

TIC para Educación parvularia

Unidad de
Educación
Parvularia

Enlaces,
Centro de Educación
y Tecnología

Presentación

Estimados educadores:

En el marco de la Política de Informática, implementada por la Unidad de Educación Parvularia, en conjunto con Enlaces, Centro de Educación y Tecnología, presentamos a ustedes el texto "Tic para Educación Parvularia", especialmente elaborado para este nivel educativo.

El objetivo principal para su edición, se fundamenta en entregar a los Educadores de Párvulos, por primera vez, orientaciones y sugerencias concretas para el trabajo pedagógico con niños de 1er y 2do nivel transición de las escuelas del país, en el ámbito de la informática, y con un enfoque coherente con el marco curricular del nivel: las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

Por ello, en una primera sección, establece criterios pedagógicos orientadores para el quehacer pedagógico con niñas y niños pequeños, ofreciendo diferentes posibilidades de organización del trabajo con recursos tecnológicos.

La segunda sección, incluye una selección de software que pueden ser utilizados con párvulos, y que se encuentran a disposición de todos los educadores que cuentan con laboratorios de la Red Enlaces en su establecimiento de desempeño.

Finalmente, considera una tercera sección, en que se ejemplifican experiencias educativas planificadas con recursos tecnológicos, explicitando así los elementos esenciales de este proceso fundamental del rol docente.

De esta manera, invitamos a los educadores de Párvulos del país, a interiorizarse de este trabajo, reflexionar en torno al tema, e innovar sus prácticas educativas, en pos de mejores aprendizajes, apoyados con tecnología.



Marigen Hornkohl
Ministra de Educación

Donación Informática 2010

Primera Parte

**“La informática educativa
en las escuelas,
desde la perspectiva
de las Bases Curriculares
de la Educación
Parvularia”**

“La informática educativa
en las escuelas,

desde la perspectiva
de las Bases Curriculares
de la Educación Parvularia”

I. Antecedentes

La Línea de Informática Educativa, se inserta en el proceso de Implementación de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP), como un énfasis curricular que asumen las escuelas, razón por la cual, su enfoque se centra en la facilitación y complementación del trabajo pedagógico del educador, contando entre otros, con el uso de recursos tecnológicos.

Considerando la Política de Informática Educativa para Párvulos, suscrita por la Unidad de Educación Parvularia y la Red Enlaces del Ministerio de Educación, en el mes de Diciembre de 2003, y que el trabajo con recursos tecnológicos, no es aún, de uso masivo en las escuelas del país, se han elaborado las siguientes consideraciones, de manera de resguardar ideas esenciales respecto a esta línea de acción.

II. Consideraciones Curriculares

II.1. Énfasis curricular

Uno de los énfasis curriculares que puede asumir el nivel de educación parvularia de un establecimiento educativo, es el de la informática educativa, tal como podría serlo la Integración de Necesidades Educativas Especiales, la Interculturalidad, el cuidado y valoración del Medio Ambiente, etc.

Para ello, es necesario que el trabajo en informática educativa responda a las fortalezas y características propias de la realidad del establecimiento educativo, las necesidades e intereses de los estudiantes, y los objetivos de la comunidad escolar, y que por tanto se encuentre explicitado en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el Plan General Común de Nivel y el Plan General de Curso.

De esta forma la informática educativa se **integra** en el trabajo pedagógico, haciéndose parte de los objetivos, estrategias metodológicas o procedimientos evaluativos que se desean aplicar, al igual que cualquier otra estrategia metodológica e incorporando los recursos tecnológicos como un recurso de apoyo al aprendizaje más, por lo que su carácter no es el de un proyecto “extraescolar”, o un anexo aparte de la planificación sectorial y/o mínima, registrándose en el Libro de Registro Técnico Pedagógico, tal como cualquier otra planificación.

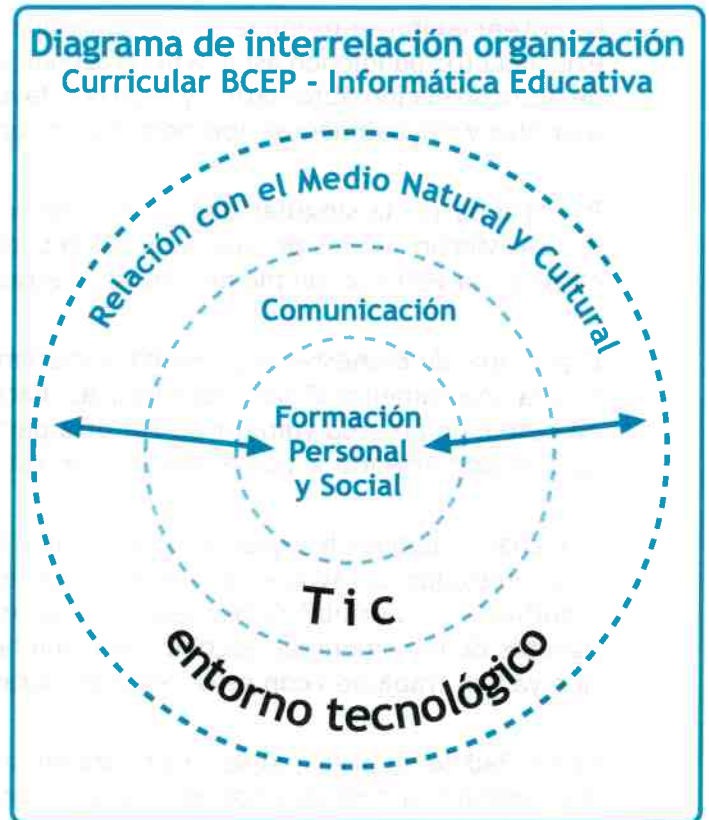
II.2. Enfoque

El uso de los recursos tecnológicos en educación parvularia, tanto en el aula, como en laboratorios de computación, (como el de la Red Enlaces), se orienta en función de los lineamientos que entregan las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

Por tanto, éstos recursos, lejos de constituirse en el centro de la atención pedagógica (debido a lo novedosos que puede ser su uso), se ponen al servicio de las experiencias pedagógicas a ofrecer a los niños y niñas, favoreciendo interrelaciones que son parte de los procesos de comunicación de y entre los niños / as.

Por otra parte, en el Medio cultural del que participan muchos niños y niñas, incluye recursos tecnológicos a través de las experiencias que viven en forma natural e informal, diariamente.

La pedagogía de párvulos, entonces, requiere incorporar elementos que son propios de este “mundo” que viven niños y niñas, utilizándolos para propiciar nuevos aprendizajes, y ampliar y/o profundizar algunos ya adquiridos.



II.3. De la aplicación de los principios pedagógicos

A través de la informática educativa, se pueden favorecer en forma concreta los principios pedagógicos de las Bases Curriculares.

En primer término, el principio pedagógico de **actividad**, exige que el educador favorezca el protagonismo y autonomía de niños y niñas en forma permanente, lo que puede realizarse por ejemplo, a través de: un sistema de turnos para el trabajo en el computador, la elección del ambiente del software que se va a trabajar, el registro que el mismo niño(a) puede hacer del trabajo realizado, y la autoapreciación de los aprendizajes adquiridos a través de formatos pre establecidos y/o elaborados por ellos mismos o el adulto.

La **potenciación** se propicia a su vez, resguardando en los software utilizados, por una parte: la presencia de más de un nivel de exigencia (respondiendo así a la heterogeneidad propia de todo grupo de niños / as o curso), y por otra: que cuenten con un sistema de autocorrección automática y positiva, favoreciendo así, a disposición de los párvulos a perseverar en sus acciones para lograr, ejercitar y retroalimentar aprendizajes en forma continua.

Por otra parte, la **singularidad** se ve favorecida en la medida que en que las necesidades e intereses propios de los niños/as se ven satisfechos en los propios recursos tecnológicos: las temáticas a las que se refieren los diversos ambientes del software: una carrera, un vestidor, un pic nic, un viaje espacial, una presentación de magia.....

El principio de **Bienestar** se presenta primeramente, en la medida en que la situación de trabajo-juego, usando recursos tecnológicos, no sea una “amenaza” para los niños/as. Para ello, el educador requiere considerar que el acercamiento a éstos sea progresivo y en base a un proceso voluntario. Por otra parte, implica favorecer que el niño/a descubra y se haga conciente de los aprendizajes que va adquiriendo a través del uso de estos recursos tecnológicos, para que vivencie este aprendizaje en forma confiada.

El trabajo colaborativo que puede generarse entre dos o más niños/as buscando en conjunto la solución a un problema planteado, o la necesidad de ayudar a otro para que este pueda por ejemplo: mover el mouse, o hacer clic en el momento pertinente, manifiestan las posibilidades reales de favorecer el principio de **relación**. Esta relación, también puede establecerse con otros agentes de la comunidad escolar, tal como hermanos mayores, o niños/as, niños y niñas que se encuentran en 1er. Año de EGB y que ya han trabajado con estos recursos durante un año o más, etc.

La **unidad** como principio se concretiza en la medida en que los niños y niñas toman decisiones y las llevan a cabo, en un proceso que responde a motivaciones personales y consensos grupales, lo que implica para ellos, elecciones, acuerdos, y acciones concretas.

Otro de los principios, el de **significado**, tiene una aplicación muy permanente en la operativa curricular, a través de la pertinencia de la selección de los software a utilizar, es decir, que éstos sean acordes a los conocimientos previos y lenguaje comprensivo de los párvulos, y que además los niños/as le encuentren utilidad a los aprendizajes que les ofrecen. Considerando estas premisas, se pueden encontrar tanto en la industria nacional, como en la de otros países, software de muy buena calidad y con un nivel de pertinencia acorde al contexto de lo niños/as.

El **juego** como principio, se sustenta básicamente en el sentido lúdico que el educador “imprima” al trabajo con recursos tecnológicos, sin restarle formalidad ni seriedad a éste. Ello implica que además se considere en la selección de los softwares, que éstos respondan a características multimediales incentivadoras para los párvulos (contraste de colores, sonidos apropiados, uso de música para recrear acciones, presentaciones dinámicas, tipo de imágenes, tipografía utilizada). De esta misma forma, las experiencias pedagógicas que ofrecen, requieren que las temáticas que abordan incluyan: novedad, buen humor, elementos sorprendivos y asombrosos, considerándose fundamental también para favorecer este principio, que sean interactivos, característica propia de recursos especialmente pensados para que los párvulos “jueguen aprendiendo” o “aprendan jugando”.

II.4. Desafíos

El enfoque de informática educativa desde la perspectiva de las Bases Curriculares de Educación Parvularia entonces, no se reduce a “clases de computación” (para escribir un texto, para obtener información en Internet, para hacer cálculos y crear nóminas), y por ello, el recurso informático requiere aprovecharse permanentemente y al máximo, en el proceso educativo.

Para fortalecer su carácter de permanente, y en el caso que se cuente con un PC en el aula, se hace explícito el requerimiento de que el trabajo pedagógico se organice de modo de mantener los equipos prendidos y ocupados **durante toda la jornada** de trabajo diaria. Esta consideración, implica la necesidad de ofrecer, al resto del grupo de niños y niñas que no se encuentra aprendiendo frente al computador, otros recursos **tan interesantes, variados y dinámicos** como el software, el sitio web, o el e - mail.

De tal forma, el trabajo pedagógico que se realiza con estos recursos, posee la **misma importancia** que el que realizan paralelamente los otros niños y niñas del curso (apoyados por otros recursos pedagógicos), requiriéndose para ambas situaciones de aprendizaje una intencionalidad educativa clara, detallada y explícita en una planificación.

II.5. Etapas del trabajo de informática educativa

Como toda planeación curricular, en el trabajo de informática educativa deben existir etapas claramente definidas y consecutivas, para que la implementación del trabajo con recursos tecnológicos sea de la mayor riqueza en términos pedagógicos.

Por tanto, se proponen 5 etapas:

- Primera Etapa: Preparación del educador
- Segunda Etapa: Diagnóstico
- Tercera Etapa: Organización del trabajo
- Cuarta Etapa: Desarrollo y seguimiento de las experiencias
- Quinta Etapa: Sistematización y evaluación del trabajo

II.5.1 Primera Etapa: Preparación del educador

- El(los) Educador (es) y Asistente(s) de párvulos necesita capacitarse, **perfeccionarse** o actualizarse respecto de:
 - el uso de los recursos tecnológicos, y
 - La labor pedagógica que puede implicar este uso, identificando para ello los aprendizajes que se pueden propiciar con mayor facilidad, con el uso de estos recursos “per se” (aprendizajes referidos a la autonomía, la resolución

de problemas, la disociación, precisión y control visomotora fina, etc.), independiente de los aprendizajes que se favorezcan a través de su uso (por ejemplo: software que favorecen las relaciones lógico matemáticas, el conocimiento de los grupos humanos y sus invenciones, sitios web referidos a medio ambiente y su cuidado, o a seres vivos, etc.)

- Durante esta etapa, se requiere desarrollar también un intercambio permanente con pares, que sepan lo mismo, más, o menos, de manera de comentar experiencias, dudas, probar propuestas comunes, etc. En el caso de las escuelas, puede por ejemplo, solicitar ayuda al profesor coordinador del Proyecto Enlaces del establecimiento, tanto en función del uso del computador, como también de su aplicación en el proceso educativo de niños y niñas pequeños.

Algunas posibilidades de intercambio de información pueden referirse a:

- orientaciones para el trabajo metodológico con niños y niñas,
 - mayores nudos problemáticos que se presentan,
 - aprendizajes que se favorecen con mayor facilidad a través de este recurso tecnológico,
 - ventajas del trabajo informático en el proceso de aprendizaje.
- La **ejercitación** de las competencias adquiridas, es clave para el mayor dominio de los recursos tecnológicos, razón por la cual, mientras mayor sea la dedicación al tema, mayores son las posibilidades de apropiación de estas competencias para el adulto.

II.5.2 Segunda Etapa: Diagnóstico

Para implementar en forma progresiva y coherente el trabajo pedagógico con este recurso tecnológico, es necesario desarrollar:

- Un **diagnóstico** referido a:
 - Conocer la **realidad** de los niños y niñas: ¿cuántos niños y niñas tienen computadores en casa?, ¿cuántos niños y niñas ya han utilizado un computador, dónde y con cuánta frecuencia?, además de ¿qué software conoce cada niño y niña?
 - El punto anterior permite entonces elaborar Experiencias pedagógicas para **diagnosticar el nivel de conocimientos de niños y niñas** respecto de un computador, y su utilidad.
- Una **primera proyección** del trabajo a desarrollar, a través de la planificación tentativa del uso de los recursos tecnológicos en la práctica pedagógica ¿Qué se puede usar?, ¿cómo, cuándo y para qué?. Esta proyección se analiza más profundamente a continuación, en la sección "Ítemes a considerar en la proyección de la organización del trabajo pedagógico en informática educativa".

- La **selección** de los recursos tecnológicos con que se cuenta para ofrecer a niños y niñas (qué sitios web, qué software) analizando cuáles son los aprendizajes esperados que se pueden favorecer a través de su uso, son una parte importante de este punto. De esta manera, se espera propiciar la evaluación de éstos recursos de apoyo, en función de elegir aquellos de la mejor calidad.¹

II.5.3 Tercera Etapa: Organización del trabajo

En esta etapa se toman las decisiones, respecto de cómo se desarrollarán las experiencias educativas, y la preparación de los contextos de aprendizaje, que se requieren en relación con:

A) RESPECTO A LA ORGANIZACIÓN DE TURNOS:

Es necesario organizar cuidadosamente el sistema de turnos de niños y niñas, de manera que:

- El sistema de turnos debe ser **visualmente accesible**, y **usado directamente** por niños y niñas, que incluso puede ser elaborado total o parcialmente por ellos/as. Para ello se pueden implementar paneles, tableros, fichas de constancia o registro permanente para su uso, entre otros.
- El momento de **cambio de turno**, debe ser percibido claramente por los niños y niñas que se encuentran trabajando frente al PC, y por aquellos a quienes corresponde utilizarlo posteriormente, resguardando eso sí, que no interfiera en el trabajo del grupo total de niños y niñas del curso.

Por ello, se puede utilizar un reloj (común o digital), una música o señal suave de algún tipo, etc. Lo importante es evitar que sea el adulto el que tenga que intervenir directamente para que se realice.

B) RESPECTO A LA ORGANIZACIÓN DEL GRUPO CURSO PARA EL TRABAJO PEDAGÓGICO:

- La **definición del niño/a o las parejas** para ocupar el PC, puede intencionarse de acuerdo a varios criterios:
 - Establecer turnos, por **orden de lista**
 - Juntar a dos niños o niñas con un **nivel parecido** de aprendizaje
 - Reunir a dos niños o niñas que presenten **diferencias notorias** en el nivel de aprendizaje a aplicar (rol de "monitor" de uno de los niños/as)
 - Establecer un **sistema mixto** en que las parejas se reúnen a veces por similitud de niveles de aprendizaje, y otras por diferencias al respecto

¹ Para algunos criterios, ver letra G) RESPECTO DE LOS SOFTWARE EDUCATIVOS.

- Una organización que se establezca **al azar**, según definición del adulto y/o los mismo niños y niñas al momento de desarrollar el trabajo. Es necesario recordar que esta última requiere organizar un sistema de registro que incluya comentario del adulto o apreciación de los propios niños y niñas (por ejemplo: "es que es mi amiga..." o, "Tamara elige a Javier, que es su más frecuente compañera de juego y trabajo")
- Considerando que un niño/a o una pareja de niños/as se encuentra trabajando frente al PC, es necesario definir la **organización del resto** de los niños y niñas del curso.

Los niños y niñas que se encuentran en las experiencias educativas paralelas pueden estar trabajando en **colectivo, subgrupos o en forma individual**, depende del período de la jornada diaria, el aprendizaje esperado a favorecer, la proporción adulto - niños y niñas, entre otros.

C) RESPECTO DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Es posible encontrar en todos los ámbitos y núcleos de aprendizaje de las BCEP, aprendizajes esperados que se pueden favorecer a través del uso de los recursos tecnológicos. Es por tanto, decisión del educador como profesional, cuál propiciar, respecto de qué niños/as y utilizando tal o cual ambiente de un software.
- En el caso de contar con un PC en el aula, se puede favorecer un mismo aprendizaje esperado con los niños/as que se encuentran frente al computador y el resto del grupo curso, o **diferente**, lo que responde a criterios de organización propia del educador o equipo pedagógico.
- El trabajo desarrollado frente al computador, al formar parte de la selección de aprendizajes que el educador desea favorecer, debe ejercitarse y retroalimentarse a través de experiencias educativas que intencionen los mismos **aprendizajes esperados** que se han favorecido a través del uso del PC, en otras oportunidades, con otros recursos pedagógicos de apoyo, y con crecientes grados de dificultad.
- Es importante recordar que el trabajo realizado con el PC, implica por si mismo, el uso del **inglés** (software, hardware, mouse, etc.), por lo cual es necesario considerar la adquisición de este vocabulario utilitario, como uno de los aprendizajes esperados, propios del uso de este recurso tecnológico.

