



Proyecto Kidsmart

Salomé Recio Caride

EIP "Ntra. Sra. del Carmen"
Murcia

Pilar Sánchez Ruiz

E.E.I. "Pipiripao"
Cartagena

¿QUÉ ES EL PROYECTO KIDSMART?

El Proyecto KIDSMART es un programa de informática educativa de apoyo a la educación preescolar, promovido por IBM.

Se trata de un trabajo conjunto de las distintas Consejerías de Educación de nuestro país, en colaboración con la empresa IBM, que se puso en marcha en 2001, contando con la región de Murcia como una de las comunidades pioneras integradas en el mismo.

El primer paso para el desarrollo del proyecto es la selección de los centros que van a trabajar en él. El CPR I de Murcia se ha encargado de formar a los educadores, durante estos cinco años, realizando seminarios de formación que van dirigidos a los centros que formamos parte del Proyecto.

Los objetivos que se pretenden son:

- Estimular las competencias cognitivas y sociales de niños pertenecientes a familias con escasos recursos económicos, a través del uso de la más avanzada tecnología.
- Capacitar a los educadores en el uso apropiado de la tecnología.
- Acortar la brecha digital, beneficiando a los sectores más necesitados.
- Contribuir al objetivo nacional de formación de ciudadanos tecnológicamente alfabetizados.

El programa se lleva a la práctica con la donación de unos equipos informáticos a los colegios, ensamblados en un mobiliario especialmente diseñado para niños de 3 a 6 años, y un software correspondiente al nivel Infantil.

Primer Encuentro KIDSMART en España

En el tramo final del curso 2005-2006, IBM quiso potenciar la reflexión sobre el proyecto y analizar los resultados obtenidos en los distintos centros educativos de nuestro país, para lo que organizó, durante los días 5 y 6 de junio, el Primer Encuentro Nacional de KIDSMART.

Nuestros colegios, Nuestra Señora del Carmen de Murcia y la Escuela Infantil Pipiripao de Cartagena, están entre los centros que forman parte del Proyecto KIDSMART, junto con un total de 25 colegios más de nuestra Región. Por este motivo, fuimos seleccionadas para participar en estas jornadas, brindándonos la oportunidad de dar a conocer nuestros conocimientos y experiencias.

Además, contábamos con el aliciente de ponernos en contacto con un numeroso grupo de profesionales de la educación de todo el país que tenemos en común una ilusión: "El trabajo diario con el ordenador en nuestras aulas".

Conocimos a muchos profesores adscritos, como nosotras, al proyecto, y se presentaron experiencias interesantísimas, didácticas y muy prácticas, de manera que pudimos aprender, gracias a IBM, distintas formas de llevar a la práctica esta nueva vía educativa.

Mi experiencia en el Encuentro KIDSMART: "Conozco mi ordenador" (Salomé Recio Caride)

Llevo varios años trabajando con el ordenador en el aula en los colegios donde he desempeñado la docencia como tutora de Educación Infantil, tratando de mejorar cada día tanto en su manejo como en sus aplicaciones prácticas y llegando a conseguir que el ordenador sea una herramienta más de trabajo en la clase de los más pequeños.

Cuando me pidieron que presentara una comunicación en este

encuentro, pensé que sería interesante exponer y compartir una experiencia que había desarrollado unos meses antes con mis alumnos de 3 años para darles a conocer este nuevo ordenador que pone a nuestro alcance IBM, lleno de color y de atractivo.

La experiencia consistía en presentar el ordenador y sus distintas partes a los alumnos, como primer paso dirigido al manejo del que se convertiría, sin mucho esfuerzo, en un compañero especial para el desarrollo diario del trabajo en la escuela.

Titulé el proyecto con el nombre “Conozco mi ordenador”, porque ése era el principal objetivo del trabajo.

Se me ocurrió que, dado lo vistoso y atractivo del ordenador, podría valerme de los colores y de la utilidad que tiene cada una de las partes de las que consta un ordenador para presentar a los niños este instrumento como uno más de los que emplean en su trabajo cotidiano, igual que hacemos con el resto de los objetos y utensilios que hay en el aula y que van a utilizar durante los tres años que permanezcan en Educación Infantil.

Los objetivos de la experiencia son:

- Reconocer las distintas partes de un ordenador.
- Saber para qué sirve cada una de ellas.
- Explorar el ordenador mediante la vista, el tacto y el oído.
- Manejar con soltura el ratón.
- Incorporar el ordenador como material educativo y lúdico en la programación del aula.

Mi experiencia consta de tres fases:

1.- Considerando, ante todo, que mis alumnos eran niños y niñas de 3 años y que se trataba de su primer año en el colegio, quise hacerles llegar este nuevo instrumento de trabajo de la forma más atractiva que me fuera posible.

