en el muro que, para muchos adultos hoy día, se levanta entre el deseo de poder dominar estos avances y la lentitud de adaptación a su manejo. Por ellos, nos planteamos la necesidad de facilitarles el mejor camino para acceder a estos avances, y en especial al que va a estar más cerca de ellos y les va a aportar y a abrir nuevas puertas de conocimiento: el ordenador, teniendo en cuenta que el ordenador no es sólo un medio de diversión, sino ante todo una **nueva forma de fomentar el trabajo en equipo, la capacidad de compartir y el gusto**





por investigar.

Además, actualmente los niños y niñas asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad.

La introducción de las TIC en la educación infantil se debe hacer de manera progresiva y a partir de unas actividades previas como en cualquier centro de interés o contenido que queramos trabajar.

Se trata de planificar y encontrar estrategias que propicien que el primer contacto con la informática despierte interés y a la vez satisfacción. En ningún momento ha de suponer una situación frustrante debido a las limitaciones motoras y de coordinación.

Para **segundo y tercer Ciclo de Primaria**, además se pretende también, fomentar el conocimiento informático de los alumnos para que obtengan una base; orientándolos a la realización de trabajo, partiendo de la edición de textos, creación de gráficos, diapositivas, así como la búsqueda de información en internet, creación de un blog propio...

Se desarrollara un programa común a aplicar en todo el grupo, que puede ser ampliado si algún alumno o alumna lo necesitase.

4.- Período de ejecución del Programa:

CURSO 2014/15

5.- Lugar de realización:

PROVINCIA	LOCALIDAD	LUGAR DE REALIZACIÓN
MÁLAGA	MARBELLA	CEIP "Ntra. Señora del Carmen".

6.- Recursos utilizados:

RECURSOS:

- Ordenador, ratón, teclado.
- Altavoces y auriculares.
- Mesa de trabajo.
- Proyector.
- Impresora





Recursos tangibles para segundo ciclo de Infantil:

- Cd Jugamos con Pipo 3, 4 y 5 años.
- Cd Interacción y lecto-escritura
- Cd Duendes Mágicos 3, 4 y 5 años.
- Cd papapapú 3, 4 y 5 años.

Recursos bibliográficos para Segundo Ciclo Infantil y para Educación Primaria:

Páginas Web:

JUEDULAND, Juegos educativos interactivos en línea.

Dirección electrónica <http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>

ACTILUDIS, actividades lúdicas educativas: <http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2009/07/>

EDUCAPEQUES, actividades educativas:
<http://www.educapeques.com/pintar/portal.php>

8.- Contenidos desarrollados en la práctica docente:

ACTIVIDADES	E. INFANTIL	1 ^{er} CICLO	2 ^o CICLO	3 ^{er} CICLO
Uso ratón y teclado	Principal	Principal		
Entorno Sistema Operativo		Secundario en 2º	Principal	Principal
Archivos y carpetas		Secundario en 2º	Secundario	Principal
Procesador de textos		Secundario en 2º	Secundario	Principal
Presentaciones			Secundario	Principal
Hoja de cálculo				Secundario
Internet		Secundario	Secundario	Principal
Correo-e y Buscadores				Principal
Mecanografía		Secundario	Principal	Principal





Software educativo	Principal	Principal	Principal	Principal
Utilización de Páginas web		Secundario en 2º	Principal	Principal
Navegación autónoma	Secundario I5	Secundario	Secundario	Principal
Accesorios externos	Secundario I 4 y 5	Secundario	Secundario en 3º	Secundario
Descarga de documentos		Secundario	Secundario en 3º	Secundario
Portales educativos		Secundario	Secundario	Principal
Programas de imagen			Secundario en 3º	Secundario
Programas específicos			Secundario en 3º	Secundario

9.- Objetivos planteados generales y específicos:





OBJETIVOS GENERALES:

INTANTIL

- Reconocer el ordenador como un elemento cotidiano de nuestro entorno.
- Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador: encendido, apagado, manejo del ratón y teclado.
- Potenciar los ámbitos del desarrollo infantil, de forma lúdica y atrayente para los alumnos.
- Fomentar la autonomía mediante el desarrollo de las actividades, así como el propio cuidado personal.
- Favorecer las relaciones interpersonales.
- Realizar diferentes actividades que contribuyan a su desarrollo integral.

PRIMARIA, adaptado según ciclo y nivel del usuari@

- Conocer y manejar según ciclo la Mecanografía
- Conocer aplicaciones informáticas básicas de uso habitual, como utilización del ratón, procesador de textos, hoja de cálculo y programa para realizar presentaciones.
- Manejar Conocimientos de Internet, correo electrónico y buscadores,
- Familiarizar a los alumnos con diferentes programas y manejarlos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

INFANTIL

- Interiorizar las normas de funcionamiento y manejar los diferentes actividades propuestas.
- Desarrollar en nuestros alumnos/as el placer de trabajar en grupos aprendiendo con y de los otros.
- Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje con el ordenador que favorezca su autonomía y su autoestima.

