

Articulación: integración de saberes

Experiencia realizada entre un Jardín de Infantes y una Escuela de Tiempo Completo

Valeria Soca | Maestra de Educación Inicial. Actualmente, subdirectora de Educación Inicial y docente en los IINN de Montevideo.

En el Nivel Tres años del Jardín de Infantes, al inicio del curso, había un porcentaje (30%) del grupo que tenía contacto con las “ceibalitas”, por las experiencias con sus familias.

Si bien en la institución no había equipos, ni docentes con dominio en el uso de esta herramienta, surgió la idea de acercar a los niños a la tecnología. Con esta iniciativa se originó la propuesta de integrarnos a la escuela vecina en la tarea de trabajar con computadoras.

La docente que respondió a la invitación fue Adriana Acuña, maestra de Tercer grado de dicha escuela.

Desde el comienzo pensamos en el uso de las tecnologías como una nueva posibilidad educativa, que permitiera articular y andamiar los aprendizajes entre niños de diferentes edades a partir de una actividad colaborativa.

Objetivos

Para el Nivel Inicial

- ▶ Promover el uso de las XO mediante actividades interdisciplinarias que acerquen a los niños al uso apropiado de este recurso.

Para Tercer grado

- ▶ Enseñar a través del juego la manipulación de las XO.
- ▶ Promover la autoestima de los niños mediante el intercambio y la transmisión de sus conocimientos.

En el comienzo... primeros pasos

La tarea se abordó desde dos ámbitos; por una parte, la planificación entre los docentes, y por otra, la integración de ambos grupos.

El recorrido realizado:

1. Encuentro entre los grupos: nos reunimos en el Jardín para conocernos, proponer, explicar los motivos de los encuentros y la frecuencia de las reuniones.
2. Presentación de las máquinas, sus partes y funcionamiento mediante juegos que proponían la exploración de las mismas.
3. Formación de equipos en un clima de seguridad y confianza, los más pequeños fueron invitados o elegían a sus “tutores”.

Trayecto de actividades en la plataforma de aprendizaje Sugar de la XO

Tux Paint

Es una actividad atractiva: con efectos de sonido donde la mascota “Tux” hace de guía sobre cómo usar el programa, provee varias herramientas de dibujo y sellos para desarrollar la creatividad.

Los niños se organizan en parejas internivelares, los alumnos de Tercer grado, apoyados en un instructivo con ilustraciones, esquemas y palabras, compartieron el procedimiento de manejo de la máquina.

La consigna: *Crea un personaje mediante la combinación de diseños.*

En el desarrollo de la actividad se observaba como los niños de inicial proponían figuras y combinaciones de las mismas en un paisaje o fondo de colores, mientras que los de tercero manipulaban la máquina y proponían cambios. Las docentes, por su parte, realizaban el guardado de los resultados de la producción con el nombre propuesto por cada equipo.



Navegar

La consigna: *Busca imágenes y videos de dinosaurios* (pues Nivel Tres años había asistido a una muestra de Mundo Jurásico).

Esta propuesta se llevó a una instancia de oralidad, en la que cada equipo explicaba cómo las había obtenido y fundamentaba la elección.



Búsqueda libre

Los más pequeños elegían la actividad, y con la guía de su tutor manipulaban la máquina.

Se propuso el uso más independiente por parte de Nivel Tres años.

La consigna: *Elige una actividad entre las conocidas.*

El propósito de esta consigna era la manipulación de la XO, buscando la mayor independencia por parte de los pequeños.

La mayoría de los equipos seleccionaron "El Cuco de las computadoras", y lograron realizar algunos "niveles" del juego con ayuda de los niños de Tercer grado.



Hablar con Sara

Ellos saben que todo lo que digitan, Sara lo repite.

Los niños de Tercer grado inician la tarea, mostrándoles a los niños de inicial cómo escribir y digitar "enter".

La consigna: *Escribe para que Sara hable.*

Los niños de tres años escriben palabras tocando teclas al azar, y se ríen escuchando lo que digitaron.

Para continuar, Tercer grado les muestra los números en el teclado y les indica cómo hacer "para que Sara recite la serie numérica hasta el 5".



Tam Tam Mini

El trabajo con esta actividad se inició de forma exploratoria e intuitiva.

Luego, los compañeros de Tercer grado mostraron cómo escuchar sonidos y crear canciones.

La consigna: *Identifica los sonidos.*

Grabar

Usamos esta actividad para capturar momentos mediante las fotografías. Los niños de Tercer grado les muestran cómo hacerlo, y enseguida todos se tornan fotógrafos.

Memorizar

Aprovechando las fotos guardadas en sus XO, se crean juegos de memoria con dichas imágenes.

Se realiza la creación de juegos colectivos “con fotos y expresiones de todos los integrantes”.

Los niños de Tercer grado agregan los nombres de cada “modelo” sobre la fotografía. Luego juegan juntos a la memoria.

GCompris

Es un paquete de actividades que utilizamos para promover independencia en el uso del equipo:

- ▶ Teclado y ratón.
- ▶ Diferentes movimientos del ratón: lluvia de dados, de letras, reconocer colores, descubrir personajes usando el ratón, memoria de sonidos y otras actividades.

Esta propuesta fue explicitada en principio a los alumnos de Tercer grado para ayudarlos a guiar a los niños de Nivel Tres años.

La consigna: *“Baña” a los animales.*

A modo de cierre

El trayecto continuó el resto del año, compartimos cuentos, poemas, canciones, rondas...

¡Los llevamos al Tux Paint, grabamos y nos divertimos! Combinamos las actividades y creamos más propuestas.

Presentamos la experiencia ante instituciones de la jurisdicción, y frente a diferentes actores educativos.

Lo más significativo fue lo que sembramos en ambos grupos, una experiencia única y el establecimiento de un lazo de amistad y complicidad para el juego entre ambas generaciones, que perduró por años. A partir de dicha iniciativa, el año siguiente se integraron más grupos a las propuestas de articulación entre ambas instituciones, siempre tomando las nuevas tecnologías como punto de partida, para luego generar otras alternativas de aprendizaje colaborativo. 