

A photograph of four children in blue school uniforms gathered around a computer monitor in a classroom. One boy is sitting at the desk with his hand on the mouse, while three girls stand behind him, looking at the screen with interest. The background shows a computer lab with several desks and monitors.

Ministerio de Educación Pública
Escuela Dr. Ricardo Moreno Cañas
Dirección Regional Occidente
Ciclo Transición

Experiencias educativas innovadoras
Crear compartir descubrir

Viajo a través de la pantalla

Ana Lucrecia Sancho Vargas
20 de noviembre del 2015



1. **Título:** Viajo a través de la pantalla
2. **Asignatura:** Preescolar no trabaja por asignatura. Más bien el currículo según los nuevos programas de estudio, se desarrolla a partir del tema que eligen los niños y niñas que quieren estudiar. Los niños y niñas deciden según los nuevos programas de estudio el tema que más les interesa y a partir de éste, se desarrolla el currículo, el trabajo de aula, las experiencias vividas y hasta los ambientes de aprendizaje dentro del aula. Aun así, podrían seleccionarse según el trabajo desarrollado en el laboratorio de informática, los siguientes contenidos curriculares:

Conocimiento de sí mismo:

- Reconocimiento de las cualidades y las limitaciones para construir una imagen ajustada de sí mismo.
- Potenciación de las habilidades manipulativas en el uso de diferentes objetos.
- Comprensión de la importancia de prestar atención
- Reconocimiento de las emociones y sentimientos propios.

Interacción social y cultural

- Aplicación de las medidas de conservación y protección del ambiente comunal.

Comunicación, expresión y representación

- Demostración de la escucha atencional, la comprensiva y la apreciativa de textos literarios y no literarios.
- Representación gráfica por medio de la creación espontánea de variedad de textos.

3. Área temática:

Conocimiento de sí mismo:

- Imagen de sí mismo
- Habilidades manipulativas
- Atención-concentración
- Sentimientos y emociones propios

Interacción social y cultural

- Medidas de conservación y protección del ambiente

Comunicación, expresión y representación

- La escucha atencional (escuchar con atención), comprensiva (comprender el mensaje principal) y apreciativa (disfrutar).
- Creación colectiva de textos orales y su representación gráfica espontánea.

4. Datos del autor:

- Nombre: Ana Lucrecia Sancho Vargas
- Especialidad: profesora de enseñanza preescolar.
- Institución: Escuela Dr. Ricardo Moreno Cañas
- Teléfonos: Celular: 8921-1208 Casa: 2452-2551. Escuela: 2453-1586
- Correo: lucresavar@gmail.com

5. Contexto:

La educación preescolar costarricense, ha tenido que enfrentar este año la implementación de los nuevos programas de estudio para ciclo materno infantil y ciclo de transición. Aunado a esto, las docentes hemos tenido que experimentar la vivencia de nuestros estudiantes en el laboratorio de informática educativa, la cual en otros momentos, no ha habido tanta relación entre lo planificado por el profesor de informática educativa y la docente de preescolar. Este año, la docente y el profesor, han trabajado de manera conjunta en lo que los estudiantes realizan en el laboratorio. Lo que hemos hecho es que cada uno de los proyectos que los estudiantes realizan en “cómputo”, van de la mano con la temática que las y los estudiantes están realizando en el aula.

De esta forma, previamente ambos docentes se reúnen, una vez que las y los estudiantes han elegido el tema que quieren estudiar, y valoran cuáles actividades se pueden hacer para reforzar el mismo tema tanto en el aula como en el laboratorio de informática educativa.

La estrategia se desarrolla con los grupos de transición A y B de la Escuela Dr. Ricardo Moreno Cañas, todos los martes en las lecciones que se llevan a cabo en el laboratorio de informática educativa.

6. Objetivo general

6.1. Favorecer en las y los estudiantes de ciclo transición, el uso de la computadora, mediante la aplicación de proyectos que beneficien su formación tecnológica

6.2. Objetivos específicos

- Reconocer las herramientas básicas necesarias para el uso de la computadora
- Realizar programaciones a partir de los conocimientos adquiridos.

7. Objetivo general

7.1. Reforzar en el laboratorio de informática educativa, los conocimientos adquiridos en preescolar, mediante los temas que los niños y niñas elijan como tema de estudio.

7.2. Objetivos específicos.

Identificar los nuevos temas de preferencia de las y los estudiantes para favorecer su aprendizaje

Implementar los nuevos conocimientos a las acciones realizadas dentro y fuera de la clase.