D) RESPECTO DE LA VARIEDAD Y CANTIDAD DE LOS RECURSOS DE APOYO AL APRENDIZAJE:

Esta consideración responde tanto a principios pedagógicos, como a las orientaciones fundamentales de las BCEP, que explicitan la necesidad de **planear la diversidad** propia de toda implementación curricular, bajo dos perspectivas:

Primero, es importante recordar que los aprendizajes esperados que se favorecen con el trabajo frente al computador, independiente del criterio que los organice, como cualquier otro aprendizaje, requiere de **ejercitarse** permanentemente ofreciéndose todas las oportunidades que se requieran para el grupo de niños y niñas, a través de diferentes experiencias de aprendizaje que se desarrollan en diferentes momentos, con diferentes recursos, en diferentes espacios educativos, etc.

En segundo término, es menester que para apoyar un mismo aprendizaje esperado (u objetivo) se requiere **elaborar más de un** tipo de recursos de apoyo al aprendizaje, puesto que al desarrollar experiencias educativas, aunque se encuentren todos en el mismo curso e incluso tengan las mismas edades, se presentan variedad de estilos de aprendizaje, gustos y preferencias, fortalezas, etc.

Por ejemplo:

Software:	Millie
Ambiente:	La casa de los ratones
Ámbito de experiencias:	Relación con el Medio Natural y Cultural
Núcleo:	Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación
Aprendizaje esperado:	Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos y figuras geométricas en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones
Recursos de apoyo al aprendizaje posibles de usar:	Bloques de construcción set de figuras geométricas de goma eva, de madera, cartón, etc. fichas de trabajo individual sobre figuras geométricas fotos, láminas y recortes en que aparecen objetos y construcciones que incluyan las figuras geométricas objetos y elementos naturales reciclables que incluyan las figuras Telas, papeles, cartulinas, cartones, lápices, plumones témperas y tijeras, para dibujar, contornear, pintar, estampar, puntear, amasar o recortar figuras geométricas

E) **RESPECTO A LAS EXPERIENCIAS EDUCATIVAS A OFRECER A NIÑOS Y NIÑAS:**

Todo trabajo pedagógico debe contar con una intencionalidad clara, y explícita, organizando situaciones de aprendizaje para favorecerla, que cuenten con los mejores recursos de apoyo.

Considerando que el uso permanente de software o sitios web, seleccionados por el adulto como educativos, ofrece organizadas e interesantes posibilidades de aprendizaje a los niños y niñas que los utilizan, se hace necesaria una acabada organización de las **experiencias de aprendizaje paralelas**²,

² "Aquellas actividades que se desarrollan al mismo tiempo, pero no necesariamente con los mismos recursos u objetivos, en este caso: aquellas que realizan los niños y niñas que no se encuentran utilizando el computador."

y los recursos de apoyo o **material didáctico "de extensión"**³, que estas requieran, para desarrollar un quehacer educativo de la mejor calidad para todos los niños y niñas del grupo curso.

De esta forma, las experiencias educativas paralelas al trabajo con el computador como recurso tecnológico, pueden organizarse de diferentes formas, y de acuerdo a diferentes criterios, los que se pasan a describir:

- **Criterio: Diversidad del recurso de apoyo**

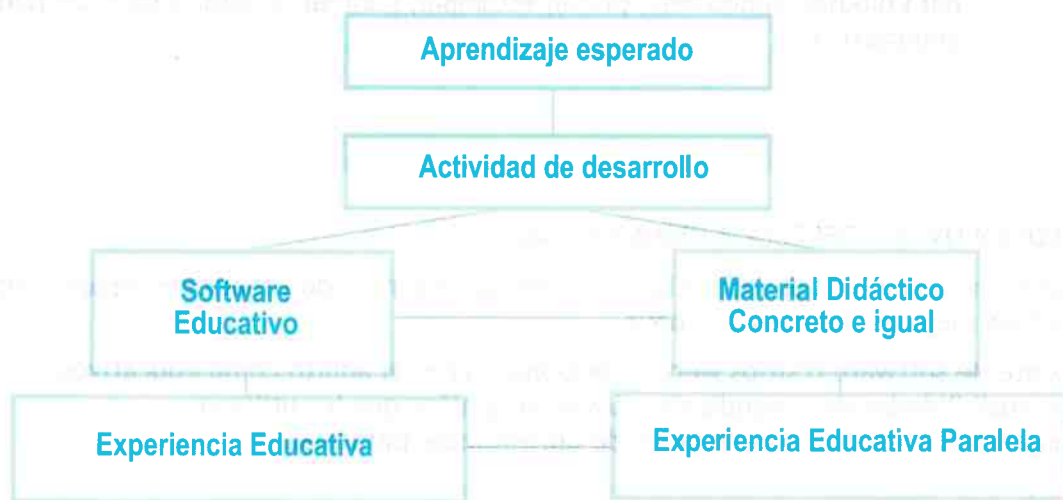
Este criterio implica utilizar dos alternativas de recursos de apoyo al aprendizaje, una es usar iguales recursos, pero de diferente tipo: virtuales y concretos, y la segunda, usar diferentes recursos, pero equivalentes.

· Como primera alternativa, entonces, se planifica una experiencia educativa con:

- **un aprendizaje esperado común** para todo el grupo de niños y niñas
- la **misma actividad de desarrollo**⁴
- **iguales recursos de apoyo, pero de diferente tipo**: unos son recursos virtuales (software o Internet) para los niños/as que ocupan los recursos tecnológicos, y los otros son material didáctico concreto para el resto del grupo curso.

Esquema Criterio: Diversidad del recurso de apoyo

Primera Alternativa: recursos de apoyo iguales



³ Definición acuñada por CEPAL Perú, y que se refiere a

"Aquel que **extiende** los aprendizajes esperados favorecidos por el software, a otros ámbitos de acción."

⁴ "Aquel **actividad pedagógica** que se realiza entre la actividad de inicio e introducción, y la de cierre o finalización, de cualquier experiencia de aprendizaje."

En esta alternativa de planeación de experiencias, es imprescindible por tanto, la elaboración de recursos de apoyo al aprendizaje, en cantidad suficiente para el número de niños y niñas del grupo total (solo uno o dos niños o niñas se encontrarán frente al computador). Por ejemplo: elaborar árboles y manzanas en "goma eva", para adicionar manzanas, de acuerdo al número que indica un dado; mientras los niños y/o niñas que están frente al computador realizan esta misma experiencia.

Como segunda alternativa, se planifica una experiencia educativa con:

- un **aprendizaje esperado común** para todo el grupo de niños y niñas
- **diferentes** actividades de desarrollo⁵, porque cuentan con recursos de apoyo diferentes
- **Equivalentes recursos de apoyo**: unos son recursos virtuales (software o Internet) para los niños/as que ocupan los recursos tecnológicos, y los otros son material didáctico concreto para el resto del grupo curso. Son diferentes entre si, pero equivalentes, porque favorecen el mismo aprendizaje esperado.

Esquema Criterio: Diversidad del recurso de apoyo Segunda Alternativa: recursos de apoyo equivalentes



Esta forma de organización implica preparar materiales didácticos concretos para favorecer el mismo aprendizaje esperado que se ha ofrecido con el software, pero con otros recursos de apoyo.

Por ejemplo: en vez de elaborar árboles y manzanas en goma eva, para adicionar manzanas, de acuerdo al número que indica un dado (que es la misma acción que se realiza en el PC); el grupo de niños y/o niñas que trabajan en forma paralela, adiciona frutas reales que han ido a recolectar o comprar en la feria, y que luego comerán como colación.

⁵ "Aquella actividad pedagógica que se realiza entre la actividad de inicio e introducción, y la de cierre o finalización, de cualquier experiencia de aprendizaje."

Criterio: Gradación de los aprendizajes esperados

Esta alternativa consiste en establecer un mismo aprendizaje esperado pero con diferente grado de exigencia, para una u otra actividad de desarrollo (la que se realiza frente al PC o la experiencia paralela).

Esquema Criterio:

Gradación de aprendizajes esperados



La aplicación de este criterio implica contar con mayor cantidad de material didáctico como recurso de apoyo al aprendizaje, pero propicia en mayor medida la singularidad y potenciación de niños y niñas. Por ejemplo: los niños y/o niñas que están frente al computador adicionan hasta 9 manzanas a un árbol, y los niños y niñas en la experiencia educativa paralela, suman hasta 20 manzanas elaboradas en goma eva.

Es necesario tener en cuenta, que los dos criterios anteriores (Diversidad del recurso de apoyo y Gradación de los aprendizajes esperados) pueden presentarse mezclados, en una misma situación educativa, puesto que no son excluyentes.

F) RESPECTO DE LA INTEGRACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA:

Acorde a la proporción adulto - niño y niña que se presenta en la mayoría de las escuelas del país, que el aprendizaje es más provechoso con orientación clara y precisa, y que el trabajo con la comunidad educativa es uno de los contextos de aprendizaje importantes de favorecer bajo la perspectiva de las BCEP, es necesario planear de antemano la posibilidad de contar con miembros de la comunidad educativa que asuman el rol de orientador, facilitador y/o mediador del proceso educativo apoyado con recursos tecnológicos.

Se habla de integración de éstos agentes comunitarios, ya que lo que se espera de este trabajo conjunto, no solo responde a la necesidad de que el niño/a cuente con un adulto como compañía, si no más bien, de un apoyo propositivo, que pueda sugerir y/o apoyar el trabajo del educador en forma concreta.

Los **monitores**, por tanto, pueden ser madres, padres, u otros familiares de los niños y niñas del curso (que el educador conozca), estudiantes de cursos superiores o egresados/as de la escuela, y/o monitores comunitarios, a todos quienes se les capacita para ello.

Por ejemplo: el trabajo con estudiantes de la misma escuela, se puede desarrollar dentro de la jornada de trabajo de los párvulos, por ejemplo, si el estudiante más aventajado de 5to básico, alcanza dos objetivos, de dos sesiones de su propio trabajo de informática educativa, en un solo período en el laboratorio de la Red Enlaces, ocupando la segunda sesión de su trabajo en el trabajo de monitoreo con niños y niñas más pequeños/as; previa coordinación con su profesor jefe.

En el caso específico de monitores **padres, madres y/o familiares**, algunos de los objetivos que se proponen para su integración serían:

- Favorecer que padres, madres y familia comprendan los conceptos informáticos que sus hijos e hijas van adquiriendo, a través del trabajo pedagógico con recursos tecnológicos.
- Propiciar la integración de padres, madres y familia al trabajo pedagógico de informática educativa, tanto a través de la proposición de objetivos, temas, actividades, recursos, etc., incluidos en las experiencias de aprendizaje que se les ofrecen a niños y niñas, como en el desarrollo y registro y/o evaluación de éstas.
- Incentivar la complementación y fortalecimiento de los aprendizajes adquiridos a través de la informática educativa, en el hogar.

Para todo ello, es fundamental que quien se integre al trabajo en aula, se encuentre **informado y dispuesto a colaborar** acorde a una inquietud que surge por iniciativa propia. Por tanto, es necesario que la participación de los monitores surja sobre la base de una invitación, y que se desarrolle con ellos, antes de comenzar el trabajo, una capacitación al respecto, continuando luego con reuniones, entrevistas u otra forma de intercambio de información, con la frecuencia que la realidad del mismo grupo presente.

La capacitación puede incluir materias tanto de conocimiento de los recursos tecnológicos, como de la manera de apoyar el proceso educativo que los niños/as se encuentran experimentando, y de la forma de aportar a la evaluación de esas experiencias, por lo que algunos de los ítemes a incluir en ella pueden referirse a:

- expresar instrucciones en forma clara y con frases completas.
- hacer preguntas respecto lo que el niño(a) está o pretende hacer
- retroalimentar (felicitar, comentar) las acciones que realizan o los descubrimientos de niños y niñas.
- usar permanente y conscientemente los conceptos propios del trabajo con los recursos tecnológicos
- realizar un registro (de verbalizaciones, comentarios, etc.) durante el trabajo que desarrolla el niño o niña

G) RESPECTO DE LOS SOFTWARE EDUCATIVOS:

- Acerca del lenguaje:

Acorde a la existencia de software educativos tanto de elaboración nacional como extranjera, y de la inclusión y uso en ellos, de conceptos que no necesariamente responden al uso de un lenguaje formal, es necesario informar y trabajar pedagógicamente con los niños y niñas la posibilidad de que durante el trabajo pedagógico, encuentren conceptos que no corresponden o no se usan en Chile.

Por tanto, es tarea pedagógica conjunta de educador y niños/as: identificar estos conceptos, definirlos, consensuar su uso, aplicarlos cuando y como corresponde.

Por ejemplo

PALABRA	SIGNIFICADO	USO CORRECTO
Gominolas	dulces	Puede usarse cualquiera de los dos
Bichos	insectos	insectos

- En relación con la **autocorrección**:

Esta es una de las características más relevantes que puede incluir un software educativo, ya que favorece la conciencia del error, la comprobación de resultados y por tanto, la utilización de este como oportunidad de **aprendizaje**.

Es importante pues, relevarlo en el trabajo con recursos tecnológicos, y si es posible aplicarlo también en otras áreas de trabajo, por ejemplo: incluir esta característica en los recursos de apoyo al aprendizaje que se elaboran para el trabajo en las experiencias educativas paralelas.

H) RESPECTO AL USO DE INTERNET:

Por ser este un recurso que presenta innumerables posibilidades de exploración, con las consiguientes ventajas y riesgos, su uso debe estar detalladamente planificado.

Para esto el educador debe "navegar", y luego seleccionar aquel(llos) sitio(s) que utilizará profesionalmente:

- como recurso de apoyo en la preparación de experiencias educativas, y
- aquellos intencionados para el uso directo de los niños y niñas, puesto que pueden favorecer, fortalecer, complementar o ampliar sus aprendizajes.

Un sitio web puede ser seleccionado para utilizarse en cualquiera de las fases de trabajo de una experiencia educativa (incentivación, desarrollo o cierre), considerando sus características y aportes.

La planificación de su utilidad pedagógica por tanto, se considera al igual que cualquier otro recurso de apoyo, por lo que es ineludible evaluarlo, para continuar, modificar o eliminar su uso.

Por último, es menester resguardar el uso de Internet, de acuerdo a las características multimediales que presenta el sitio, las prioridades de aprendizaje definidas para los niños y niñas, y fundamentalmente las competencias que éstos presenten en el manejo de los recursos tecnológicos en general

I) EN RELACIÓN CON LA ARTICULACIÓN Y/O CONTINUIDAD DEL TRABAJO INFORMÁTICO:

Tanto el paso de primer nivel de transición al segundo, como al ingreso a primero básico, implican una necesaria coordinación con el educador o profesor de EGB que se hará cargo del grupo curso.

Por ello es provechoso, realizar acciones específicas para que el(los) educador o profesor(es) de Primer ciclo de EGB:

- se encuentre informado (a través de información en reuniones, visitas al aula, entre otros) de las acciones relacionadas con el énfasis tecnológico de la implementación curricular en el curso anterior (integración de los padres, frecuencia de uso de los recursos, etc.).

- participe en la medida de lo posible de los aprendizajes adquiridos por los niños y niñas en relación con los recursos utilizados (por ejemplo: si se ha usado un software específicamente dirigido al núcleo de Lenguaje Verbal o al de Identidad, etc.)

Sin duda, la coordinación interna del nivel (entre educadoras y Técnicos en atención de párvulos de diferentes niveles de transición, o cursos) y la **incorporación** de los profesores de EGB en algún momento de la planeación o ejecución curricular con los párvulos, **favorecería la continuidad metodológica** necesaria en el futuro, y la **coordinación pedagógica presente**, en función de los mejores aprendizajes para todos los niños y niñas.

J) DIFUSIÓN DEL TRABAJO PEDAGÓGICO:

Para difundir el trabajo pedagógico que se está realizando, en forma permanente, y así incentivar el apoyo de la comunidad educativa en pleno, es posible desarrollar diferentes acciones al respecto, entre las que se proponen::

- Informar a **todos** los padres, madres y apoderados de la escuela de la incorporación de la informática al trabajo pedagógico, sus proyecciones y las expectativas que el educador tiene al respecto.
- Invitar a diferentes miembros de la comunidad educativa (profesores de otros cursos, estudiantes de otros niveles pedagógicos, agentes comunitarios, etc.) a **observar y apoyar** el trabajo en aula, durante diferentes períodos de trabajo y juego.
- Registrar visitas, comentarios, sugerencias, etc. a través de bitácora, cuaderno de la familia, video, fotografía, etc. de manera de contar con material audiovisual para difundir e intercambiar experiencias respecto del trabajo realizado.
- En el caso de que el computador se encuentre en el aula, se puede realizar una "**inauguración o celebración**" del inicio del trabajo con este, el día en que se instala en el aula o al comienzo de la fase de desarrollo del trabajo con éste.
- Organizar pasantías, jornadas de trabajo y reuniones con educadores de **otros establecimientos, y comunas** enfatizando el intercambio pedagógico respecto de estrategias de uso y aprovechamiento de este recurso.

II.5.4 Cuarta Etapa: Desarrollo y seguimiento de las experiencias

Para una primera sensibilización respecto de los recursos tecnológicos, se propone realizar, de acuerdo a la realidad, y en conjunto con niños y niñas, experiencias para:

- **Conocer** los computadores y sus partes (llevar uno en desuso o portátil a la sala de actividades, visitar el laboratorio de Enlaces de la escuela o un lugar en que existan y se puedan observar con tranquilidad, elaborar maquetas de computadores con material reciclable, etc.)
- **Conocer y reflexionar respecto de la nomenclatura** a utilizar para el uso del computador, de manera de favorecer la inferencia de las razones por las cuales a algunos elementos, partes o sistemas, se les denomina de esta forma, introduciendo vocabulario preciso y formal (por qué se llama "mouse", "teclado", software, etc.)
- Comprender nociones básicas de **cómo funciona** un computador: conversar sobre su conexión a la red eléctrica, dónde se prende, utilidad del mouse, forma de ingresar la información (a través del teclado, un diskette o CD, etc.)
- Comprender la **utilidad** que prestan en diferentes ámbitos de la actividad humana (entrevistar a usuarios, deducir aplicaciones a través de un video al respecto, imaginar cómo se inventó, conversar sobre cómo se realizaban algunos procesos antes de la aparición de la informática, concluir ventajas de su uso, visitar tiendas, bancos, cibercafé de la misma comuna u otra)
- Conocer las **expectativas** de niños y niñas para su uso (dialogar sobre qué creen que aprenderán y qué desearían aprender con el uso del computador, compartir experiencias entre los niños y niñas que ya lo han utilizado, o que cuentan con uno de ellos en el hogar)
- Aplicar en experiencias educativas, los aprendizajes requeridos **para su uso** (atención, memoria, disociación de movimientos, etc.) por ejemplo a través de juegos musicales corporales de disociación de movimientos, juegos de salón que requieran la ejercitación de la memoria, la percepción visual, etc.
- **Aplicar** conocimientos respecto a la computación, en laboratorios de Enlaces (asistir al laboratorio de enlaces y realizar diferentes experiencias con el computador)

Si el computador se va a encontrar dentro de la sala de actividades, es necesario además realizar algunas acciones anteriores a su llegada:

- **Consensuar** con los demás adultos del equipo pedagógico, y los niños y niñas, las primeras organizaciones para su uso
- Planear la llegada y armado del computador en el aula, como una **experiencia educativa**, y evaluarla.
- Definir, presentar y dialogar con el grupo de niños y niñas el **rol del educador** y otras personas mayores (familia, otros niños/as de la escuela, monitores, etc.), para el trabajo diario con este recurso tecnológico.