PRIMARIA adaptado según ciclo y nivel del usuari@

- Introducir al alumnado en las nuevas tecnologías.
- Conseguir que el alumno extrapole todo lo aprendido en la actividad a su vida diaria, que los contenidos prácticos de cómo construir un texto en un editor, como hacer una presentación o como buscar información en Internet le puedan ayudar en su vida académica a la hora de realizar o presentar trabajos escolares.
- Aprender a ver la informática como un instrumento de trabajo y no solo como una diversión.
- Entender la importancia de manejar los ordenadores de una forma segura, sobre todo si trabajamos en Internet.
- Conocer y saber manejar los diferentes programas de Windows XP Conoce y maneja los distintos programas de Windows XP (Microsoft Word, Power Point, Microsoft Excel, Microsoft Access)





10.- Metodología empleada:

La metodología será activa, participativa, manipulativa e individualizada.

Activa porque siempre buscaremos significativa en los aprendizajes, las TIC servirán para que el alumno sea consciente de su aprendizaje y le encuentre sentido para la vida diaria. Los alumnos, mediante los programas educativos, serán capaces de reconocer la realidad en lo que aprenden. No se limitarán a escuchar una exposición del profesor sin aplicar lo que aprenden.

Participativa porque es el alumno el protagonista de su aprendizaje, atiende a las explicaciones y las aplica mediante las TIC. Adquiere autonomía (esencial en este ciclo) al ser capaz de aplicar las nuevas tecnologías a su aprendizaje, será capaz de hacerlo en rincones de aula y, algo importante, en su propia casa.

Manipulativa porque el alumno toma los equipos como parte de su herramienta, tomándolo tanto como medio como fin. Ve los resultados de las actividades, no solo las escribe y espera la corrección. Hay aplicaciones educativas que si la actividad la realizas bien, sigues hacia delante, pero si no lo consigues debes volver a intentarlo, por lo que el carácter manipulativo adquiere una especial importancia en este ciclo, ciclo en el que los niños tienen dificultad aún de abstracción y si se ven resultados en la manipulación, los contenidos se asimilan mejor y el aprendizaje se hace más efectivo.

Será el maestro el que guíe al alumno en la práctica y uso de las Tic como fin (aprender a utilizarlas) y como medio (utilizarlas para aprender nuevos aprendizajes). Se persigue que el alumno sea consciente de ello y adquiera autonomía para posteriores ciclos.

11.- Evaluación y seguimiento:





EVALUACIÓN:

La evaluación es una parte integrante de cualquier proyecto o experiencia. Cualquier experiencia educativa debe tener un seguimiento a lo largo de todo el proceso que nos permita obtener información acerca de cómo se esta llevando a cabo, con el fin de reajustar la intervención educativa en función de los datos obtenido.

En base a esto, tenemos que evaluar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. La evaluación será global, continua y formativa que;

- Al principio, nos ayude a programar marcando las metas a alcanzar, una vez conocido nuestro contexto de acción.
- A lo largo del curso, mostrando el grado de consecución en cada actividad propuesta.
- Al final, contrastando lo propuesto y lo alcanzado por hacer, si es necesario haciendo correcciones de nuestros planteamientos.

El proceso de evaluación será realizado por el docente o monitor/a, haciendo uso de herramientas tales como: la observación (grado de interés, participación, motivación... en atención a las actividades) o la supervisión de los trabajos y tareas realizadas tanto individualmente como en grupo. Dicha evaluación ha de ser percibida por el alumno/a como algo que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y no como algo negativo que les etiqueta, ya que esa no es nuestra labor.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, adecuados a los contenidos conceptuales y procedimentales planteados:

- Identifica los periféricos de un ordenador.
- Enciende y apaga el ordenador.
- Entra y sale de Windows.
- Usa el ratón correctamente, atendiendo a su pulsación y arrastre.
- Modifica la imagen del escritorio.
- Escribe breves mensajes en Word: saludos, nombres propios, pequeñas poesías...
- Crea un documento en Word y guardarlo
- Crea una imagen en Paint y/o completar una ya creada, utilizando diferentes herramientas en dicho programa.
- Entra en Internet y busca información adecuada a su edad.
- Conoce y maneja los distintos programas de Windows XP (Microsoft Word, Power Point, Microsoft Excel, Microsoft Access...etc.)
- Asistencia a clase.