Para ello, hice una presentación en Power Point, en la que se mostraban las distintas partes de que consta el ordenador de nuestro proyecto, con el fin de que se familiarizaran con él.

Cada diapositiva es la foto de una de las partes del ordenador, que va acompañada por un sonido representativo de dicho objeto y de la audición de su nombre con las voces grabadas de mis propios alumnos. Las diapositivas pasan de una en una, mientras los niños van viendo y oyendo las partes de que consta un ordenador y la profesora les va diciendo para qué sirve cada una de ellas. Estas son: la pantalla, la alfombrilla, el ratón, la torre, los altavoces, el teclado, el sillón y el ordenador entero.

2.- La segunda parte de mi experiencia consiste en la creación de un juego para practicar sobre lo aprendido en la presentación anterior. Se trata de comprobar si han asimilado, verdaderamente, cuáles son las distintas partes del ordenador y qué utilidad tienen.

Con tal fin, hice una sencilla composición con el programa Neobook. El juego consta de varias páginas donde se ve la foto de cuatro de estas partes que hemos nombrado anteriormente. También hay una bombilla donde los niños deben pinchar para escuchar la orden que se les da. Cada vez, se les da la orden de buscar una parte determinada. A continuación, el niño pincha con el ratón esa parte y, si es la correcta, se oirá una respuesta positiva. Si, por el contrario, elige una errónea, la respuesta locutada es negativa.

El nombre del objeto en cuestión está escrito debajo, por lo que también nos puede servir para que los niños vayan iniciándose en el aprendizaje de la lectoescritura, convirtiéndose el ordenador en esa herramienta de apoyo de la que hablábamos anteriormente.

Por muy obvio que nos pueda parecer, este juego gusta mucho a los niños. Se divierten y les gusta repetir una y otra vez, y fue así como aprendieron a diferenciar estos objetos que hoy, con cuatro años, manejan con absoluta facilidad y familiaridad.

3.- Por último, para hacer más patente la presencia del ordenador dentro del aula y poner de manifiesto que es un elemento que participa en el día a día de nuestra actividad, hice un dibujo del ordenador para que los niños lo colorearan, fijándose en el modelo del Kidsmart.

Además de colorear las distintas zonas, los niños las localizaban en el dibujo. Para ello, les entregué unos rótulos con el nombre de cada una de las partes del ordenador, y ellos los recortaron para después pegar cada una en el lugar que correspondía. Por supuesto, con anterioridad habíamos trabajado sobre esas palabras, a modo de “bits” de inteligencia, para que las identificaran. En el caso de que encontraran dificultades, les preguntaba dónde estaba la zona del ordenador que nos interesaba, y el niño debería localizarla para pegar el nombre sobre ella.

Materiales utilizados

- Ordenador del Kidsmart.
- CD con la presentación Power Point.
- CD con el juego “busca...”, confeccionado con el programa

Neobook.

- Dibujo del ordenador y lápices o ceras de colores.
- Palabras de las partes del ordenador escritas entre líneas.
- Tijeras y pegamento.

Evaluación

La evaluación se realizó a modo de observación y continuidad.

También se puede realizar un cuadro de doble entrada donde fuimos indicando los niños que iban accediendo al ordenador y apuntando las observaciones que creamos convenientes, que están principalmente centradas en:

- Conocimiento del ordenador
- Manejo del ratón
- Actitud ante el ordenador
- Cumplimiento de las normas

No debemos olvidar la autoevaluación de la actividad, que realizarán los propios niños rellenando en un cuadro las casillas correspondientes según les haya gustado o no la actividad que han realizado.

Conclusión

La experiencia fue muy gratificante y los resultados muy positivos.

Desde el momento mismo en el que los niños vieron por primera vez el ordenador del KIDSMART, su reacción fue maravillosa. Se oyeron comentarios como: “seño, qué chulo”, “¡huy! qué bonito”, “yo quiero jugar con el ordenador” “¿se puede tocar?”...

Durante las primeras sesiones, los niños mantenían la atención delante del ordenador como si se tratara de algo realmente mágico. Según les iba indicando qué era y para qué servía cada una de las partes de que constaba el ordenador “mágico”, ellos las miraban fijamente para no perder detalle alguno. Además, aprovechamos la explicación para dar un repaso a los colores, pues no debemos olvidar que estamos hablando de niños de 3 años.

Si el uso del ordenador está rodeado, por sí mismo, de una motivación especial, éste en concreto, colorista y atractivo, no dejó la menor duda de lo positivo que puede resultar para iniciar en su conocimiento y utilización a los más pequeños. A partir del momento en el que mis alumnos se familiarizaron con la máquina, gracias a las actividades que realicé con ellos,

cada vez que jugaban con este ordenador, su concentración resultaba extraordinaria.