II.5.5 Quinta Etapa: Sistematización y evaluación del trabajo

Un proceso educativo que cuenta con la información necesaria en el momento pertinente, cuenta con muchas posibilidades de mejorar, acorde a las modificaciones que se han detectado como necesarias. Por ello, se establecen propuestas respecto a varios ítemes en este tema.

- **Registro del trabajo con software educativos:**

Ya que el trabajo con recursos tecnológicos es parte de la implementación curricular, se sugiere organizar, para la evaluación de aprendizajes al respecto, un **registro** de lo que el niño o niña aprende en cada período de trabajo frente al PC, acorde a los objetivos previamente establecidos por el educador.

Para ello se puede elaborar por ejemplo: una tabla de doble entrada con los aprendizajes esperados para el ambiente en orientación vertical, y el ambiente de cada software en la orientación horizontal. Lo importante es que este formato de registro sea fácilmente comprensible y aplicable para los educadores, monitores (en el caso de contar con ellos), o los propios niños o niñas, y que se les explique su uso y utilidad.

- Información relevante de **sistematizar**:

Como todo proceso pedagógico, para desarrollar un proceso de retroalimentación permanente y relevante, es necesario recabar información tanto del educador como de los aprendizajes favorecidos en los niños y niñas:

- Respecto a la evaluación del **propio educador**:

El educador puede contar con una bitácora, en la cual anote información útil para su propio proceso de desarrollo profesional. En esta bitácora se puede incluir información respecto de sí mismo, que tenga relación con:

- Dificultades o **nudos problemáticos** que se le presentan, en el trabajo con los recursos tecnológicos (técnicos, administrativos, pedagógicos)
- **Soluciones** dadas a los problemas
- **Descubrimientos** realizados a través de su uso
- **Anécdotas** ocurridas
- **Expectativas** del trabajo
- **Consideraciones** para el trabajo a futuro

- Respecto a la **evaluación de los aprendizajes** de los niños y niñas:

Para desarrollar este proceso de la mejor forma, se propone crear y mantener un sistema de portafolios de cada niño/a, para contar con evidencia respecto a los procesos de progresivo aprendizaje y niveles de logro.

En estos portafolios se puede incluir registros de las:

1. **Verbalizaciones** de niños y/o niñas.
2. Actitudes de niños y niñas que manifiestan:
 - sus diferentes grados de **autonomía** en el uso de los recursos tecnológicos
 - su disposición frente al **trabajo colaborativo** con otros
 - sus niveles de **perseverancia** frente a desafíos que se le presentan

Como evidencia también se pueden organizar álbumes de fotos y/o trabajos, tableros de exposición individuales o colectivos de un ambiente del software, etc.

III. Comentarios finales

La informática educativa, puede significar un gran aporte en la pedagogía actual para párvulos. Por ello, es necesario planificar rigurosamente su implementación, especialmente en el marco de una reforma curricular que se encuentra en pleno proceso de aplicación, y que por tanto, presenta todo tipo de desafíos para el educador.

Sin duda, lo más importante de este trabajo con recursos tecnológicos, es recordar que contar con ellos no avala la calidad del proceso educativo, y que por tanto, no se transforma en un fin en si mismo, muy por el contrario, es un **medio** que apoya la labor del educador como docente y los aprendizajes de los niños y niñas como aprendientes.

Marisol Verdugo R.

Segunda Parte

"Catálogo de Recursos Digitales"

CATÁLOGO DE RECURSOS DIGITALES

Recursos para Educación Parvularia incluidos en:

CD Recursos Digitales de apoyo a la Lectura, Escritura y Matemática (LEM)





Recurso

La Tortuga Taruga

* También se encuentra en el CD Recursos Educativos 2001

Descripción

Programa lúdico destinado a niños y niñas, que transmite enseñanzas a través de un simpático personaje - la Tortuga Taruga - quien vive aventuras junto a sus amigos, los animales de un lugar imaginario llamado Animalandia.

Incluye un piano interactivo que permite tocar sencillas canciones, dos videos clips con imágenes y canciones de la Tortuga y sus amigos, 6 rompecabezas y un cuento ilustrado, acompañado por una narración.

Ámbito

Comunicación

Formación personal y social

Núcleo

Lenguaje verbal

Lenguajes artísticos

Identidad

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 4

Disfrutar de obras de la literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Descubrir que los textos escritos pueden ofrecer oportunidades tales como: informar, entretener, enriquecer la fantasía, y brindar nuevos conocimientos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 15

Expresarse a través de canciones sencillas creadas o de repertorio, con variaciones de velocidad, intensidad y timbre. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 11

Inventar poemas, cuentos, canciones, o situaciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella proponen.

(Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 12

Comunicar a los demás las experiencias que le resultan especialmente agradables y aquellas que le incomodan. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 5

Expresar y comunicar características de sí mismo comunes y diferentes en relación a otros niños y adultos, mediante distintas formas de representación. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 2

Reconocer progresivamente sus principales fortalezas: conocimientos, temáticas, capacidades y actitudes, expresándolas y aplicándolas en sus actividades diarias. (Segundo Ciclo)



Recurso

Cuentos digitales

Descripción

Presentación en PowerPoint de tres cuentos ilustrados: "La doña Piñones", "El conejo quejumbroso", "La abuela y el ratón". El uso de estas herramientas permite presentar las narraciones por medio de un proyector a todo el grupo curso y trabajar la lectura compartida.

Ámbito

Comunicación

Núcleo

Lenguaje verbal

Lenguajes artísticos

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 7

Comprender las acciones principales de diversos textos: narraciones, canciones, cuentos y versos (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 4

Disfrutar de obras de la literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Descubrir que los textos escritos pueden ofrecer oportunidades tales como: informar, entretener, enriquecer la fantasía y brindar nuevos conocimientos (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 11

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas que él o ella proponen. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 5

Representar corporal y lúdicamente a personas, animales y situaciones de su vida diaria (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 1

Expresarse creativamente a través de diferentes manifestaciones artísticas: pintura, modelado, gráfica, teatro, danza, música, poesía, cuento e imágenes proyectadas, etc. (Segundo Ciclo)



Recurso Secuencias

* También se encuentra en el CD Recursos Educativos 2001

Descripción

Recurso que plantea tareas para ejercitar el ordenamiento secuencial de imágenes. Está dividido en tres secciones que aumentan en complejidad: en la primera se deben organizar bloques de tres y cuatro dibujos, en la segunda se aumenta el número a cinco y seis, y en la tercera a ocho. Los contenidos de las secuencias, permiten a los estudiantes familiarizarse con hábitos, labores cotidianas y oficios. Las actividades cuentan con sonidos para que así puedan ser utilizadas por estudiantes que aún no saben leer.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación.

Convivencia

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 2

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, utilizando diferentes nociones y relaciones tales como: secuencias (antes-después; mañana y tarde; semana, meses, estaciones del año); duración (más-menos); y velocidad (rápido-lento). (Segundo Ciclo)

Apr. Esp.12

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Compartir con otros niños, jugando, investigando, imaginando, construyendo y aventurando con ellos. (Segundo Ciclo)



Recurso Dentro

* También se encuentra en el CD Recursos Educativos 2001

Descripción

Recurso que comprende tres bloques de actividades para Educación Parvularia, en los que se trabaja con imágenes, el concepto "dentro". Consiste en asociar objetos que se pueden encontrar habitualmente unos dentro de otros (pie- zapato, pez- pecera, etc.).

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación

Convivencia

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 3

Establecer las primeras relaciones espaciales con los objetos y personas con que interactúa, percibiendo la función de su cuerpo y las relaciones: lejos-cerca, dentro-fuera, encima-debajo, y la continuidad o discontinuidad de superficies y líneas. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 10

Compartir juguetes, materiales, grupo de juego con otros niños y adultos, aceptando a la vez los aportes de los demás. (Primer Ciclo)



Recurso Tangram

* También se encuentra en el CD Recursos Educativos 2000

Descripción

Versión electrónica del clásico juego chino que permite desarrollar diversas habilidades tales como la capacidad de análisis y síntesis en relación con las figuras geométricas, orientación espacial y discriminación visual. La meta del juego es realizar varias formas a partir de siete piezas. Se encuentran rompecabezas muy simples para los niños pequeños hasta los difíciles para los adultos. Es un juego que se puede jugar en forma individual, pero resulta muy entretenido como parte de un juego colaborativo

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación

Convivencia (Participación y colaboración)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 5

Identificar en diferentes objetos, propiedades tales como: forma, tamaño, peso, volumen, para establecer comparaciones. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 4

Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos y figuras geométricas en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 12

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo).

Apr. Esp. 1

Compartir con otros niños, jugando, investigando, imaginando, construyendo y aventurando con ellos. (Segundo Ciclo).



Recurso

Jugando con los números

Descripción

Conjunto de actividades realizadas con Clic, dirigido a educación infantil, que trabaja fundamentalmente la adquisición del concepto de número, la comparación de cantidades y la ordenación de grupos en función del número de objetos. Las actividades se realizan con gráficos: objetos, manos, dados, números, con sonidos y con un contenido textual mínimo.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación Convivencia (Valores y normas)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 8 Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 9 Reconocer y nominar los números desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 12 Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 13 Representar gráficamente cantidades, estableciendo su relación con los números para organizar información y resolver problemas simples de la vida cotidiana. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 15 Iniciarse en la comprensión de la adición y sustracción, empleándolas en la resolución de problemas cotidianos y en situaciones concretas. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 2

Solicitar y aceptar ayuda de los demás niños y adultos en actividades personales y colectivas, juegos y situaciones desafiantes, apreciando la necesidad de apoyo mutuo (Segundo ciclo)



Recurso Mi Abaco

Descripción

Recurso para trabajar la adición. Consta de tres secciones: adición sin reserva, adición con reserva y practicando la adición. Cada sección presenta distintos grados de dificultad. Se tratan temas como adiciones con sumandos de una, dos y tres cifras. Adiciones con reserva en las unidades, en las decenas y en las unidades y decenas.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 8

Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad. (Segundo Ciclo).

Apr. Esp. 12

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 15

Iniciarse en la comprensión de la adición y sustracción, empleándolas en la resolución de problemas cotidianos y en situaciones concretas. (Segundo ciclo)

CATÁLOGO DE RECURSOS DIGITALES

Recursos para Educación
Parvularia incluidos en:

CD Recursos Educativos 2004
Enlaces Rural





Recurso

Cuentos y leyendas ilustrados por niños

Descripción

Sitio que presenta cuatro cuentos con ilustraciones realizadas por niños. Se incluyen historias narradas con audio, fichas para trabajar en el aula y diversas actividades plásticas e interactivas: crucigramas, puzzles, adivinanzas, buscar parejas, colorear, identificar y ordenar sílabas, orientación, juego del dominó, completar un cuento etc. Los ambientes de trabajo son atractivos para los niños, lo que sirve de apoyo para modelar lectura y es de gran utilidad en la lectura comprensiva.

Ámbito

Comunicación

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Lenguaje verbal

Seres vivos y su entorno

Relaciones
lógico - matemáticas
y cuantificación

Convivencia (Valores y normas)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 7

Comprender las acciones principales de diversos textos orales: narraciones, canciones, cuentos y versos (Primer ciclo)

Apr. Esp. 4

Disfrutar de obras de la literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo. (Segundo ciclo)

Apr. Esp. 1

Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Establecer relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares, nominándolas adecuadamente. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Comprender y responder en forma adecuada a las situaciones que postergan o modifican la satisfacción de sus deseos, considerando las necesidades de los demás y las condiciones del medio (Segundo Ciclo)



Recurso

Las vocales

Descripción

Sitio interactivo que permite a niños y niñas complementar las actividades de aula relativas al aprendizaje de la lecto-escritura, apoyándolos en los procesos de identificación, relación, discriminación visual y refuerzo de la memoria.

Ámbito

Comunicación

Núcleo

Lenguaje verbal

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 6

Iniciar progresivamente la conciencia fonológica (sonido de las palabras habladas) mediante la producción y asociación de palabras que tengan los mismos sonidos iniciales (aliteraciones) y en sus sonidos finales (rimas). (Segundo Ciclo).

Apr. Esp. 7

Comunicarse con distintos propósitos, en diferentes contextos y con interlocutores diversos usando argumentos en sus conversaciones, respetando turnos y escuchando atentamente. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 11

Diferenciar el sonido de las sílabas que conforman las palabras habladas avanzando en el desarrollo de la conciencia fonológica (Segundo Ciclo)



Recurso Las letras

Descripción

Aplicación sencilla dirigida a niños/as de Educación Parvularia o con necesidades educativas especiales, para trabajar la discriminación auditiva de fonemas y reconocimiento de letras.

Ámbito

Comunicación

Núcleo

Lenguaje verbal

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 11

Diferenciar el sonido de las sílabas que conforman las palabras habladas avanzando en el desarrollo de la conciencia fonológica (Segundo Ciclo)



Recurso

Jugando aprendo

Descripción

Conjunto de actividades desarrolladas en el programa Clic 3.0, que incluye rompecabezas con distintos niveles de dificultad, actividades de orientación de lateralidad, juegos de memorización y juegos de búsqueda de diferencias.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación

Autonomía

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 6

Establece al explorar objetos de su interés, distintas relaciones de agrupación, comparación, orden y correspondencia. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 9

Reconocer secuencias de patrones de diferentes tipos, reproduciéndolos a través de distintas formas. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 1

Establecer relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares, nominándolos adecuadamente. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 12

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 9

Descubrir nuevos medios para resolver problemas prácticos vinculados a la exploración y experimentación (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 2

Adquirir confianza ante situaciones, personas o experiencias nuevas, ampliando su campo de conocimiento, relaciones y acciones (Segundo Ciclo)



Recurso

La manzana

Descripción

Actividades de introducción a la suma y a la resta para educación infantil y basadas en la canción "cinco manzanas en el árbol hay", desarrollada con el programa Clic.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico -matemáticas y cuantificación

Autonomía (Motricidad y vida saludable)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 8

Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 9

Reconocer y nominar los números desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 15

Iniciarse en la comprensión de la adición y sustracción, empleándolas en la resolución de problemas cotidianos y en situaciones concretas. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Coordinar con mayor precisión y eficiencia sus habilidades sicomotoras finas, ejercitando y desarrollando las coordinaciones necesarias, de acuerdo a sus intereses de exploración, construcción, de expresión gráfica de sus representaciones y de recreación (Segundo Ciclo)

CATÁLOGO DE RECURSOS DIGITALES

Recursos para Educación
Parvularia incluidos en:

CD Recursos Educativos 2000





Recurso
Pekepint

Descripción

Dibujador para niños pequeños, que puede favorecer el desarrollo de la creatividad y de la motricidad fina. Incluye una colección de láminas en blanco y negro que el niño podrá colorear en la pantalla por medio de una paleta de colores simple de utilizar, o bien imprimir para colorear con lápices

Ámbito

Comunicación

Formación personal y social

Núcleos

Lenguajes artísticos

Identidad

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 2

Producir en objetos cambios visual y auditivamente interesantes por sus colores, formas, reflejos y sonidos, como resultado de su acción. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 2

Manifestar sus gustos y preferencias por sensaciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y kinestésicas que expresan sus intereses personales (Primer Ciclo)



Recurso Memo Kids

Descripción

Versión electrónica del clásico juego de las parejas o "Memoria". Incluye juegos con tres diferentes grados de dificultad para ejercitar la memoria visual. El niño deberá descubrir las parejas de dibujos que se esconden tras unos "cuadros" y hacerlas coincidir para que los cuadros desaparezcan hasta que no quede ninguno.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Formación personal y social

Núcleo

Relaciones lógico - matemáticas y cuantificación

Convivencia (Valores y Normas)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 5

Identificar en diferentes objetos, propiedades tales como: forma, tamaño, peso, volumen, para establecer comparaciones. (Primer Ciclo)

Apr. Esp. 1

Establecer relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares, nominándolas adecuadamente. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 11

Reconocer relaciones de causa-efecto estableciendo asociaciones cada vez más complejas entre las acciones y los efectos que ellas producen sobre los objetos y el medio. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 2

Solicitar y aceptar ayuda de los demás niños y adultos en actividades personales y colectivas, juegos y situaciones desafiantes, apreciando la necesidad de apoyo mutuo. (Segundo Ciclo)

CATÁLOGO DE RECURSOS DIGITALES

Software entregados por
el Ministerio de Educación año 2001





Recurso

El conejo lector

Descripción

Programa interactivo con ejercitación de habilidades de comprensión lectora, matemática, ciencia, creatividad y resolución de problemas en un contexto significativo y motivador.

El software favorece la participación por medio de una aventura que incluye diversos grados de desafío. La misión consistirá en ayudar al conejo lector y sus amigos a recuperar todos los materiales necesarios para montar una obra teatral. Para ello, tendrá que completar los textos de los cuentos que dramatizarán, reconstituir los escenarios empleando unidades de medidas no estandarizadas, clasificar animales de acuerdo a criterios establecidos, emplear criterios de clasificación, resolver sumas y restas, hacer cálculos de dinero, pintar cuadros o reproducir melodías simples, entre otras cosas. El programa guarda registro de las acciones realizadas por un usuario, de manera que pueda regresar a la historia sin necesidad de volver a empezar. También incluye información útil para padres o educadores.

Ámbito

Comunicación

Relación con el medio natural y cultural

Núcleo

Lenguaje verbal

Relaciones
lógico - matemáticas y cuantificación

Seres vivos y su entorno

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 1

Mantener una actitud atenta y receptiva en relación a los mensajes verbales, gestuales y corporales de diferentes interlocutores. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp 4

Iniciarse en la interpretación de signos escritos en contextos con significado, asociando los fonemas (sonidos) a sus correspondientes grafemas (las palabras escritas), avanzando en el aprendizaje de los fónicos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp.7

Interesarse en el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos como cuentos, letreros, noticias, anuncios comerciales, etiquetas, entre otros. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 11

Reconocer relaciones de causa-efecto estableciendo asociaciones cada vez más complejas entre las acciones y efectos que ellas producen sobre los objetos y el medio. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 12

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 1

Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat. (Segundo Ciclo)



Recurso Abrapalabra

Descripción

El software Abrapalabra es un programa interactivo y multimedia; interactivo debido al rol protagónico que tiene el niño y niña frente a su aprendizaje y multimedia ya que integra texto, voz, música, imágenes y videos. Con él, los párvulos se sentirán **motivados a aprender a leer y escribir a través del juego y de la exploración**. Permite desarrollar en los niños y niñas habilidades de **comprensión lectora, percepción visual y auditiva, orientación espacial y temporal y habilidades psicolingüísticas**. Al mismo tiempo, fomenta el gusto e interés por la lectura.