8. Recursos Tecnológicos utilizados y/o producidos.

Se utilizan las computadoras del laboratorio de informática educativa
Programa Micro Mundos

Se utiliza el programa micro mundos en el desarrollo de los proyectos
Los niños y niñas producen proyectos innovadores mediante el uso de plantillas previamente elaboradas, definidas según el tema de estudio que los niños y niñas eligieron durante las lecciones.

9. Contenido: Temas tratados

Animales en peligro de extinción: El quetzal, el tiburón, el tucán, el pez sierra, el manatí, el pez espada, la tortuga, el venado cola blanca, el oso perezoso.

Los coyotes: Hábitat, reproducción, alimentación, seguridad y protección

Los tiburones: Hábitat, reproducción, alimentación, seguridad y protección

El fútbol: Importancia del deporte, personas destacadas en la disciplina, alimentación saludable

10. Desarrollo

- I etapa: Trabajo en el aula. Selección de tema de estudio

La docente plantea mediante diversas estrategias, cuentos, canciones o imágenes, la propuesta a las y los estudiantes, en la cual se les indica qué tema les gustaría conocer. Los niños y niñas indican a la docente temas de estudio. Ejemplo: Los tiburones. Inmediatamente la docente pregunta: ¿Y qué quieres saber acerca de los tiburones? Estos cuestionamientos se realizan con la intención de no abarcar la temática en forma general, sino que el tema que deseen estudiar los niños presente claridad en cuanto a qué es específicamente lo que los niños y niñas quieren. Seguidamente, se hace una votación o elección del tema, hasta determinar qué tema desea estudiar la mayoría de los estudiantes.

Una vez elegido el tema, se cuestiona: ¿qué saben del tema? Esto para valorar las inquietudes y conocimientos previos e ir delimitando lo que se quiere hacer.

Una vez establecido este tema, se escoge la opción de trabajo seleccionada, llámese secuencia o proyecto didáctico, luego los niños y niñas deciden qué estrategias les gustaría desarrollar en el laboratorio de informática. Se realiza un mapa con las actividades programadas, de manera que se ubiquen las acciones con un orden lógico de inicio desarrollo y cierre. Finalmente la docente y el profesor se reúnen a valorar las actividades propuestas por las y los estudiantes, ubicadas en el mapa.

- II etapa: Coordinación con el profesor de cómputo: Filander Mora Méndez

Una vez que los niños y niñas han elegido el tema de estudio, conviene que la docente se reúna con el profesor para explicarle la elección

del tema, el tema elegido y las diversas formas en que éste tema será abordado. De esta forma, la docente se garantiza que el profesor tiene claridad en los diversos procedimientos por desarrollar y así se elaboran en forma conjunta, materiales, plantillas y otros para ser utilizados en la lección de informática educativa.

- **III etapa: Trabajo específico en el laboratorio de informática educativa.**

1. Presentación de temas por parte de las y los estudiantes.
2. Aportación de recursos: Láminas, dibujos
3. Construcción de cuentos en forma colectiva
4. Presentación de plantillas para hacer las ilustraciones del cuento en la computadora
5. Uso de plantillas para realizar los ambientes de los diversas especies en peligro de extinción
6. Elaboración y diseño de escenarios en la computadora, un estadio, por ejemplo.

11. Referencias bibliográficas

- Ministerio de Educación Pública (2014). *Programa de Estudio Educación Preescolar. Ciclo Materno Infantil, Ciclo de Transición*. San José, Costa Rica.

12. Conclusiones, recomendaciones

Una vez concluido el proyecto se obtienen las siguientes conclusiones.

1. Resulta de gran ayuda favorecer el aprendizaje de las y los estudiantes mediante los diversos proyectos tecnológicos.
2. En la medida en que los estudiantes se vean favorecidos con la tecnología, se lograrán mayores conocimientos y mejor aprendizaje.
3. Cada nueva experiencia que vivencian los niños y niñas de preescolar es significativa para ellos, sin embargo, si esas experiencias surgen de su propio interés, en esa medida el aprendizaje será mejor, alcanzando mayores y mejores oportunidades en su desarrollo cognitivo.

4. Los niños y niñas de preescolar, son aprendices por naturaleza. De ahí la importancia de estimular y favorecer sus nuevos conocimientos mediante las herramientas tecnológicas.