Esta circunstancia permitió, además, que los niños adquirieran más soltura en el uso del ordenador “normal”, facilitando así la práctica diaria en el aula.

Gracias a esta oportunidad que IBM nos concedió, al ofrecernos la posibilidad de presentar nuestra comunicación en el Encuentro KIDSMART, pudimos dar a conocer nuestras experiencias y, además, supimos de muchas otras actividades y prácticas que otros compañeros estaban llevando a cabo en sus colegios, las cuales me apresuré a poner en práctica en cuanto regresé del Encuentro, para seguir avanzando y mejorando en este apasionante camino de las nuevas tecnologías.

PROYECTO KIDSMART: historia de una oportunidad. (Pilar Sánchez Ruiz).

Nuestra escuela, “Pipiripao” de Cartagena fue uno de los primeros centros que tuvo la suerte de entrar a formar parte del proyecto, y actualmente seguimos participando en él. Consideramos que este compromiso ha sido fundamental para propiciar la introducción progresiva del uso de ordenadores en nuestras aulas, cambio que ya forman parte de nuestra forma de trabajo y de nuestras señas de identidad como centro.

Desde la aparición del programa, nuestra directora, muy comprometida con el desarrollo de las TIC lo vio como una oportunidad. Por otra parte, mi compañera de nivel se prestó a participar en la experiencia, con un viejo ordenador. Los padres colaboraron haciendo el mantenimiento de los aparatos cuando fallaban nuestros conocimientos. Y nos vinculamos al proyecto.

En el año 2000, muy pocas aulas de Educación Infantil tenían ordenador en el aula, generalmente se trataba de equipos procedentes de donaciones, y las personas que trabajábamos con ellos lo hacíamos de forma autodidacta y estábamos desconectados entre nosotros. Era una triple oportunidad: de dotarnos de equipos de calidad, de conseguir formación actualizada y de entrar en contacto con otros docentes interesados en el tema.

¿Por dónde empezar? La respuesta, como siempre, está en observar a los niños y reflexionar sobre su actividad.

En el **curso 2002-03** trabajaba con un grupo de 24 alumnos de 4 años y coincidió con la puesta en marcha del Aula Plumier de nuestro centro. Cuando el ordenador llegó al aula, los niños

estaban llenos de ideas. Decidido el lugar donde se iba a colocar, la primera experiencia fue la de utilizar el software que incluía el envío.

Se impuso la necesidad de examinar el contenido de los juegos para decidir su adecuación a las posibilidades de utilización por parte de los alumnos. Este es un aspecto fundamental que se mantiene a la hora de programar recursos.

La colocación del escritorio ocasionó el cambio de distribución de espacios del aula. Luego, las normas de uso de los materiales, ya que desde el principio lo utilizamos como un rincón de juego y de trabajo más y, por lo tanto, también hubo que variar la distribución horaria de las tareas.

Hubo que decidir las normas y turnos de utilización autónoma por parte de los niños, ya que no parecía oportuno usarlo como un premio a la rapidez de ejecución de tareas, y diseñar cuadros de recogida de información del paso de los alumnos por el rincón y de las competencias en su uso que iban desarrollando.

Recuerdo anécdotas interesantes, como el tiempo que tardé en darme cuenta de que el ratón se enganchaba, porque la clavija no estaba bien ajustada, con la consiguiente frustración por parte de los niños afectados, o lo emocionante que fue ver a Begoña protestar porque en el escritorio faltaba la ñ. Naturalmente instalamos el teclado adaptado al español y lo mantenemos desde entonces.

Introducimos una sesión tipo asamblea para descubrir nuevos juegos y hacer una práctica colectiva, al principio nada sistemática, pero que en cursos posteriores se volvió preceptiva.

El segundo año las expectativas eran mayores. En el **curso 2003-04**, con los mismos alumnos, y un curso de familiarización ya efectuado, parecía interesante descubrir las posibilidades de utilizar el ordenador para apoyar el desarrollo en la construcción de la escritura por parte de los niños.

Ese año se escribieron multitud de borradores colectivos: Recogida de conocimientos previos, reescritura de cuentos, notas a casa y listas de todo tipo que llevábamos en un disco de 3,5 para imprimir en el despacho de la directora.

La eficacia de esta actividad era sorprendente. Elaborábamos recursos de lectura totalmente significativos y de disponibilidad inmediata. Este tipo de tareas se mantienen como parte habitual de nuestra práctica de aula.

Llegado el momento de ofrecer una idea original, se nos ocurrió

utilizar el ordenador como un auténtico editor. Lo usamos para escribir el cuento que inventamos, como parte del proyecto del “Día Internacional del Libro” que celebramos cada año en el centro.