El software presenta 160 ejercicios organizados en 70 unidades de aprendizaje. En las seis primeras unidades los objetivos a trabajar están relacionados con el proceso de **aprestamiento de la lectura, reconocimiento de las vocales y la familiarización con distintas estructuras de textos escritos**.

Ámbito

Comunicación

Formación personal y social

Núcleo

Lenguaje verbal

Lenguajes artísticos

Autonomía
(Motricidad
y vida saludable)

Convivencia
(Participación
y colaboración)

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 1 Mantener una actitud atenta y receptiva en relación a los mensajes verbales, gestuales y corporales de diferentes interlocutores. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 6 Iniciar progresivamente la conciencia fonológica (sonidos de las palabras habladas) mediante la producción y asociación de palabras que tengan los mismos sonidos iniciales (aliteraciones) y sus sonidos finales (rimas). (Segundo ciclo)

Apr. Esp. 1 Descubrir que los textos escritos pueden ofrecer oportunidades tales como: informar, entretener, enriquecer la fantasía, y brindar nuevos conocimientos. (Segundo Ciclo)

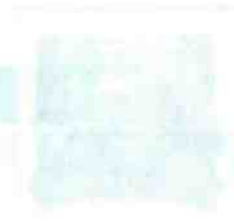
Apr. Esp. 4 Iniciarse en la interpretación de signos escritos en contextos con significado, asociando los fonemas (sonidos) a sus correspondientes grafemas (las palabras escritas), avanzando en el aprendizaje de los fónicos. (Segundo ciclo)

Apr. Esp. 7 Interesarse en el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos como cuentos, letreros, anuncios comerciales, etiquetas entre otros. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp 6
Expresar utilizando distintos instrumentos musicales, diferentes ritmos, velocidades, intensidades, secuencias melódicas y timbres. (Segundo ciclo)

Apr. Esp. 1
Coordinar con mayor precisión y eficiencia sus habilidades sicomotoras finas, ejercitando y desarrollando las **coordinaciones** necesarias, de acuerdo a sus intereses de exploración, **construcción**, de expresión gráfica de sus **representaciones** y de **recreación**. (Segundo ciclo)

Apr. Esp.4
Ampliar sus prácticas de convivencia social en nuevas situaciones, para afianzar y **profundizar** la colaboración y relación con los otros. (Segundo ciclo)



Descripción

El Kid Pix es un software diseñado para incentivar a los niños y niñas en la creación de distintas manifestaciones plásticas, tales como dibujos, pinturas, videos, etc., las que en conjunto podrán dar lugar a la creación de historias animadas, presentaciones, diseños y pequeños proyectos multimedia.

Con Kid Pix se pueden desarrollar muchas experiencias de aprendizaje para niños y niñas que no dominan la lectura y escritura.

Ámbito

Formación personal y social

Comunicación

Relación con el medio natural y cultural

Núcleo

Autonomía (Motricidad y vida saludable)

Lenguajes artísticos

Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación

Aprendizajes esperados

Apr. Esp. 1

Coordinar con mayor precisión y eficiencia sus habilidades sicomotoras finas, ejercitando y desarrollando las coordinaciones necesarias, de acuerdo a sus intereses de exploración, construcción, de expresión gráfica de sus representaciones y de recreación (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 14 Disfrutar de las producciones artísticas propias y de los demás, en diferentes contextos culturales, y a través de la diversidad de formas de expresión. (Primer Ciclo).

Apr. Esp. 1 Expresarse creativamente a través de diferentes manifestaciones artísticas: pintura, modelado, gráfica, teatro, danza, música, poesía, cuentos e imágenes proyectadas. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 2 Expresar su imaginación y fantasía, diferenciando los aspectos estéticos de algún elemento inspirador, para enriquecer la actividad creativa (Segundo Ciclo).

Apr. Esp. 7 Combinar diferentes técnicas de expresión plástica incorporando elementos tales como: línea, forma, color y textura en el espacio, sobre una superficie y en espacios con volumen, a partir de sus proyectos creativos (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 9 Innovar en sus posibilidades creativas a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, perfeccionándose progresivamente en el uso de ellos. (Segundo Ciclo).

Apr. Esp. 12 Inventar procedimientos y secuencias en que se integren y combinen distintas técnicas artísticas, en las cuales reapliquen elementos básicos de expresión: movimiento, línea, color, forma, espacio, de acuerdo a proyectos de su interés. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 4

Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos y figuras geométricas en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 9

Reconocer y nominar los números, desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación. (Segundo Ciclo)

Apr. Esp. 11

Reconocer relaciones de causa-efecto estableciendo asociaciones cada vez más complejas entre las acciones y los efectos que ellas producen sobre los objetos y el medio. (Segundo Ciclo).

Tercera Parte

**“Experiencias
de Aprendizaje”**

CONTENIDOS

El Tangram, un rompecabezas geométrico

Ámbito: Relación con el medio natural y cultural
Núcleo: Relación lógico-matemáticas y cuantificación
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

Aprendiendo de los animales

Ámbito: Comunicación
Núcleo: Lenguaje verbal
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

El arte y los niños y niñas

Ámbito: Comunicación
Núcleo: Lenguajes artísticos
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

Disfrutando un cuento

Ámbito: Comunicación
Núcleo: Lenguajes artísticos
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

Identificando las vocales

Ámbito: Comunicación
Núcleo: Lenguaje verbal
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

Uno, dos, tres...¿cuánto es?

Ámbito: Relación con el medio natural y cultural
Núcleo: Relación lógico-matemáticas y cuantificación
Nivel: 2º ciclo, Nivel de Transición

Relación con el medio natural y cultural

Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación

2^{do} Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

El Tangram.

un rompecabezas geométrico



El Tangram, un rompecabezas geométrico

Momentos de la experiencia de aprendizaje

Momento inicial (10 minutos)

Comience la actividad preguntando si conocen algunas figuras geométricas y cuál es su nombre; comente que realizarán una caminata cuyo propósito será identificar figuras geométricas y que es necesario lleven un cuaderno y un lápiz para que dibujen aquellas que reconozcan, de esta forma está considerando los aprendizajes previos de los niños y niñas y además está favoreciendo un aprendizaje activo y potenciador. Invite a sus niños y niñas a dar una vuelta por la sala o la escuela nombrando y dibujando todas las formas que vean, por ejemplo la mayoría de los libros tienen forma rectangular, las ventanas tienen forma rectangular o cuadrada; las puertas tienen forma rectangular; algunas ventanas situadas por encima de las puertas tienen forma triangular o semicircular. Luego pida que muestren objetos que se parezcan a un cuadrado, a un rectángulo, a un triángulo.

A continuación, apoyándose en la Ficha "Tangram y figuras geométricas" que se adjunta, explique a qué se llama lado en una figura geométrica. Luego, en conjunto con los niños y niñas contar los lados de cada figura y anotar en la pizarra. Pregunte: ¿Qué figura tiene más lados?, ¿Cuáles son iguales?, ¿Por qué?, ¿Cuál tiene menos lados?

Comente que van a jugar con un rompecabezas digital muy especial que se llama Tangram, al tiempo que muestra la lámina con el cuadrado dividido en siete piezas, con el que pueden hacer siluetas de objetos, animales o personas. Haga las siguientes preguntas claves: ¿Cuántas piezas tiene el Tangram (7)?, ¿Cuántas piezas tienen forma de triángulo (5)?, ¿Todos los triángulos tienen el mismo tamaño (No; hay dos grandes, dos pequeños y uno mediano)?, ¿Cuántas piezas tienen forma cuadrada (1)?, ¿Hay alguna pieza que no sea cuadrado ni triángulo? (si), ¿Alguno de ustedes sabe como se llama? (puede ser que algunos niños y niñas digan que se llama romboide o paralelogramo, si no saben el nombre, enséñelo, diciendo que su nombre es romboide)

Desarrollo (30 minutos)

Para el trabajo en el computador se sugiere una de las siguientes opciones:

1. Si cuenta con un computador en el aula, organice grupos pequeños para hacer un trabajo de subgrupos, es decir, mientras un grupo juega con el Tangram digital, los otros niños y niñas deberán estar realizando otras experiencias pedagógicas paralelas.
2. Usar el laboratorio de enlaces, organizando a los niños en pequeños grupos (2 a 3 párvulos) frente a un computador, en los que previamente ha instalado el software Tangram y ha seleccionado el nivel Easy (Fácil)

Explique cómo se trabaja con el programa e invítelos a observar las piezas (forma, tamaño y sentido), darlas vuelta, acomodarlas de distintas maneras y permita que los niños y niñas exploren con la mayor autonomía las posibilidades que les presenta el programa. Permita que cada grupo establezca sus propias reglas, como por ejemplo, cada integrante del grupo toma por turno el control del ratón para desarrollar un ejercicio, o bien en un mismo ejercicio se turnan para mover las piezas.

Ámbito

Relación con el medio natural y cultural

Núcleos

Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos y figuras geométricas en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones.

Competencias TIC

- Mover el ratón y hacer clic.
- Reconocer iconografía de navegación
- Reconocer zonas activas e inactivas
- Hacer clic y arrastrar (trasladar)
- Hacer clic para girar las piezas

Recursos de apoyo requeridos

- Tangram digital del CD "Recursos digitales de apoyo a Lectura, Escritura y Matemática".
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación: (Lista cotejo, Registro de figuras armadas)
- Material de apoyo: Fichas: "Tangram y Figuras geométricas", "Armando animales", "Figuras para armar", "Trabajo en familia", "Ficha Técnica", "Presentación del programa", "Registro de figuras armadas".

Tiempo
60 minutos

Ficha Pedagógica

Preguntas claves que puede hacer: ¿Para completar esta figura podemos ubicar las piezas del tangram de otra manera?, ¿qué piezas podemos reemplazar?, ¿por cuál o cuáles?

Aproveche esta instancia para enriquecer el vocabulario de los párvulos, dando el nombre y el tamaño que corresponde a cada pieza (cuadrado, romboide, triángulo grande, triángulo mediano, triángulo pequeño).

Dé el tiempo necesario para que reflexionen sobre lo que están haciendo y puedan discutir sobre posibles alternativas. Permita que deshagan una acción cuando otro niño o niña explica algo que les puede hacer cambiar de opinión.

Cierre (20 minutos)

Mantenga los grupos. Entregue a cada grupo un Tangram de madera, si es que la escuela cuenta con ellos, de lo contrario, puede usar el de la Ficha Tangram que se adjunta (debe entregarlo con las piezas cortadas) y la Ficha "Armando figuras de animales", e indique que usen las piezas para reproducir las figuras de la lámina. Cada niño o niña del grupo debe formar con las piezas del Tangram uno de los animales de la lámina o elaborar otro. Otra actividad que puede desarrollar, es pedir a los niños y niñas que recorten de revistas animales u objetos y luego armen las figuras usando las piezas del Tangram.

Evaluación

Los niños y niñas al planificar su acción, elaboran un plan mental para obtener un resultado, el programa les permite la autoevaluación de lo que hacen, así, pueden modificar su acción de acuerdo con los resultados. También es conveniente contar con un registro de observación en el que usted puede ir haciendo registros de unos pocos niños por vez, (en material de apoyo se adjunta Instrumento de Evaluación).

Sugerencia para el trabajo con la familia

Entregue a los niños y niñas la ficha "Trabajo en familia" que se adjunta, e indique que deben recortar las piezas del Tangram y usar las piezas para cubrir el dibujo (velero)

Experiencias de extensión de aprendizajes

Estas son sugerencias de otras actividades que se pueden desarrollar en otro momento, a partir de este recurso digital, que amplían y/o profundizan los aprendizajes esperados favorecidos por la experiencia de aprendizaje desarrollada:

1. Trabaje el nivel mediano con el software Tangram.
2. Entregue un Tangram por niño y niña e invítelos, según su nivel de desarrollo y aprendizaje, a que en forma individual realicen algunas de las siguientes actividades:
 - a) Forme una figura con todas las piezas del Tangram
 - b) Forme con los dos triángulos pequeños: un cuadrado, un romboide y un triángulo mediano.
 - c) Otra actividad que puede realizar es pedir que hagan un cuadrado usando dos piezas del tangram, después con tres piezas, con cuatro, con cinco, con seis, con las siete piezas.

- d) Forme todos los cuadriláteros que pueda utilizando combinaciones diferentes con las piezas del Tangram y dibuje el contorno en su cuaderno, y si es posible, cómo lo armó.
- e) Con una, dos o más piezas del Tangram forme y dibuje en su cuaderno
- Tres cuadrados diferentes
 - Cuatro triángulos diferentes
 - Seis rectángulos diferentes
 - Dos romboides diferentes



Referencias

http://descartes.cnice.mecd.es/miscelanea_recreativas.php

<http://www.geocities.com/timesSquare/Arcade/1335/index.htm>
(En inglés)

<http://www.cimt.plymouth.ac.uk>
(En inglés)



Ficha Técnica

Los juegos digitales como el Tangram son un material informático que, aunque aparentemente no formen parte del denominado "software educativo", poseen unas características muy interesantes y perfectamente aplicables a la educación y, en concreto a la didáctica de muchos aspectos de las matemáticas.

Constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones:

- Constituyen un material muy motivador para los niños y niñas.
- Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales.
- Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, etc.
- Proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los niños y niñas .
- Es un material que está a disposición tanto de los niños y niñas como de la educadora.

El programa resulta muy motivador para la mayoría de los niños y niñas lo que ayuda a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas, contribuye, sin duda alguna, al desarrollo del sentido espacial y para enriquecer la imaginación y la fantasía. Igualmente tiene un alto valor educativo como ejercicio de concentración. La experiencia ha llevado a considerar que los juegos digitales como el Tangram aportan múltiples posibilidades educativas que van desde la motivación hasta el desarrollo de procedimientos tales como la adquisición de habilidades, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Este juego puede convertirse en una fuente de problemas de inteligencia con gran sabor matemático, algunos de ellos rápidos de resolver y otros tan complejos que costará mucha constancia para encontrar la respuesta.

El programa ofrece a los niños y niñas la oportunidad de consolidar sus aprendizajes jugando una y otra vez el mismo juego, sin perder el entusiasmo, hasta que estén preparados para pasar a un nivel de mayor dificultad.

El rol de la educadora es ayudar a los grupos a pensar y discutir sus decisiones antes de tomarlas (a observar las piezas, darlas vuelta, acomodarlas de distintas maneras, e imaginar las combinaciones posibles para obtener determinadas formas), haciendo de éste un proceso de colaboración. Los niños y niñas necesitan aprender de sus pares, por lo que poner a su alcance oportunidades que les permitan compartir sus descubrimientos consolida su aprendizaje. Es importante animarlos a compartir el proceso de sus descubrimientos pues con ello se convierten en excelentes "profesores" de sus pares.

Tangram

Es un tipo de rompecabezas que se usa en matemática para introducir conceptos de geometría plana y para promover el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales de los niños y niñas, pues permite ligar de manera lúdica la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas.

Con él se pueden construir infinitas formas y está formado por siete figuras:

- un cuadrado
- un romboide (paralelogramo)
- cinco triángulos (dos grandes, dos pequeños y uno mediano)

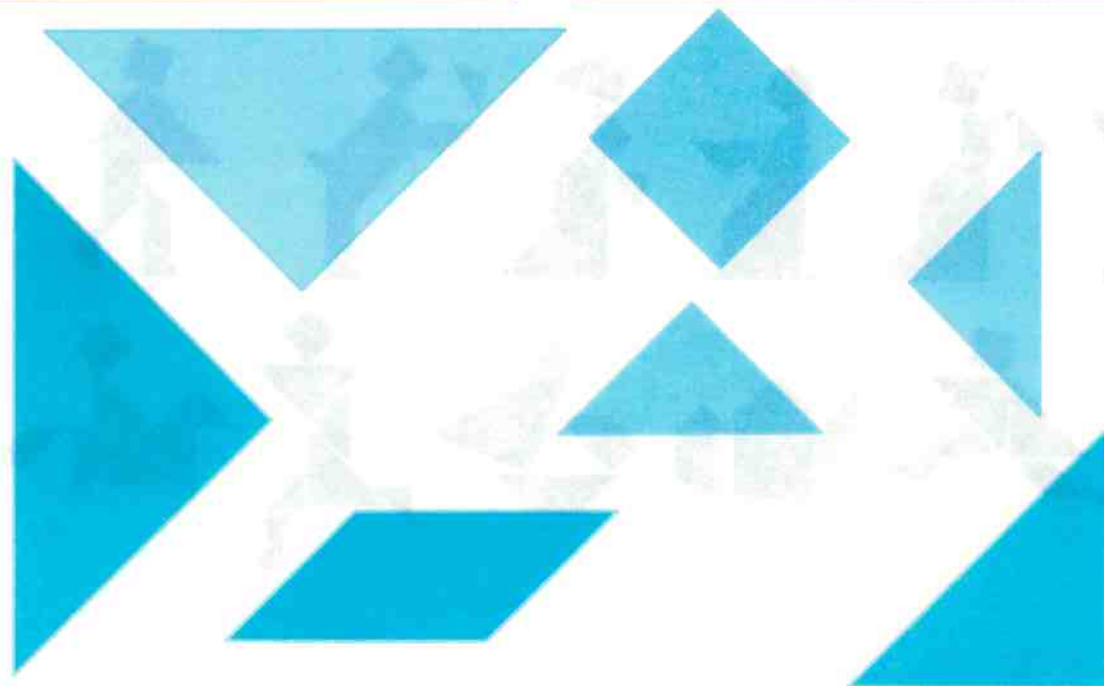
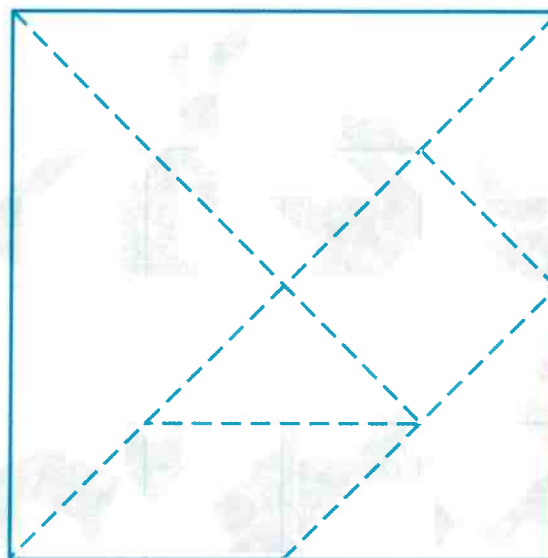
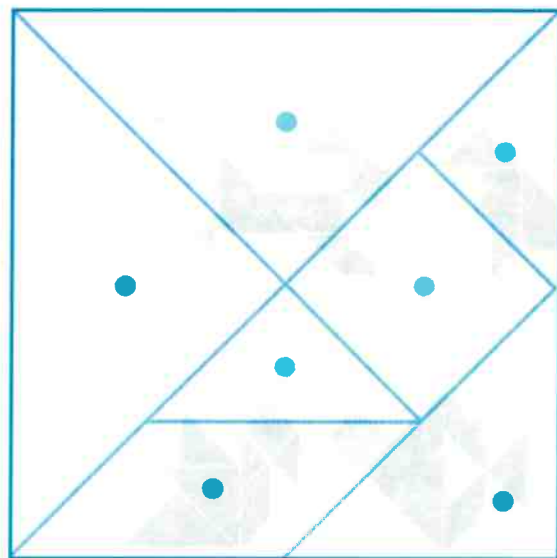


