

# Tablet: un desafío en el aula

## Proyecto para Cinco años

Ana Natalia Valerde | Maestra de Educación Inicial.

La tecnología está presente en la vida cotidiana. Esto no les es ajeno a los niños pequeños, quienes la mayoría de las veces se relacionan con diferentes equipos utilizándolos como herramientas tecnológicas, ya sea para mirar vídeos, escuchar audio o accionar juegos.

Desde el Jardín pensamos y proponemos un proyecto basado en el uso ampliado de la *tablet*, con la finalidad de promover su utilidad como herramienta de aplicación didáctica.

Nuestro principal objetivo es que la tecnología ocupe un lugar relevante en el aprendizaje.

Para lograrlo, se piensa en un conjunto de procedimientos que se emplean de forma intencional como instrumento para enseñar y diseñar propuestas que estimulen a los niños.

Estos procedimientos se detallan a continuación.

### A. La observación

Cuando se habla de observación se tienen en cuenta dos aspectos:

1. La práctica educativa escolar es el trabajo que realiza el docente con el niño en diferentes actividades.
2. La técnica para recoger y analizar datos acerca del proceso de enseñanza y los resultados en el

aprendizaje en un contexto determinado, tarea que realiza el docente para pensar y repensar las prácticas y los procesos de enseñanza que va realizando en su quehacer didáctico.

### B. La construcción de textos orales con los que los niños puedan opinar y explicar

Para esta construcción, la planificación debe ser secuenciada y con contenidos jerarquizados, teniendo en cuenta varios aspectos:

- ▶ La enseñanza del texto oral integrado en una secuencia de actividades.
- ▶ La clasificación de los textos orales (espontáneos y/o formalizados).
- ▶ Los elementos que intervienen en la comunicación (emisores, receptores, canal).
- ▶ El contexto en el que se va ejecutar (práctica de aula o intercambio social).
- ▶ La determinación del tema y la investigación sobre el mismo (búsqueda, selección y síntesis de ideas clave).
- ▶ La elaboración de un esquema o guión de apoyo.
- ▶ Las características de los textos que explican (esquema básico: introducción, desarrollo, conclusión), modelos que sirvan de referencia para construir nuevas explicaciones.

Es importante que las situaciones de oralidad, planteadas al grupo, puedan generar una instancia de escritura que será ejecutada por el docente, quien se mostrará como escritor, reforzando la idea de que la escritura es una herramienta que sirve para guardar datos que pueden ser leídos cuando la situación lo requiera.

### C. El análisis de situaciones

Los conocimientos son herramientas que se crean y evolucionan frente a la necesidad de resolver problemas.

Muchas veces, los niños encuentran soluciones utilizando procedimientos no convencionales. Esta modalidad de resolución de problemas, poco sistémica, artesanal, es motivo de análisis. Buscar las regularidades que se dan en las respuestas de los niños en situaciones y contextos similares, permite retroalimentar el accionar docente con miras al avance del conocimiento formal.

Desde este lugar, nuestra tarea es integrar el análisis de estas situaciones para pensar y ejecutar un plan de acción dinámico que se ajuste a las necesidades de los niños como individualidades y como parte de un grupo.

### D. La formulación de hipótesis

La hipótesis como proposición se formula a través de la recolección de información y de datos, y nos ayuda a dar respuestas alternativas a un problema.

Formular una hipótesis es considerar los requisitos que se deberían cumplir para redactar el enunciado sobre el que se va a trabajar.

También en esta instancia se repite la dualidad marcada en la observación.

Por un lado se piensa en el trabajo docente, donde se accionan hipótesis al diseñar las consignas que se le brindan al niño, por ejemplo: "si propongo... pueden responder...", en otras palabras, considerar las posibles respuestas. Estas respuestas son las que nos permiten pensar las diferentes intervenciones.

Por otra parte se piensa en las hipótesis que elaboran los pequeños a la hora de resolver la situación que se les propone.