Este grupo de actividades resultan muy apropiadas en los grupos de 5 años. Los textos que se consiguen al escribir los niños de forma autónoma resultan deliciosos de leer.

El **curso 2004-2005**, con algo más de conocimiento del ordenador como herramienta de creación, decidimos emprender la elaboración de actividades que favorecieran la interacción entre iguales en la construcción de la escritura.

Mi compañera y yo volvíamos a trabajar con dos grupos de 4 años y elaboramos una batería de “vocabularios digitales”, en los que los niños, sentados por parejas, tenían que escribir con el teclado los nombres de objetos cuyas imágenes se les ofrecían en pantalla, en fotografías o gifs animados. No hay ficha en el mundo que ofrezca el mismo atractivo, y más si se imprimen para ser manipulados o formar parte de un diccionario para usar en la biblioteca de aula.

Con lo difícil que es conseguir que se organicen con un solo lápiz y un solo papel para una tarea en pareja, escuchar sus conversaciones, y como se producen las ayudas, cuando el producto está en la pantalla del ordenador, es una experiencia emocionante.

En el **curso 2005-06**, el reto era mayor. Queríamos que además de la utilización del ordenador como un rincón de juego más dentro del aula, y a su uso como herramienta de edición colectiva de todo tipo de textos, se uniera su uso autónomo. Al mismo tiempo, nos parecía útil utilizarlo como instrumento de evaluación, tanto del nivel de competencia de utilización del teclado, como de su nivel de construcción de la escritura.

Necesitábamos diseñar una actividad individual y rotativa de gran sencillez desde el punto de vista de su programación y que al mismo tiempo resultara fácil de utilizar por parte de nuestros alumnos.

Transfiriendo las actividades de inicio orales que son habituales en nuestras aulas (nombrar al encargado del día, mirar el calendario, escribir la fecha, consignar cuántos somos y que niños han faltado, consultar el horario y las tareas que nos corresponden...), elaboramos un “Diario de Aula” con formato Power Point que se completaría cada día por parte del responsable, y cuyos contenidos y requisitos técnicos se fueron

complicando a lo largo del curso.

Las conclusiones del desarrollo de este trabajo nos llevaron al convencimiento de que es una actividad de gran valor, ya que produce y recibe transferencias de aprendizaje de muchas áreas.

Esta idea, tan simple en su diseño y tan productiva en su utilización, ha despertado desde el principio interés.

Como consecuencia, desde finales del curso pasado, y coincidiendo con el comienzo de llegada a los centros de ordenadores para las aulas de infantil, se me invita a describir mi experiencia en el uso del ordenador en el aula, lo cual me ha puesto en contacto con muchos compañeros con inquietudes similares.

En Junio de 2006 se convocaron en Madrid para todo el Estado, las "Primeras Jornadas de Intercambio de Experiencias" dentro del proyecto Kidsmart, y fui invitada a llevar una ponencia en nombre de mi centro, para presentar las conclusiones de nuestro trabajo. Fue una ocasión magnífica para recibir aportaciones de compañeros de otras Comunidades Autónomas, respecto al uso del ordenador en las aulas de Educación Infantil.

Conocer la realidad de otros centros de todo el país y las ideas y experiencias que están desarrollando otros docentes es siempre estimulante. Al mismo tiempo sentimos la necesidad de mejorar nuestra formación. Nos proponemos ampliar el conocimiento de programas de autor que abren nuevas posibilidades en el diseño de actividades, dentro de nuestro planteamiento de que

resulten coherentes con nuestra metodología.

Asimismo, creemos que es muy satisfactorio ver como se amplía el interés y el compromiso con el uso de las TIC en mi centro y en los de mi entorno.

Se inicia la introducción de presentaciones en las reuniones de padres, la utilización habitual de la cámara digital para elaborar materiales de uso en el aula, el uso sistemático del ordenador como rincón de juego y de trabajo. Las posibilidades que nos ofrece la conexión a Internet desde las aulas y el uso del correo electrónico abren un nuevo abanico de oportunidades prometedor.

Es un futuro interesante y sugerente. Si nuestros alumnos son una generación digital, dar la espalda a esta realidad en la escuela, es privarles de parte de las estrategias y de las competencias que mejorarán su desarrollo y su formación, y de una forma lúdica, atractiva y cada vez más normalizada en su vida diaria.

Necesitamos una formación cada vez más completa, es evidente; pero, sobre todo, necesitamos el gusto por disfrutar con nuestros alumnos, y necesitamos así mismo, tiempo e imaginación, para darle un nuevo formato a las actividades que sabemos que les interesan, y hacen significativo su aprendizaje.

Y seguimos en la brecha...