Referencias

- http://descartes.cnice.mecd.es/taller_de_matematicas/rompecabezas/index.htm
- <http://www.cendi.org/interiores/encuentro2003/talleres.htm>

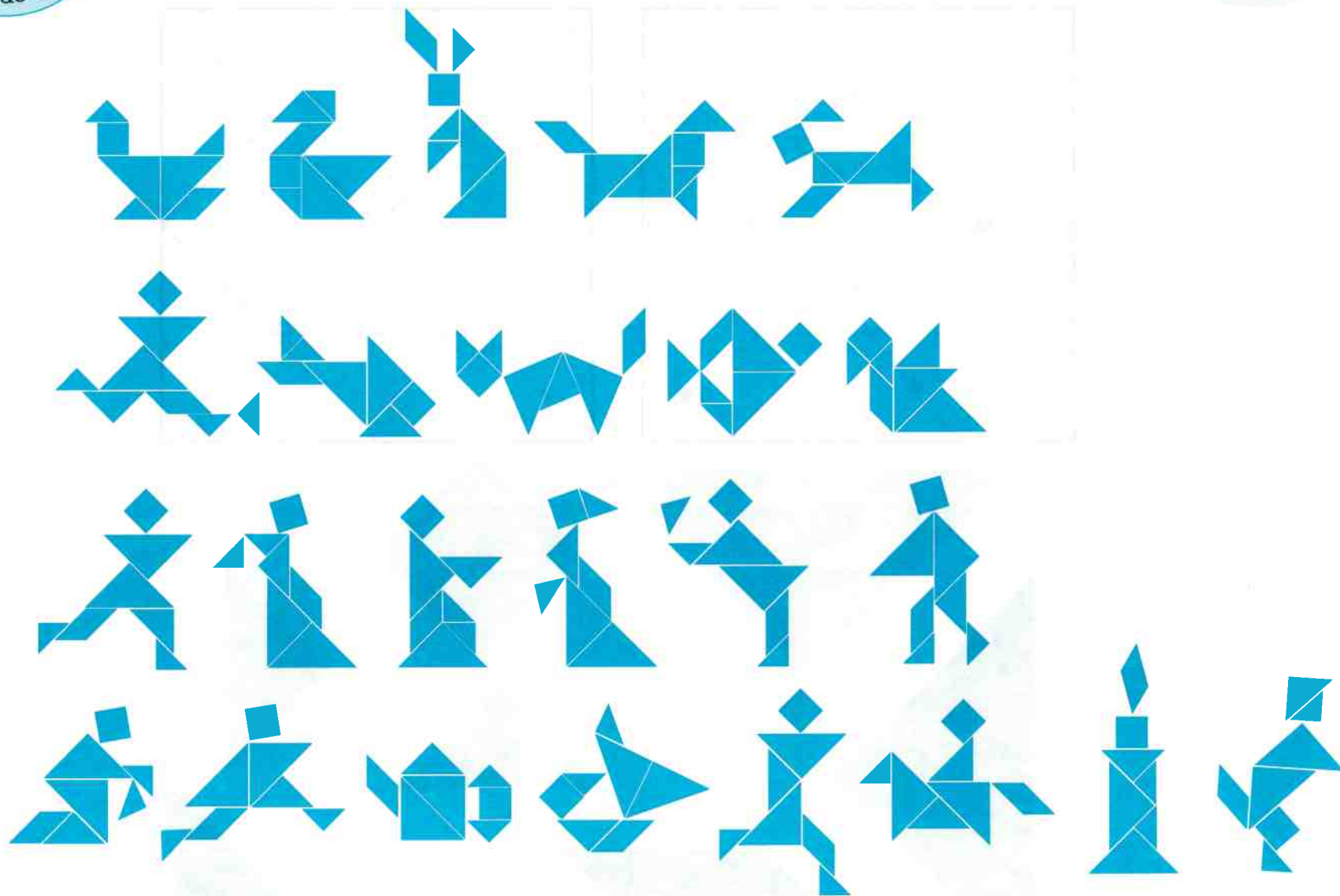


Ficha Tangram y Figuras Geométricas



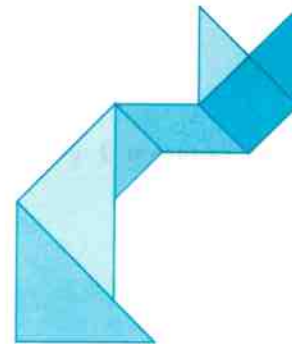
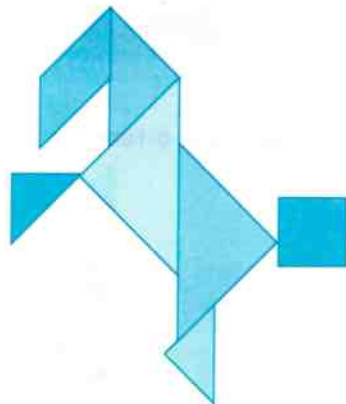
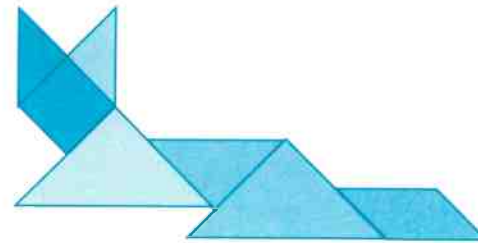
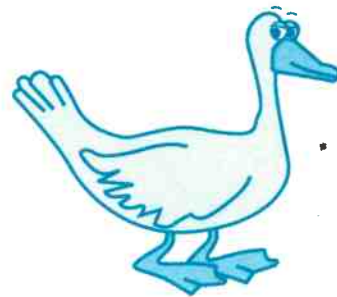
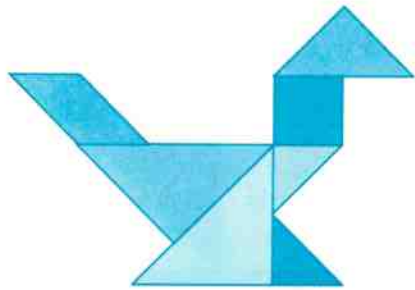


Ficha Figuras que se pueden armar con las siete piezas del Tangram





Ficha "Armando animales"

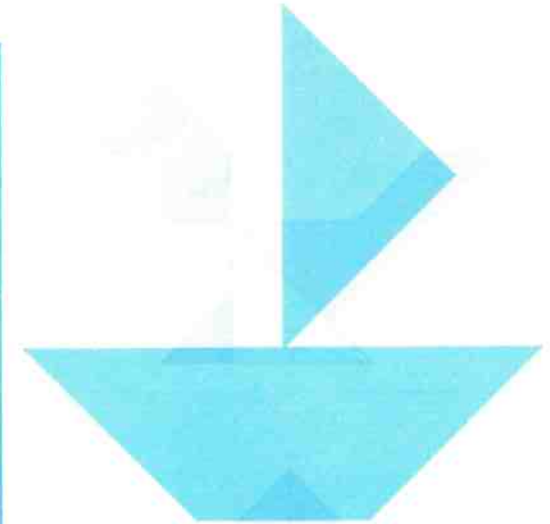
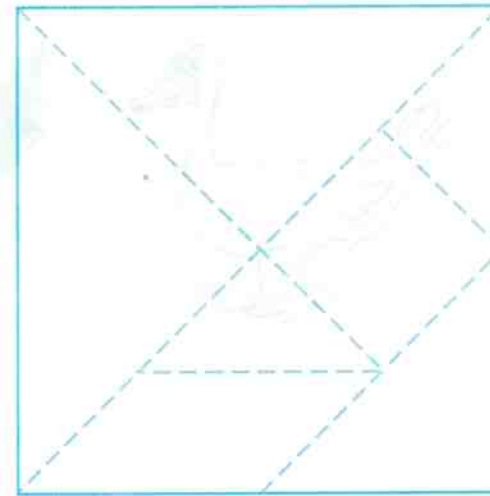




Ficha Trabajo en Familia

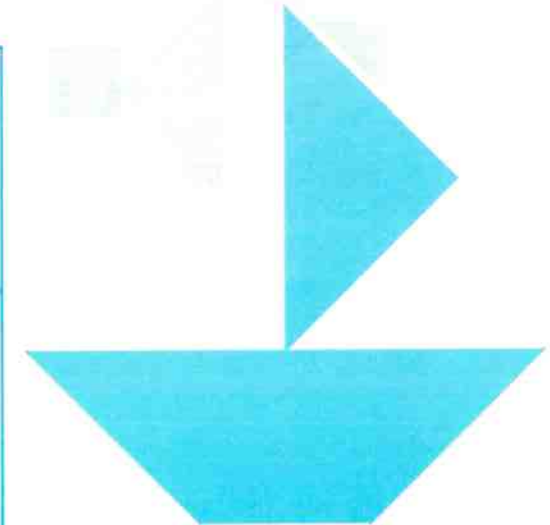
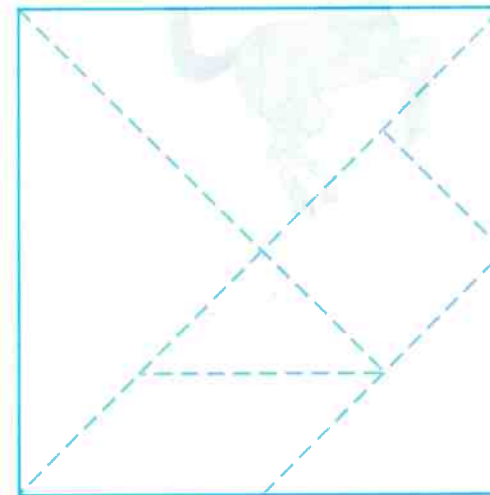
- 1.- Recortar las piezas del tangram 1 y usar algunas piezas para cubrir el velero

Tangram 1



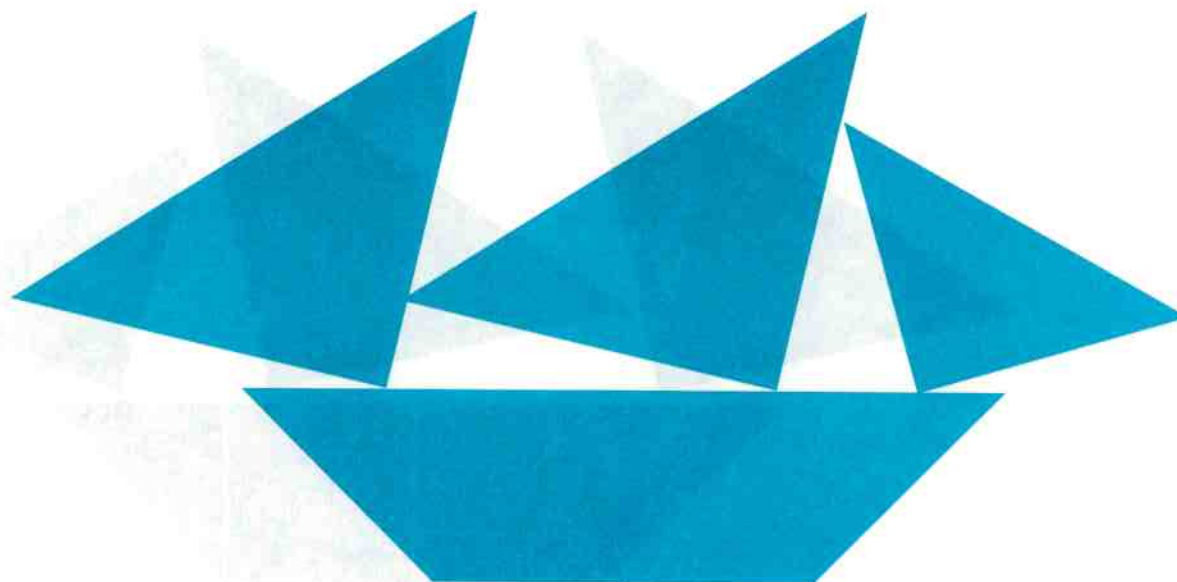
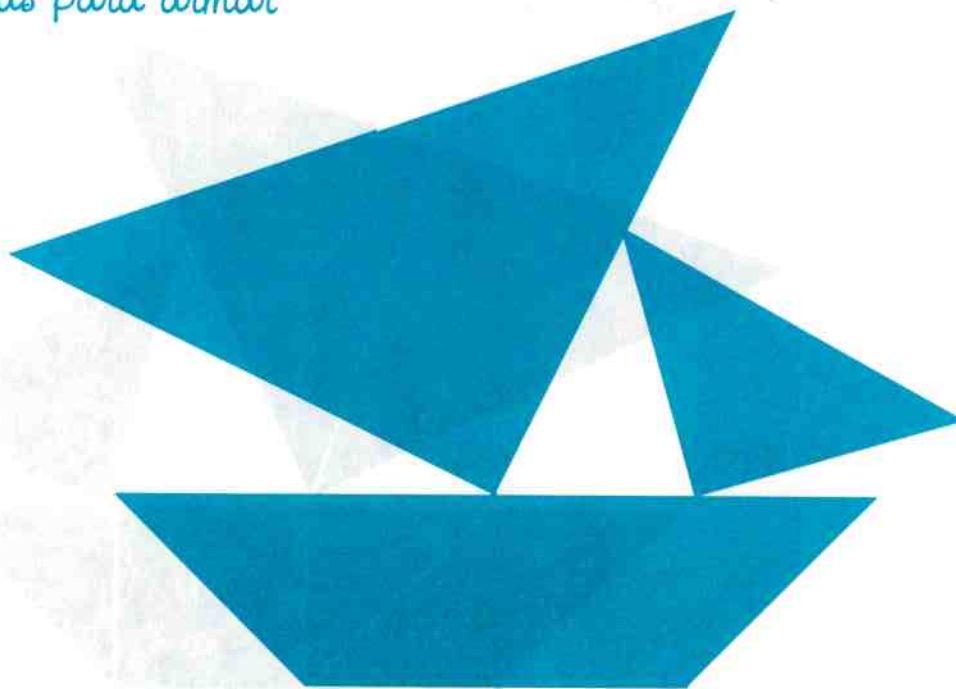
2. Recortar las piezas del tangram 2 y usar algunas para cubrir el velero, encontrando una solución diferente a la anterior.

Tangram 2



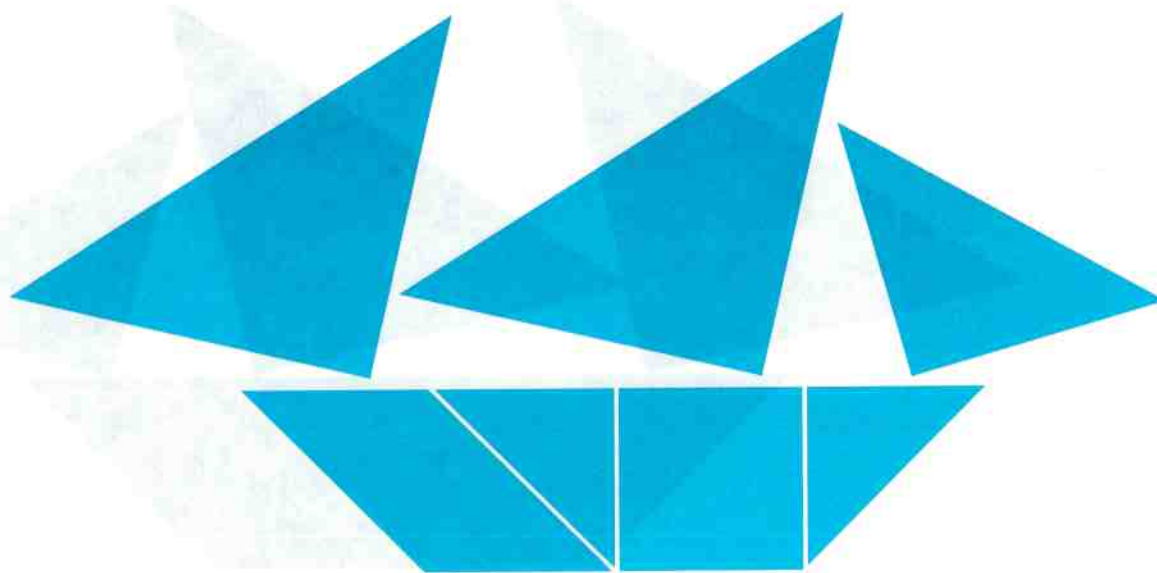


Ficha "Figuras para armar"





Solución "Figuras para armar"





Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		1	2	3
Fecha	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Fecha	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
Fecha	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
Fecha	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
Fecha	21			
	22			
	23			
	24			
	25			
Fecha	26			
	27			
	28			
	29			
	30			

SI / NO

Indicadores

- 1 Asocia elementos del entorno con figuras geométricas, nombrandolos
- 2 Dibuja, arma objetos del entorno utilizando figuras geométricas
- 3 Selecciona y combina figuras para obtener otras



Ficha: Presentación del Software

Ficha: Presentación del software

El programa Tangram presenta en la barra de menú tres opciones en inglés (Level, Options, Help).

En la siguiente tabla se muestran los tres menús con sus opciones y con su traducción al español:

Level (Niveles)	Options (Opciones)	Help (Ayudas)
Easy (Fácil)	Color (Color)	Solve puzzle (Solución)
Medium (Mediano)	Black (Negro)	Contents (Contenidos)
Hard (Difícil)	Gray (Gris)	About (Acerca de...)
Very Hard (Muy difícil)		
File (Abrir)	Sound (Sonido)	
Quit (Salir)	No Sound (Sin Sonido)	

En los niveles Fácil, Mediano, Difícil o Muy Difícil las piezas se pueden girar para reproducir el modelo. Para girar una pieza se posa el cursor encima de la figura y se hace clic con el botón derecho tantas veces como sea necesario para dejar la figura en la posición que se desea. El nivel fácil se puede trabajar sin necesidad de girar las piezas.

Comunicación

Lenguaje verbal

2^{do} Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

Aprendiendo de los Animales



Aprendiendo de los Animales

Momentos de la experiencia de aprendizaje

Momento inicial (10 minutos)

Previamente instale el software en los computadores que van a usar. Organice a los niños en grupos (2 a 4 niños y niñas) y asígneles un computador.

Presente a los niños y niñas el título del cuento multimedial "La tortuga Taruga". Lea el título e invítelos a predecir su contenido con preguntas claves tales como: ¿De qué creen ustedes que se tratará esta historia?, ¿Conocen o han escuchado otro cuento en el que aparezca una tortuga?, ¿Cómo será el lugar donde ocurre esta historia?, ¿Será una historia triste o divertida?, ¿Corresponderá a una historia real o de fantasía?