### E. La búsqueda y la ampliación de conocimientos

El uso de *tablets* ofrece innumerables posibilidades, entre ellas la búsqueda de información en Internet.

Esta información esta directamente relacionada como temas tratados en clase. Seleccionar material, acordar la pertinencia del texto (oral o escrito, imágenes o videos), discutir sobre la utilidad de la información para la tarea en la que trabaja, le permiten al niño pensar en los aspectos teóricos que involucran el tema y promueven el avance cognitivo.

### F. La búsqueda de soluciones a los problemas áulicos y de la vida cotidiana

El uso de las *tablets* como instrumentos didácticos es un paradigma que atiende a formas diversas y complejas relaciones, está interrelacionado a aspectos biológicos y experiencias del entorno físico y social.

Relaciona la expresión del lenguaje con las emociones, para armar un contexto de práctica pedagógica procurando aprendizajes en espacios educativos para circunstancias de la vida cotidiana.

Introducir la *tablet* como herramienta didáctica en el salón implica organizar el conocimiento para mejorar las potencialidades, los intereses y el desarrollo de los alumnos.

Se trata de considerar las habilidades cognitivas así como la adquisición de competencias básicas digitales. Todo esto, sin dejar de tener en cuenta el desarrollo integral y las características propias del aprendizaje infantil.



## Objetivos del proyecto

- ▶ Favorecer la creatividad de los niños.
- ▶ Trabajar el uso adecuado e independiente del instrumento.
- ▶ Ampliar, con su uso, las unidades trabajadas en el aula.

## Propuesta de actividades

PROPÓSITO	ACTIVIDAD
Familiarizarse con la <i>tablet</i> .	Observación y manipulación de la <i>tablet</i> .
Indagar ideas.	Construcción de un paleógrafo enumerando partes de la <i>tablet</i> e identificando el uso de cada una de ellas.
Ubicar las partes de la <i>tablet</i> .	Lectura y observación del folleto de la máquina.
Explorar la propiedad táctil de la máquina.	Trabajar la propiedad táctil de y en la pantalla.
Verbalizar y escribir acuerdos.	Construir acuerdos para uso y cuidados de la máquina.
Poner en práctica los aspectos teóricos trabajados en clase.	Trabajar con puzles y juegos de memoria.
Ampliar información de temas tratados en clase.	Trabajar con Internet buscando información sobre el cuerpo.
Ejercitar la memoria visual.	Jugar con juegos de memoria.
Incentivar la creatividad.	Pintar mandalas.
Ampliar conocimiento de lengua.	Juegos del alfabeto.
Trabajar diferencias y similitudes entre números y letras.	Juego letra-número.
Identificar colores primarios.	Juego de los colores.
Trabajar las figuras geométricas.	Juego de las formas.
Trabajar higiene bucal.	Videos educativos sobre salud bucal.
Trabajar la identidad, descripciones, en el marco del proyecto institucional (Oralidad).	Fotos individuales y grupales.
Disfrutar de la música, trabajar ritmo y pulso en las diferentes canciones.	Audición de cancionero infantil.

Las actividades propuestas apuntan a una planificación interdisciplinar, apostando a la circulación y al enriquecimiento del conocimiento.

## Evaluación

La evaluación se realiza en formato de grilla, con indicadores que se registrarán bimensualmente para determinar los avances de los niños.

Nombre del niño o de la niña	Utiliza la <i>tablet</i> de acuerdo a las normas acordadas	Utiliza la <i>tablet</i> para resolver situaciones áulicas	Experimenta mejoras en la comunicación oral	Busca información en la <i>tablet</i> y la comparte con sus compañeros
	Sí No A veces	Sí No A veces	Sí No A veces	Sí No A veces

## Referencia bibliográfica

MORENO, María Elena (2006): "Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial" en REDHECS, Año 1, N° 1. En línea: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2719444>