Favorezca que los niños y niñas se expresen con libertad, apoyando sus puntos de vista, ya sea en lo observado en la pantalla o en sus propias experiencias.

Escriba en la pizarra la hipótesis de los niños y niñas, diciendo en voz alta lo que va escribiendo (repita con 3 o 4 niños o niñas por esta vez, en una próxima oportunidad le corresponderá a otros).

Desarrollo (30 minutos)

Ajuste el volumen del software para que la narración pueda ser escuchada sin dificultad por los niños y niñas del grupo, pero no tan fuerte que moleste a los otros.

Una de las ventajas del cuento consiste en que las palabras de los textos van siendo destacadas a medida que son narradas, y los diálogos son hablados por los personajes, por lo que los niños y niñas no requerirán de leer y sabrán intuitivamente cuando avanzar la página.

Procure durante la actividad lograr un clima de escucha activa, es importante que los apoye y oriente si éstos necesitan ayuda o hacen preguntas.

Según el nivel de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas de su nivel, elija una de las siguientes alternativas para trabajar el cuento multimedia "La Tortuga Taruga".

Ámbito

Comunicación

Núcleos

Lenguaje Verbal

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Lenguaje oral: Disfrutar de obras de la literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo.

Competencias TIC

- Mover el ratón y hacer clic.
- Reconocer iconografía de navegación
- Reconocer zonas activas e inactivas

Recursos de apoyo requeridos

- Cuento digital "La Tortuga Taruga" (CD Recursos Educativos 2001, disco 1, sección Software Educativos)
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación (Lista cotejo, Registro gráfico)
- Material de apoyo (Ficha: Adivinanzas, trabalenguas y rimas) "Armando animales", "Figuras para armar", "Trabajo en familia", "Ficha Técnica", "Presentación del programa", "Registro de figuras armadas".

Tiempo
60 minutos

Alternativa 1 : Lectura del cuento completo

Invite a navegar y escuchar el cuento multimedia "La Tortuga Taruga". Permita que los niños y niñas realicen la actividad con la mayor autonomía posible y que puedan avanzar o retroceder en la navegación del software para volver a escuchar lo sucedido en algunas de las escenas.

Una vez finalizado el cuento, ayúdelos a recordar; la siguiente clasificación de preguntas claves puede ayudar:

Preguntas claves respecto de la "ambientación del cuento": ¿en qué lugar se desarrolla la historia?, ¿cómo es ese lugar?, ¿cómo se llama?, ¿recuerdan qué animales habitan ese lugar?

Preguntas claves respecto de la "competencia": ¿qué se estaba organizando en el bosque?, ¿en qué consistía la competencia deportiva?, ¿en qué competencias quiso participar la tortuga?, ¿recuerdan el orden en que se dan las competencias?, ¿qué se fabricó para volar?, ¿quién ayudó a la tortuga después del fracaso en su intento de volar?, ¿qué se fabricó para nadar?, ¿quién la ayudó cuando no pudo nadar?, ¿quién le prestó zapatos a la tortuga?, ¿para qué quería zapatos la tortuga?, ¿cuál creen ustedes fue la causa del triunfo de la tortuga?

Preguntas claves respecto de los "personajes": ¿cuál es el personaje principal de esta historia?, ¿quiénes son sus amiguitos?, ¿recuerdan el nombre del caracol? y ¿el de la chinita?

Alternativa 2 : Lectura del cuento por partes o secciones

1. Portada del cuento: invítelos a decir qué observan en la portada, solicite que muevan el ratón y que posen el cursor en la tortuga, luego en la chinita y en el caracol. Comente que estos son los personajes más importantes de la historia que van a escuchar. Preguntas claves ¿cómo se llama el caracol?, ¿y la chinita?
2. Ambientación de la historia: escuchan en silencio y con atención la narración. Preguntas claves: ¿en qué lugar se desarrolla la historia?, ¿cómo es ese lugar?, ¿cómo se llama?, ¿qué animales lo habitan?, ¿que significará que la tortuga sea traviesa y testaruda? Si lo cree necesario pueden volver a escuchar la narración o bien la puede leer usted con entusiasmo y expresión.
3. Competencia deportiva: una vez escuchada la narración haga algunas preguntas claves para ver cómo está la comprensión lectora de los niños: ¿qué se está organizando en el bosque?, ¿quiénes participarían en la competencia deportiva?, ¿recuerdan cómo se llaman los amigos de la tortuga? Si es necesario vuelvan a escuchar la narración.
4. Carrera de vuelo: una vez escuchada la narración de esta sección, haga las siguientes preguntas claves: ¿qué quiso hacer la tortuga Taruga?, ¿qué fabricó?, ¿con qué fabricó las alas?, ¿luego qué hizo?, ¿qué le sucedió?, ¿quién le ayudó?, ¿qué le dijo la chinita?, ¿qué se le ocurrió a la tortuga? Tal vez hay algunas palabras que no entiendan como por ejemplo "entusiasmado", "trepar", "aletear", traten entre todos de buscar su significado teniendo como base el contexto en el que están. También puede invitar a los niños/as a representar con movimientos de su cuerpo las acciones de trepar y aletear.
5. Carrera de natación: escuchan con mucha atención la narración de esta sección, si es necesario pueden volver a escuchar, luego comentan lo escuchado en base a las siguientes preguntas claves ¿cómo se preparó la tortuga para participar en la carrera de natación?, ¿qué le sucedió?, ¿por qué creen le sucedió esto?, ¿quién lo ayudó?, ¿qué consejo le dio?, ¿Qué se le ocurrió hacer a la tortuga?
6. Preparándose para correr: escuchada la narración, haga las preguntas claves: ¿qué pensaba la tortuga mientras se dirigía a la casa del elefante?, ¿cómo le quedaban los zapatos?, ¿y... qué le pasó?, ¿qué le dijeron sus amigos?, ¿qué dijo la tortuguita?, ¿quién dijo: te has dado cuenta que tu puedes hacer algo que nadie puede hacer?
7. Desenlace: escuchada la última parte de la narración use las preguntas claves: ¿qué propuso la tortuga, al jurado, el día de la competencia deportiva?, ¿cuál fue la reacción de los animales?, ¿qué animales formaban el jurado?, ¿Quiénes quisieron competir con la tortuga?, ¿cómo termina el cuento?

Alternativa 3

Si es que cuenta con los recursos, puede usar un computador con un proyector Data Show y de esta manera todos los niños y niñas del nivel pueden escuchar la narración del cuento proyectado sobre la pared o un telón blanco.

Luego puede optar por una de las dos alternativas anteriores.

Cierre (20 minutos)

Una vez desarrollada una de las alternativas anteriores, invite a los niños y niñas a formar un círculo donde puedan recordar y opinar sobre el cuento. Pueden partir comparando el cuento escuchado con las predicciones que hicieron, es importante que encuentre en cada una de las hipótesis de los niños y niñas una relación con el cuento.

A continuación comente que este cuento resalta aspectos relacionados con el reconocimiento y valoración de las capacidades personales. Los niños y niñas se pueden expresar diciendo para que son buenos y qué cosas les cuestan.

También aborde el tema de la amistad, se sugieren las siguientes preguntas claves: ¿es importante tener amigos?, ¿por qué piensas que es importante la amistad?, ¿Qué características de los amigos de la tortuga reconoces en tus amigos?

Solicite nombren dos características o cualidades de la tortuga, puede ayudarlos mencionando algunas: autoritaria, agradecida, traviesa, testaruda. Aproveche esta instancia para enriquecer vocabulario y ayudarlos a descubrir por contexto el significado de "traviesa" y "testaruda".

Solicite a los niños y niñas hagan un registro gráfico, dibujando la escena que más les haya impresionado del cuento, a través de esta actividad el niño o niña puede demostrar comprensión de lo escuchado en la narración.

Evaluación

Es conveniente contar con un registro en el que usted puede ir haciendo observaciones de algunos párvulos por vez, se adjunta Registro de Lista Cotejo.

También se adjunta el formato para un Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas a través de dibujos, éstos son un excelente registro de sus aprendizajes. De esta manera usted cuenta con la posibilidad de observar su trabajo y de ayudarlos cuando lo necesiten. Éstos pueden formar parte de la carpeta o portafolio del niño o niña como evidencia de los logros alcanzados y le será útil para informar a la familia sobre el progreso de su hijo(a).

Sugerencia para el trabajo con la familia

Proponga a los niños y niñas que cuenten en su casa la actividad que desarrollaron y que pidan a sus familiares les ayuden a buscar y recortar elementos que empiecen con el mismo sonido inicial que Tortuga (T), por ejemplo: teléfono, televisor, tijera, tetera, taza, tren, tiuque, tigre, etc.

La educadora prepara para la clase siguiente un papelógrafo con columnas de acuerdo a algún criterio simple de clasificación, por ejemplo: animales, medio de transporte, medios de comunicación, objetos de uso doméstico, etc., en el que los niños y niñas pegarán sus recortes.

Experiencias de extensión de aprendizajes

Estas son sugerencias de otras experiencias que se pueden desarrollar en otro momento a partir de este recurso digital, que amplían y/o profundizan los aprendizajes esperados, favorecidos por la experiencia desarrollada.

1. Invite a los niños y niñas a dramatizar el cuento. Estos juegos de roles consisten en caracterizaciones o imitaciones de personas, animales u objetos. Prepare el espacio adecuado para realizarlas. Disponga de algunos accesorios que los ayuden a identificarse con su papel. Ofrezca modelos de actuación, participando usted en algunas de las dramatizaciones.
2. A cantar!!: En el mismo cuento la Tortuga Taruga está la sección Videos, allí encontrará dos canciones con sus correspondientes videos (La Tortuga Taruga, y Yo Soy), seleccione una, la aprenden y la cantan, acompañándola con movimientos de su cuerpo.
3. Armar rompecabezas: El software incluye 6 rompecabezas digitales para armar y practicar la motricidad fina con el manejo del ratón.
4. Representemos Animalandia: cada niño o niña elige uno de los personajes del cuento y lo representa en un modelado de masa, greda o plastilina, luego ponen todos los animales modelados sobre un cartón o madera. Para ambientar los animalitos pueden usar tizas de color para hacer el agua, palos de helados para hacer puentes y ramas para hacer los árboles.
5. Jugar con el lenguaje: recopilar, aprender y crear adivinanzas, rimas y trabalenguas. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, habilidades importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura.
6. Investigar sobre los tipos de tortuga que existen, de que se alimentan, su hábitat, cómo se reproducen, hacer una galería de imágenes con distintos tipos de tortugas, usando algún criterio de clasificación. A continuación algunas direcciones donde encontrar información.

Referencias

<http://taruga.canal13.cl/taruga/>

Aquí encuentra:

Actividades: adivinanzas, manualidades, imprime saludos

Personajes: a través de las imágenes de estos personajes pueden inventar pequeñas historias

Canciones: La tortuga taruga, mi tata, el canto de los arbolitos

Historietas: cuatro hermosas historietas con los personajes del cuento

Videos y juegos.

<http://www.arconet.es/users/marta/default.htm>

Tipos de tortugas

<http://www.iespana.es/tortuga/tipos.htm>

Tipos de tortugas

<http://www.iespana.es/tortuga/index.htm>

El web de las tortugas (tipos, galería de imágenes, cuidados, artículos, enfermedades, etc.)

<http://icarito.latercera.cl/icarito/2001/819/quelonios.htm>

Tortuga (tipos, hábitat, alimentación, respiración)

Enciclopedia Multimedia



Ficha técnica

La lectura de cuentos por parte de la educadora o el escuchar narraciones de cuentos multimediales, constituyen una experiencia feliz para los niños y niñas ya que la asocian a la tradición familiar de contar cuentos a la hora en que se van a dormir.

Cuando a los niños y niñas se les lee regularmente o se les hace escuchar narraciones desde muy temprana edad, pronto comienzan a demostrar un creciente goce con la experiencia. Su nivel de atención junto a su repertorio de cuentos favoritos aumenta y comienzan a pedir que se les lea una y otra vez o que se les permita escuchar narraciones de cuentos multimediales cuando ellos deseen.

A través de los sonidos y ritmos de un lenguaje rico, de ilustraciones coloridas, de animaciones, de la constante estimulación de su imaginación, ellos desarrollan altas expectativas en relación a la lectura. Los niños y niñas ven los cuentos multimediales y los libros impresos como una fuente de satisfacción personal.

Las experiencias compartidas de lectura, a través de escuchar cuentos en la proximidad segura de una persona querida no se traduce necesariamente en que todos los niños y niñas aprendan a leer en forma espontánea, pero se refleja en que la mayoría desarrolla amor por la lectura y ve facilitado su futuro aprendizaje.

Las lecturas compartidas permiten cumplir los siguientes propósitos:

- o Recrear dentro del aula las experiencias de lectura hogareña
- o Introducir a los niños y niñas en el mundo de la literatura infantil
- o Favorecer el desarrollo de la habilidad de escuchar y aumentar su capacidad de atención
- o Propiciar su gusto estético, valorando las ilustraciones y recursos multimediales
- o Enriquecer su vocabulario y su manejo de diversas estructuras gramaticales y textuales
- o Contribuir a su introducción con naturalidad en el aprendizaje del lenguaje escrito
- o Brindar oportunidad para que se manifiesten las actitudes y el desarrollo de habilidades específicas referidas a la lectura y escritura

En relación a los cuentos multimediales, gracias a la repetición que pueden hacer de ellos los memorizarán y anticiparán lo que viene a continuación. Esta actividad los ayuda a internalizar aspectos del lenguaje relacionados con la habilidad de escuchar, con el enriquecimiento del vocabulario y con el manejo de diversas estructuras gramaticales y textuales.

La mayoría de los cuentos multimediales para esta edad, van destacando las palabras para que los niños y niñas, junto con familiarizarse con la lectura, observen que las palabras escuchadas y usadas al hablar se representan por una serie de marcas gráficas llamadas letras, que en la lectura existe un orden de izquierda a derecha y de arriba abajo, que los cuentos tienen una portada, título, autor.

Una vez que han escuchado la narración del cuento, déles tiempo para que ellos la evoquen y comenten su contenido y/o ilustraciones, recuerden otros cuentos similares, hagan dibujos inspirados en la escena que más llamó su atención o creen sus propios cuentos.

No los interrumpa cuando hablen, no los interrogué o hágalo sutilmente y permita la libre interacción entre ellos.

Aportes de las TICs en las aulas de Educación Infantil

- o Los niños/as realizan un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo.
- o Aprenden a autocorregir sus propios errores mediante la realización de tareas similares cada vez más complejas.
- o Las actividades aumentan su control y responsabilidad en la toma de decisiones sobre las tareas a realizar en cada momento.

- o Adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y muy pronto desarrollan la concepción espacial más allá de un solo plano, trabajan con dos y tres dimensiones, se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda.
- o Adquieren una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. Los iconos les permiten moverse dentro del programa, relacionando ideas con dibujos simbólicos. Saben que botón deben apretar para empezar, parar, seguir adelante, cerrar, apagar el equipo. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos les permite una basta preparación para el proceso de lectura y escritura, y a la a vez les acerca a la comprensión de la información.
- o El computador, nunca pierde la paciencia, nunca se enfada ni sube el tono de voz, el niño o niña puede equivocarse sin temor, relajadamente y corregir el mismo su acción repitiéndola, realizando tareas por ensayo y error, hasta llegar a comprender el funcionamiento.
- o Es recomendable que el niño o niña trabaje junto a otros frente al computador, esto ayuda a que crezca la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad. Valores de convivencia y respeto son desarrollados normalmente cuando trabajan juntos, la colaboración, la ayuda, la toma conjunta de decisiones son actitudes necesarias para el trabajo de hoy, es decir favorece el aprender con otros y de otros, utilizando el medio tecnológico como un recurso de apoyo al proceso educativo.

Algunas ventajas del trabajo colaborativo usando computador

- o Genera una interdependencia positiva, los miembros del grupo se necesitan los unos a los otros y confían en el entendimiento y éxito de cada uno.
- o Promueve la interacción y el intercambio verbal entre los niños y las niñas del grupo, lo que afecta finalmente los resultados de aprendizaje. El niño o la niña aprende de ese compañero con el que interactúa y al mismo tiempo le puede enseñar.
- o Favorecer el logro de habilidades personales y de grupo al permitir que cada miembro participante desarrolle y potencie las habilidades personales; de igual forma permite el crecimiento y la obtención de habilidades grupales como: escuchar, participar, liderar, coordinar actividades, hacer seguimiento y evaluar.

Acorde a todos los antecedentes anteriormente expuestos, la implementación de la Informática Educativa en el nivel de Educación Parvularia, puede favorecer una inserción más exitosa de la niña y el niño a la sociedad actual, además de apoyar aprendizajes de mayor calidad.

Referencias

Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Unidad de Currículum y Evaluación, Mineduc

Mabel Condemarín, Viviana Galdames, Alejandra Medina. Taller de Lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Ediciones Dolmen S.A.

Mabel Condemarín, Viviana Galdames, Alejandra Medina. Lenguaje Integrado, Talleres de perfeccionamiento en lenguaje oral y escrito. Mineduc, 1998

David y Roger Johnson. Las inteligencias personales en acción. Centro de Aprendizaje Cooperativo Universidad de Minnesota, EEUU.

Schacter (1999) resumen de seis grandes estudios en informática educativa que muestran resultados positivos del impacto de las NTIC en el aprendizaje de los alumnos

Sivin-Kachala, en 1998, estudio que consideró 219 investigaciones desarrolladas durante 1990 y 1997. El objetivo fue evaluar el efecto de la tecnología en el aprendizaje en todas las áreas de dominio y en alumnos de diferentes edades.

KidSmart, IBM. Programa de Educación Infantil

Proyecto ACOT (Salas de Clases del Futuro) desarrollado en Apple



Adivinanzas

Lenta dicen que es, porque sólo asoma la cabeza, las patas y los pies.
(La tortuga)

¿En que idioma reta una tortuga a sus tortuguitas?
En tortugues.

Duro por arriba, duro por abajo, cara de serpiente y patas de palo.
(La tortuga)

¿Qué animal esconde la cabeza cuando hay peligro?
(La tortuga).

Lleva su casita y camina despacio. Camina despacio aunque tenga espacio.
(La tortuga)



Trabalenguas

Teresa trajo tizas hechas trizas
Tres tristes tigres en un trigal trigo tragaron
Te trajo Tajo tres trajes, tres trajes te trajo Tajo

Rimas

Tengo una tortuga que come caluga
La tortuga madruga,
pero camina tan lento
que llega cuando ha terminado el cuento
una tortuguita
muy chiquitita
tiene una casita
donde esconde su cabecita



Registro Gráfico

Me llamo: _____ Fecha: ___ / ___ / ___

Lo que más me gustó

[Empty space for drawing or writing]

Comentario: _____



Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		1	2	3	4
Fecha	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
Fecha	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
Fecha	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
Fecha	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
Fecha	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
Fecha	26				
	27				
	28				
	29				
	30				

SI / NO

Indicadores

- 1 Responde preguntas sobre el cuento
- 2 Hace preguntas o realiza comentarios
- 2 Expresa con sus propias palabras el contenido del cuento
- 4 Realiza dibujos a propósito del cuento

Comunicación

Lenguajes Artísticos

2^{do} Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

El Arte y los niños y niñas



El Arte y los niños y niñas

Momentos de la experiencia de aprendizaje

Momento inicial (10 minutos)

- o Realice con los niños y niñas un "paseo de color" descubriendo los colores y las tonalidades en los objetos que se observan en la escuela y en el patio de ésta. Invítelos a observar cómo el color está en todas las cosas y cómo varían sus tonalidades y nitidez dependiendo de la luz. También pueden observar los objetos que se encuentran en primer plano y los que se ven más lejos.
- o Comente que hay personas que pueden comunicar lo que sienten sin utilizar palabras, sino formas, líneas y colores y que a esta persona la llamamos "Pintor". A continuación, dialogue con los niños y niñas respecto de la pintura como manifestación artística. Para ello puede formular preguntas claves tales como: ¿han visitado un museo de arte, una exposición de pintura o conocen a un pintor?; o ¿han visto obras de arte (pinturas) en algún libro, revista, enciclopedia, televisión, en su casa, o en láminas, en la calle, en el metro, etc.?
- o Invite a los niños a conocer a un pintor holandés, llamado Vincent van Gogh y algunas de sus obras.

Desarrollo (30 minutos)

Para el desarrollo de esta etapa de la experiencia de aprendizaje hay que organizar a los niños y niñas del nivel en pequeños grupos (2 a 4 párvulos), asignando a cada grupo un computador, en el que tendrá previamente instalada la Enciclopedia Multimedia Encarta. En "buscar" escriba "van Gogh" y haga clic en ir, en la parte superior nos muestra cuatro obras: tres óleos y una litografía de este pintor. En esta ocasión vamos a observar los óleos: "Campo de trigo y cipreses", "Habitación de Vincent van Gogh en Arlés" y "Autorretrato".

Procure durante la actividad lograr un clima de observación activa, es importante que los apoye y oriente si los niños y niñas necesitan ayuda o hacen preguntas.

Si es que cuenta con los recursos, puede usar un computador con un proyector y de esta manera todos los niños y niñas del nivel pueden observar las obras proyectadas sobre la pared o un telón blanco.

Ámbito

Comunicación

Núcleos

Lenguajes artísticos

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Expresar las distintas impresiones que mediante la observación, audición, tacto, le generan obras artísticas de distintas épocas y lugares.

Competencias TIC

- Mover el ratón y hacer clic.
- Reconocer iconografía de navegación
- Reconocer zonas activas e inactivas

Recursos empleados

- Enciclopedia Multimedia Encarta
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación
(Registro de lista de cotejo, registro de autoevaluación)
- Material de apoyo
(Ficha: Definiciones técnicas)

Tiempo
60 minutos

Pintura: "Campo de trigo y cipreses"

Pida que hagan clic sobre la primera obra "Campo de trigo y cipreses", sin decir el nombre de ésta. Invite a los niños a observar por unos instantes el cuadro, luego haga la siguiente pregunta clave: ¿qué ven? Los niños dirán árboles, otros árboles más pequeños, matorrales o pasto seco, muchas nubes, montañas o cerros, distintos colores, etc.

A continuación haga preguntas claves: ¿qué colores observan?, ¿qué formas distinguen?, ¿qué figuras están más adelante, cuáles están al fondo?, ¿qué estación del año será y por qué?, ¿les gusta, no les gusta?, ¿qué título le pondremos?, ¿qué creen quiso expresar y transmitir el artista en su pintura?, ¿qué tipo de líneas predominan?, ¿qué más hay?

Cuando vea que ya han expresado la impresión que les provocó la observación de la obra, comente con sus propias palabras algunas de sus características, mostrando a los niños y niñas a lo que se refiere:

Es un paisaje y se llama "Campo de trigo y cipreses", muestre los cipreses y el trigo, también muestre los trazos ondulantes y las distintas tonalidades del color que imprimen un especial dinamismo a las formas.

"Campo de trigo y cipreses" representa elementos de la naturaleza según el ideal impresionista aunque con una caligrafía muy personal. El estilo pictórico de Van Gogh sirvió más tarde de inspiración al fauvismo y al expresionismo. Es un óleo sobre tela, fue pintado en 1889, es un paisaje, estilo postimpresionista.

Pintura: "La Habitación"

Indique que ahora van a conocer otra obra, "La Habitación de Vincent van Gogh, en Arlés", ciudad donde vivía, pida que hagan clic en el segundo cuadro, de tiempo para que lo observen, luego haga las preguntas claves: ¿qué elementos u objetos se observan en la habitación?, ¿con qué material están contruidos?, ¿de que material es el piso de la habitación?, ¿qué impresión les dan las puertas?, ¿qué colores predominan?, ¿qué hay en las paredes?, ¿qué objetos están en primer plano o se ven más cerca?, ¿cuáles se encuentran al fondo?, ¿es de día o de noche?, otras que surjan.

A continuación comente con sus propias palabras algunas características del cuadro, mostrando a los niños y niñas a lo que se refiere:

Esta pintura pertenece a su período de madurez, se caracteriza por la utilización de colores brillantes y pinceladas enérgicas de gran expresividad emotiva. Es un óleo sobre lienzo, fue pintado en 1888, es una naturaleza muerta, se encuentra en el museo de Vincent van Gogh y pertenece al estilo neoimpresionista.

Pintura: "Autorretrato"

Ahora que ya conocen un paisaje (Campo de trigo y cipreses) y una naturaleza muerta (Habitación), invítelos a conocer a quién pintó esos cuadros, a Vincent van Gogh, a través de un autorretrato. Explique qué es un autorretrato, invite a los niños y niñas a observar el cuadro y que entre ellos observen, conversen y expliquen. De tiempo para que cada grupo lo analice en función del trabajo realizado en los dos cuadros anteriores, para luego hacer las preguntas claves: ¿qué ven?, ¿qué parte de la persona se ve?, ¿qué colores observan?, ¿qué formas distinguen?, ¿les gusta, no les gusta?, ¿cómo es su mirada?, ¿está triste, contento o preocupado?, ¿es gordo o flaco?, ¿cómo es la forma de su cara, color de pelo, barba, ojos?, ¿cómo está vestido?

Cuando los niños ya han expresado su impresión, comente con sus propias palabras, características de la obra:

La ardiente mirada que el propio Vincent van Gogh pinta en su Autorretrato nos muestra el deseo del artista de captar la esencia y emociones humanas del retratado. Las expresivas pinceladas y los colores vibrantes son característicos de la pintura de su última época.

Es uno de los retratos más bellos y significativos de Van Gogh. Muestra a un hombre con una salud aceptable, pero con preocupaciones interiores como se demuestra en el gesto y la mirada. Usa la línea ondulada, no sólo en el fondo sino que también se muestra en la chaqueta. Los colores azul y naranja realizan un interesante contraste, sin olvidar el creado por la línea marcada por los contornos (chaqueta, ojos, etc.). Es un óleo sobre lienzo, fue pintado en 1889, es un autorretrato y pertenece al estilo neoimpresionista.

Cierre (20 minutos)

Solicite a los niños y niñas a ubicarse en círculo para recapitular lo visto en la experiencia de aprendizaje. Anímelos a buscar parecidos (color, formas, líneas, material utilizado), diferencias (tema), en los cuadros observados. Ayúdelos a recordar el nombre de las obras, el nombre del autor, su nacionalidad y lo más importante, que él nos dejó un bello regalo de pinturas que hoy podemos disfrutar.

Invite a los niños a experimentar y pintar al estilo van Gogh, para ello cada grupo debe ponerse de acuerdo si van a replicar uno de los cuadros analizados o crear uno nuevo. Entregue a cada grupo papel para pintar y provea de ténpera o engrudo con tierra de color y pinceles, también sirven los dedos de la mano para que pinten. Anime a los niños y niñas a practicar los tipos de pinceladas onduladas de van Gogh y a imitar los colores.

Evaluación

Para este tipo de actividades es conveniente contar con una Lista Cotejo en el que se pueden ir haciendo registros de observaciones de unos pocos niños y niñas por vez.

Los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de sus aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la posibilidad de observar su trabajo y de ayudarlos cuando lo necesiten. Éstos pueden formar parte de la carpeta o portafolio del niño o niña como evidencia de los logros alcanzados y le será útil para informar a la familia sobre el progreso de su hijo(a).

Sugerencia para el trabajo con la familia

Solicite que cuenten a los miembros de su familia la actividad que realizaron y que algunos de ellos les pidan ayuda para buscar una reproducción de un cuadro de un pintor famoso para llevar al aula. Los niños y niñas pueden compartirlo diciendo el nombre del cuadro que lleva, el nombre del autor, su impresión y si es posible los materiales utilizados en su creación.

Actividades de extensión

Estas son sugerencias de otras actividades que se pueden desarrollar en otro momento para potenciar la capacidad de los niños de expresar y recrear la realidad, adquiriendo sensibilidad estética, apreciación artística y capacidad creativa a través del lenguaje plástico que le permita imaginar, inventar y transformar desde sus sentimientos, ideas y experiencias.

Montando una exposición

Hacer los marcos para las pinturas de cada grupo, decorándolos con semillas, hojas u otros elementos reutilizables, para terminar montando una exposición para que otros aprecien sus creaciones. Puede hacer coincidir la exposición con una reunión de padres y apoderados en la que además de ver los trabajos de sus hijos e hijas se aborde el tema de esta experiencia.

Pintando al estilo Van Gogh

Si cuenta con Internet, visite la galería on-line de van Gogh, donde pueden observar la colección de pinturas de girasoles <http://www.vangoghgallery.com/misc/sunflowers.htm>. Aquí podrán buscar semejanzas y diferencias en cuanto a formas, número de girasoles en cada jarrón y colores, para luego pintar un cuadro de girasoles. En la siguiente página encuentra cuadros de distintos pintores para que los niños y niñas pinten imitando su técnica: <http://www.momes.net/coloriages/>

Finalizando el desarrollo de un eje centralizador (unidad, tema, proyecto, etc.)

Cada vez que termine una unidad, seleccione un cuadro, de algún pintor famoso relacionado con el tema y repita algunas de las actividades propuestas en esta experiencia de aprendizaje: comente sus colores, sus formas, les gusta, no les gusta, buscándole un título, conocer cómo se llama la obra y quién es el autor, luego lo dibujan con el propósito que los niños y niñas comprendan que los efectos que ellos generan sobre sus trabajos dependen de los colores que utilizan, del tipo de pintura, de los movimientos que realizan, de la presión que ejercen, de los materiales que emplean y de los formatos que escogen.

Conociendo a un pintor de hoy

Invite a un pintor de la localidad a visitar el aula o visiten su taller para que les explique cómo crea sus obras, en qué se inspira, contenido de sus pinturas, composición (color, formas, técnica), cómo se prepara para pintar un cuadro, los materiales que utiliza, el tamaño de sus cuadros, por qué se usa un marco para el cuadro, cómo comercializa sus obras, dónde ha presentado exposiciones, etc.

Trabajando con esculturas

Experiencias de aprendizaje similares a las realizadas con pintura puede hacer con esculturas. Los niños y niñas pueden reconocer el material con que están creadas, sus formas, su color, le pueden poner un nombre, conocer como se llama la obra y el autor.

Visitando una exposición

El trabajar sistemáticamente experiencias de aprendizaje como ésta y en la medida que los niños y niñas entran en la dinámica de su análisis, permitirá que cada vez el tiempo que dediquen a cada cuadro sea mayor. Esta es una buena forma de prepararlos y motivarlos para ir a un museo o visitar exposiciones que se realizan en la localidad. Serán capaces de distinguir paisajes, retratos, naturaleza muerta; un óleo de una acuarela y se familiarizarán con el nombre de pintores de todos los tiempos.



Referencias

<http://www.artehistoria.com/frames.htm>

Vincent van Gogh

<http://www.mav.cl/portada/panoramico.htm>

Museo de arte virtual, Chile

<http://www.mnba.cl/>

Museo Nacional de Bellas Artes

<http://www.momes.net/coloriages/>

Obras de artistas para imprimir y colorear

http://www.clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1181

Aprender los colores



Ficha técnica

¿Qué es una pintura?

Es la aplicación de un pigmento (materia colorante en polvo) sobre un soporte (superficie para pintar) a través de líneas o manchas de color realizadas por un artista, usando diferentes técnicas (modo de pintar) y materiales. Los artistas han creado sus propios movimientos, escuelas, estilos o formas de pintar.

Óleo

el óleo es el más versátil de los materiales pictóricos. Hay diferentes formas de trabajar el óleo: en la representación realista de una escena, en la explotación de luces y sombras para dar dramatismo a la composición, en expresivas combinaciones cromáticas, en amplias capas para expresar determinadas atmósferas y de un modo totalmente abstracto

¿En qué fijarnos cuando estamos frente a un cuadro?

La siguiente pauta nos puede servir:

- Composición:** tiene que ver con cómo se organizan los elementos en el espacio de la obra: por orden de importancia, tamaño, orientación o ubicación. La composición indica la forma en que se distribuyen las formas y colores en un cuadro. Otro elemento importante es la perspectiva que es la ilusión de profundidad según la posición o distancia de las figuras en el espacio.
- Formas:** pueden ser arte figurativo o arte abstracto. Las formas figurativas son las que utilizan formas reconocibles de la realidad. En el arte abstracto no se representan objetos reales, se usan formas geométricas.
- Líneas:** si se representan líneas curvas, rectas o diagonales.
- Colores:** si predominan los colores primarios o los colores secundarios. Los colores cálidos o fríos. Si es claro u oscuro.
- Colores primarios: rojo, azul, amarillo
- Colores secundarios: verde (amarillo + azul), naranja (amarillo + rojo), violeta (rojo + azul)
- Colores cálidos: rojos, naranjos y amarillos
- Colores fríos: azules, verdes, violetas
- Tema:** si es un paisaje, un retrato, o una naturaleza muerta.
- Un paisaje: representa elementos de la naturaleza como árboles, ríos, montañas, valles, mar, ciudades, etc.
- Un retrato: representación de la figura o rostro de una persona o el cuerpo de un animal.
- Una naturaleza muerta: representa elementos de la vida diaria como botellas, jarros, flores, frutas, ropa, muebles, etc.
- Mensaje:** tiene que ver con lo que quiso expresar y transmitir el artista en su pintura: sentimientos, sensaciones, ideas o hechos.

Algunos datos sobre Vincent van Gogh:

Ubicar a Vincent van Gogh en una corriente artística es difícil. Algunos lo catalogan como impresionista y otros como postimpresionista. El simbolismo lo reclama como uno de los suyos. Es considerado el precursor del fauvismo y los expresionistas alemanes lo llaman su primer maestro. Sin embargo, Van Gogh es definido como un postimpresionista que se caracterizó por una pincelada gruesa, larga, ondulante y circular. Los colores de sus obras iban desde los oscuros (ocre y siena) a las tonalidades más intensas.

Referencias

<http://www.artequin.cl/>

Museo interactivo de reproducciones. El arte de enseñar arte.

<http://www.vangoghgallery.com/international/spanish/index.html>

La galería de Vincent van Gogh



Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		1	2	3
Fecha	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Fecha	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
Fecha	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
Fecha	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
Fecha	21			
	22			
	23			
	24			
	25			
Fecha	26			
	27			
	28			
	29			
	30			

SI / NO

Indicadores

- 1 Responde preguntas en relación con lo observado
- 2 Comenta acerca de las formas, líneas, composición observadas
- 3 Da a conocer sus gustos y preferencias en relación a las obras observadas



Registro de Autoevaluación

Me llamo: _____ Fecha: ___ / ___ / ___

Lo que sabía	Lo que aprendí

Comunicación

Lenguaje verbal

2^{do} Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

Disfrutando un cuento



Disfrutando un cuento

Momento inicial (10 minutos)

Instale previamente el software en el computador que va a usar.

Para el desarrollo de la actividad se sugieren cuatro posibles formas de organizar a los niños y niñas:

1. Si cuenta con proyector - Data Show - conectado a un computador, la proyección la puede hacer en la pared de la sala o en la pizarra y así todos los párvulos pueden seguir visualmente las líneas leídas por usted, de manera de desarrollar una "lectura compartida" Puede usar un puntero para señalar las palabras a medida que las lee.
2. Si su grupo es pequeño, puede ubicar a los niños y niñas en forma de semicírculo, de manera que todos puedan ver el texto proyectado en un computador.
3. Si cuenta con un computador en el aula y el grupo es numeroso, puede dividirlos en grupos pequeños, de manera que mientras con un grupo lee el cuento en el computador, los otros niños y niñas deberán estar realizando experiencias de aprendizaje paralelas.
4. Usar el laboratorio de Enlaces, organizando a los niños en pequeños grupos (2 a 3 párvulos) frente a un computador, en este caso puede solicitar al coordinador de Enlaces u otro profesor o apoderados le colabore para señalar con un puntero las palabras a medida que usted lee.

Presente a los niños y niñas el título del cuento proyectado en pantalla, llamado: "El conejo quejumbroso", leyéndolo en voz alta y pausada al mismo tiempo que va mostrando las palabras con un puntero. Luego, invítelos a predecir su contenido con preguntas claves tales como: ¿Quién de ustedes ha visto un conejo?, ¿Quién puede decir cómo es?, ¿Conocen o han escuchado un cuento en el que aparezca un conejo?, ¿De qué creen ustedes se tratará este cuento?, ¿Qué creen sucederá en este cuento?, ¿Será un cuento triste o divertido?, ¿Corresponderá a un cuento real o de fantasía?, ¿De qué creen se quejará el conejo de este cuento?, entonces ¿Qué significará quejumbroso?, ¿Nosotros algunas veces somos quejumbrosos?, ¿De qué nos quejamos?

Permita que los niños y niñas se expresen con libertad, apoyando sus puntos de vista en sus propias experiencias.

Escriba en la pizarra o papelógrafo la hipótesis de los niños y niñas, diciendo en voz alta lo que va escribiendo (repita con 2 o 3 niños o niñas por esta vez).

La educadora les anticipa que se leerá el cuento una vez, sin interrupciones, para luego leerlo más lentamente y en conjunto hacerse preguntas al respecto, de esta forma favorecemos el que disfrute primero y luego apliquen (vocabulario, secuencias, etc.).

Ámbito

Comunicación

Núcleos

Lenguaje verbal

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Lenguaje oral: Disfrutar de obras de la literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo.

Competencias TIC

- Mover el ratón y hacer clic
- Navegar el cuento
- Reconocer zonas activas e inactivas

Recursos empleados

- Cuento digital "El conejo quejumbroso", relato popular mexicano. (CD Recursos digitales de apoyo a Lectura, Escritura y Matemática)
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación (Lista Cotejo , Registro Gráfico)
- Material de apoyo (Ficha con dibujos para recortar)

Tiempo
60 minutos

Desarrollo (30 minutos)

Comente a niños y niñas que se realizará una primera lectura para “escuchar y comprender”.

Contando con el texto proyectado y habiendo ubicado a los niños y niñas de manera que todos puedan ver, comience a leer el texto con entusiasmo, realizando una lectura en voz alta, poniendo especial cuidado en la dicción, volumen, entonación y expresividad. Aproveche esta instancia para lograr un clima de escucha activa.

En una segunda lectura es importante detenerse en algunas palabras cuyo significado desconocen y tratar de deducirlo del contexto en que está puesta la palabra, por ejemplo: espesa, borde, superficie, orgulloso, coyote, brincos, veloz, etc.

A medida que avanza en la lectura vaya deteniéndose a comentar las ilustraciones y pregunte ¿qué vemos en la imagen?, e invite a los niños y niñas a predecir lo que viene a continuación. En cada página del cuento pueden hacer una o dos preguntas claves, por ejemplo:

Página 1, ¿cómo se sentía el conejo?, ¿qué parte de su cuerpo era la que más le gustaba?

Página 2, ¿por qué se sintió molesto el conejo?, ¿a quién quería parecerse?

Página 3, ¿por qué se habrá arreglado las orejas y el pelo?, ¿cómo se imaginan al Señor del Monte?

Página 4, ¿por qué creen lo mandó a ese lugar?, ¿qué pasará cuando salga el sol?

Página 5, ¿qué pasó cuando amaneció?, ¿qué hacía para mostrar su felicidad?

Página 6, ¿qué pasó al esconderse el sol?, ¿qué sucedió con el conejo?

Una vez finalizada la lectura, invite a uno o dos niños o niñas a contar la historia con sus propias palabras, para esto puede guiarlos haciendo algunas preguntas claves: ¿Cómo era el conejo de este cuento?, ¿Qué opinión tenía el conejo de sí mismo?, ¿Qué problema tenía el conejo?, ¿Qué hizo para tratar de resolver su problema?, ¿Cómo le fue con la respuesta que le dieron?, Si ustedes hubieran sido el Señor del Monte ¿Qué consejo le habrían dado?

Cierre

Ahora invítelos a socializar lo leído, expresando su opinión y a comentar sobre la enseñanza que nos deja este cuento, para ello puede partir comparando el cuento escuchado con las predicciones que hicieron, es importante que encuentre en cada una de las hipótesis de los niños y niñas una relación con el cuento. A continuación comente qué les pareció el trabajo y aproveche esta instancia para preguntar ¿qué enseñanza nos deja este cuento?. Ayude a los niños y niñas a extraer la moraleja, es importante que los apoye y oriente si éstos necesitan ayuda o hacen preguntas.

Algunas ideas en relación con la enseñanza de la historia son:

- o Cada uno debe aceptarse tal como es y no querer ser como los otros.
- o No debemos dejar que las apariencias nos engañen.
- o Podemos sufrir desencantos si a toda costa queremos ser como otros.

Comente con los niños y niñas, que más les gustaría saber de estos animales, ésta información le puede servir como retroalimentación para realizar otra "Experiencia de Extensión de Aprendizajes".

Para finalizar invite a los niños y niñas a realizar el "Registro Gráfico" que se adjunta, para que dibujen y pinten en forma secuenciada las tres escenas que más les haya gustado del cuento, a través de esta actividad el niño o niña puede manifestar su comprensión de lo escuchado en la narración.

Evaluación

Es conveniente contar con registro de observación en el que usted puede ir haciendo registros de unos pocos niños y niñas por vez, se adjunta el instrumento Lista Cotejo.

Los dibujos de los niños y niñas, hechos en el "Registro Gráfico", son un excelente registro de sus aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la posibilidad de observar su trabajo y de ayudarlos cuando lo necesiten. Éstos pueden formar parte de la carpeta o portafolio del niño o niña como evidencia de los logros alcanzados y le será útil para informar a la familia sobre el progreso de su hijo(a).

Sugerencia para el trabajo con la familia

Proponga a los niños y niñas que cuenten en su casa la actividad que desarrollaron y que pidan a sus familiares les ayuden a buscar información sobre los conejos, por ejemplo: unos investigan de qué se alimentan y preparan una hoja con dibujos o recortes pegados; otros investigan dónde viven, otros cómo se reproducen, u otros temas que sean de interés de los niños y niñas.

Actividades de extensión

Estas son sugerencias de otras actividades que se pueden desarrollar en otro momento, a partir de este recurso digital, que amplían y/o profundizan los aprendizajes esperados favorecidos por la experiencia de aprendizaje desarrollada:

1. Cambiar el final del cuento: crear en conjunto con la educadora otro final para el cuento.
2. Reconocer sonidos iniciales y finales: ponga en el centro de la pizarra o papelógrafo un dibujo de conejo e invite a los niños y niñas a decir nombres de animales, frutas, o cosas que tengan el mismo sonido inicial que conejo (cojín, codo, cocina, coliflor, corona, collar, cortina, copa) y escríbalos en la pizarra al lado izquierdo de la lámina, lea a medida que escribe. Repita el ejercicio, pero ahora pida que nombren palabras que tengan el mismo sonido final (cangrejo, ojo, bajo, tajo, rojo, hijo, fijo, viejo, espejo), escríbalos en la pizarra al lado derecho de la lámina. Destaque con tiza de color el sonido inicial y final de las palabras escritas para cada caso.
3. Reconocer características: mostrando una lámina de conejo, puesta en la pizarra o papelógrafo, invite a los niños y niñas a que mencionen características del conejo basadas en las ilustraciones del cuento, en lo leído o en experiencias personales que puedan tener (suave, pequeño, blanco, quejumbroso, bonito, orgulloso, etc.). A medida que mencionan las características, al menos cinco, escríbalas alrededor de la lámina al tiempo que las va leyendo en voz alta.
4. Jugar con las sombras: Llevar a los niños y niñas al patio en distintos momentos del día: en la mañana, al medio día y en la tarde; trabajar en parejas para que uno de ellos marque con tiza en el suelo la sombra de su compañero o compañera. Con esta actividad se pretende que observen y relacionen la posición del sol con los distintos tamaños de las sombras.

Referencias

Cuento el conejo tambor

<http://icarito.tercera.cl/verano/2002/cuentos/index.htm>

Información sobre características, alimentación, la casita, razas, enfermedades

<http://icarito.tercera.cl/verano/2002/mascotas/conejo3.htm>



Ficha técnica

Si pensamos en los beneficios que tiene la incorporación de los recursos informáticos en el aula nos encontramos con estudios de una serie de autores que nos aportan algunos hallazgos relacionados con la educación infantil, entre los que podemos mencionar:

- o Concreta e ilustran lo que se acostumbra a exponer verbalmente.
- o Economizan esfuerzo para facilitar a los niños y niñas la comprensión de procedimientos y conceptos.
- o Ofrecen oportunidad para que se manifiesten las actitudes y el desarrollo de habilidades específicas.
- o Promueven y desarrollan la capacidad de observación y la comprensión de procedimientos y conceptos.

El sentido de esta incorporación debe ser aprovechada para atender a los niños y niñas en sus individualidades, en sus necesidades, en sus conocimientos previos que es lo que hace que el aprendizaje sea significativo, haciendo de éste un proceso activo de construcción de conocimientos, de desarrollo de capacidades y sentimientos que genere una actitud positiva hacia sí y hacia los demás.

En esta experiencia pedagógica a nivel de recursos tecnológicos se utiliza un proyector conectado a un computador multimedia o el laboratorio de Enlaces, modalidades que permiten trabajar con cuentos digitales desarrollados en PowerPoint adecuados al nivel lector de los niños y niñas.

Como estrategia pedagógica se usa la "Lectura Modelada" que corresponde al momento en el cual la educadora lee el texto en voz alta al grupo completo, demostrando una lectura fluida, cuidando la dicción, el volumen, la entonación y expresividad de acuerdo al tipo de texto. Requiere que la educadora haya leído el texto con antelación y prepare aquellas partes que requieren de mayor énfasis, inflexiones o expresividad.

Uno de los grandes desafíos que enfrentan las educadoras, es la exploración sistemática de elementos que permitan lograr una adecuada integración de la tecnología en el aula. Este desafío se basa en una serie de premisas que han surgido en el mundo académico involucrado con uso de recursos TIC, lo que se puede resumir en los siguientes enunciados:

- o No basta con tecnología, se requiere de buenas metodologías de enseñanza.
- o No cualquier tecnología es apropiada para los problemas de la escuela y del aula.
- o La tecnología y las metodologías de trabajo evolucionan permanentemente.

Referencias

Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Unidad de Currículum y Evaluación, Mineduc

Mabel Condemarín, Viviana Galdames, Alejandra Medina. Taller de Lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Ediciones Dolmen S.A.

Mabel Condemarín, Viviana Galdames, Alejandra Medina. Lenguaje Integrado, Talleres de perfeccionamiento en lenguaje oral y escrito. Mineduc, 1998

Sivin-Kachala, en 1998, estudio que consideró 219 investigaciones desarrolladas durante 1990 y 1997.

El objetivo fue evaluar el efecto de la tecnología en el aprendizaje en todas las áreas de dominio y en alumnos de diferentes edades

Pere Marquès Graells : Pizarra digital <http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>

Impacto de las Tics en el mundo educativo <http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>

KidSmart, IBM. Programa de Educación Infantil



Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		1	2	3	4
Fecha	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
Fecha	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
Fecha	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
Fecha	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
Fecha	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
Fecha	26				
	27				
	28				
	29				
	30				

SI / NO

- ### Indicadores
- 1 Responde preguntas sobre el cuento
 - 2 Hace preguntas o realiza comentarios
 - 2 Expresa con sus propias palabras el contenido del cuento
 - 4 Realiza dibujos a propósito del cuento

Comunicación

Lenguaje verbal

2^{do}

Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

Identificación de vocales



Identificando las vocales

Momento de la Experiencia de Aprendizaje

Momento inicial (5 a 10 minutos)

Es importante que antes de trabajar esta experiencia de aprendizaje con sus niños y niñas:

- Lea la "Ficha técnica" que se adjunta,
- Lea la "Guía del adulto" que acompaña al software Abrapalabra
- Revise el software, especialmente las unidades donde se trabajan las vocales

Invite a los niños y niñas a sentarse en cojines o en el suelo formando un círculo. De a conocer la actividad que van a realizar y desarrolle uno de los siguientes juegos:

1. Jugar al "veo-veo" de acuerdo a los siguientes pasos:

- Educadora: - Veo-veo
 Niños y niñas: - ¿Qué ves?
 Educadora: - Una cosa
 Niños y niñas: - ¿Qué es?
 Educadora: - Un objeto que empieza con el sonido "a", al tiempo que escribe en la pizarra o en un papelógrafo la letra "a", haciendo que el juego cobre mayor relación con el aprendizaje esperado.

Los niños y niñas dicen nombres de objetos o nombres de compañeros que comiencen con este sonido. Luego puede continuar con otras vocales o pedir que algún niño o niña la reemplace cada vez.

Una variación del juego anterior es "Ha llegado un buque cargado de...", la educadora dice una palabra que empiece con una de las vocales y pide a los niños y niñas que agreguen algunas más con el mismo sonido inicial.

2. Cantar la canción de las vocales: Entregue a cada niño y niña las "fichas de las vocales". Ubíquese en el centro del círculo, a medida que va cantando el siguiente juego musical-corporal, desplácese entre los niños mostrando la ficha con la vocal que corresponda a cada estrofa, los niños deberán elegir de entre sus fichas las que corresponde y mostrar levantándola.

- | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| A..a..a mi gatito mal esta, | E...e...e me gusta mucho el café | I... i... i mi sombrero lo perdí | O.. o...o... la modista me cortó | U.. u... u una niña del Perú |
| Yo no se si sanará | Yo no se si tomaré | Me sirvió para vivir | Un hermoso pantalón | Se vistió de Andalúz |
| En el díaa de la a...a..a | En el día de la e..e...e | En el día de la i.. i... i | En el día de la o... o... o | En el día de la u...u...u |

durante 4 a 5 días
Tiempo
40 minutos

Ámbito

Comunicación

Núcleos

Lenguaje verbal

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Iniciarse en la interpretación de signos escritos en contextos con significado, asociando los fonemas (sonidos) a sus correspondientes grafemas (las palabras escritas), avanzando en el aprendizaje de los fónicos.

Competencias TIC

- Mover el cursor
- Reconocer zonas activas e inactivas
- Reconocer la iconografía de navegación
- Hacer clic y arrastrar

Recursos empleados

- Software Abrapalabra
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación (Ficha Registro Gráfico, Lista Cotejo)
- Material de apoyo: Ficha con las vocales

En el caso que un niño o niña no muestre la ficha correcta, indique algunas características de la vocal, por ejemplo: si en vez de mostrar la ficha con la vocal "i", mostró la ficha con la vocal "u", diga con tono alegre ... "Miren niños, niñas, esta vocal tiene una línea vertical y un punto, indicando cada parte que nombra".

Invite a los niños y niñas a levantarse y formar un trencito para desplazarse al laboratorio de Enlaces, cantando la canción de las vocales.

Desarrollo (30 minutos)

En el software Abrapalabra cada unidad parte con una introducción que es un texto dialogado entre el mago Nombrón y el conejo Cuentín, es importante motivar al niño y niña para que escuche y se involucre con las historias del mago y el conejo (recuerde lo leído en la "ficha técnica") A continuación permita que realicen con la mayor autonomía las actividades de cada una de las unidades:

Unidad 1: Presentación texto interactivo vocales

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Texto interactivo: El programa presenta un texto interactivo para escuchar, en el que las palabras van siendo destacadas a medida que son narradas. Para escuchar nuevamente la historia hacer clic en la estrella de repetición; para leer una palabra hacer clic sobre ella.

Asociación Texto-Animación: Para leer las palabras que aparecen destacadas en azul, hacer clic sobre ellas; para escuchar las oraciones, hacer clic en los sombreros, que se encuentran al principio de cada una.

Búsqueda de parejas de animales: Al hacer un clic en el animal que aparece en el escenario se escuchará la instrucción que pide realizar.

Una vez que los niños y niñas han realizado en el software las actividades de la primera unidad, puede favorecer una conversación que permita recordar y reflexionar acerca del tema tratado en la historia. Puede preguntar: ¿Qué animalitos conocieron en esta historia?, ¿Con qué letras empiezan sus nombres?, a medida que los niños y niñas los van nombrando escribalos en la pizarra. A continuación puede preguntar: ¿Qué animalito te gustó más?, ¿Por qué?, ¿cuál de las cosas que ellos hacen, te gustaría hacer a ti?.

Unidad 2: Vocabulario visual vocales

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Presentación vocabulario visual: Al hacer clic en cada uno de los personajes se escucha su nombre, lo que permite aprenderlos.

Asociación guiada palabra-dibujo: Al hacer clic en las palabras se escucha lo que dice cada una.

Asociación autónoma palabra-dibujo: Se debe arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.

Una vez que los niños y niñas han realizado los ejercicios de Abrapalabra, escriba en la pizarra al tiempo que va leyendo en voz alta, el nombre de los animales (araña, elefante, iguana, oso, urraca) luego muestre un nombre y pida que los niños y niñas lo lean . También pueden golpear con las manos a medida que dicen cada sílaba del nombre.

Unidad 3: Percepción auditiva

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Sonido inicial de vocales: La araña, el elefante, la iguana, el oso y la urraca entregan instrucciones para hacer clic en los objetos que empiezan con el mismo sonido inicial de su nombre.

Una vez que los niños y niñas han terminado los ejercicios del programa presente en la pizarra un esquema para hacer una familia de palabras, ubicando en el centro una palabra clave, por ejemplo "oso" e invite a los niños a que digan nombres de animales, cosas o personas que empiecen con ese mismo sonido inicial, usted va escribiendo y completando la familia. Luego puede repetir con otra vocal. Es importante que destaque en color la letra inicial, en este caso "o".

Unidad 4: Percepción visual

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Mar de vocales: La actividad consiste en arrastrar cada vocal al saco que le corresponde.

Mar de letras: la actividad consiste en arrastrar cada letra al saco que le corresponde.

Luego que los niños y niñas han desarrollado los ejercicios que le presenta el programa, entregue la Ficha: "¿Cómo encuentran azúcar las hormigas" que se adjunta, en la que los niños y niñas tienen que redondear en cada palabra, la vocal, con el color indicado.

Unidad 5: Asociación fonema grafema

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Asociación guiada: El ejercicio consiste en arrastrar cada objeto a la letra con la que comienza su nombre

Asociación autónoma: En esta actividad hay que escuchar las palabras que dice el conejo y hacer clic en la letra con la que comienza esa palabra.

Reconocimiento sonido inicial: Escuchar el nombre de los objetos presentados en dibujos poniendo atención al sonido inicial. Luego escoger el color de la brocha para pintar cada dibujo según su sonido inicial.

Reconocimiento visual de vocales: Pintar cada una de las vocales del color que le corresponde según los tarros de pintura.

Una vez que los niños y niñas han realizado las actividades del software propicie una conversación que permita recordar y reflexionar acerca del tema tratado en la historia. Puede preguntar: ¿Qué animalitos conocieron en esta historia?, ¿Con qué letras empiezan sus nombres?, a medida que los niños y niñas los van nombrando escríbalos en la pizarra. A continuación puede preguntar: ¿Qué animal te gustó más?, ¿Por qué?, ¿cuál de las cosas que ellos hacen, te gustaría hacer a ti?.

Unidad 6: Ampliación vocabulario visual vocales

Introducción hecha por el mago Nombrón y el conejo Cuentín

Texto interactivo: Para escuchar la historia hacer clic en la estrella de repetición; para leer una palabra hacer clic sobre ella.

Asociación texto - animación: Para leer las palabras de otro color, hacer clic en ellas. Para leer las oraciones, hacer clic en los sombreritos al principio de cada una.

Asociación palabra - dibujo: En este ejercicio se solicita arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.

Una vez que los niños y niñas han desarrollado los ejercicios de la unidad 6, plantee una actividad englobadora, como por ejemplo recortar palabras de revistas y hacer un collage por letra de inicio de los animales y personajes del software.

Cierre

Invite a los niños y niñas a cantar aeiou (las vocales). Esta canción la encuentra en el Cantapalabra, máquina musical que contiene 8 canciones. El cancionero del Cantapalabras presenta las letras de cada canción en los juegos imprimibles.

Luego los mismos niños y niñas reparten la ficha "Registro Gráfico", la que puede formar parte del portafolio o carpeta.



Evaluación

Los trabajos y las autoevaluaciones de los niños y niñas son un excelente registro de sus aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la posibilidad de observar su trabajo y de ayudarlos cuando lo necesiten. Éstos pueden formar parte de la carpeta o portafolio del niño o niña como evidencia de los logros alcanzados y le será útil para informar a la familia sobre el progreso de su hijo(a).

Es conveniente contar con un registro de observación en el que usted puede ir haciendo registros de unos pocos niños y niñas por vez. En material de apoyo se adjunta: Lista Cotejo.



Sugerencia para el trabajo con la familia

Proponga a los niños y niñas que cuenten en su casa las actividades que han estado desarrollando y que pidan a sus familiares les faciliten etiquetas en las que puedan encerrar en un círculo las vocales. La educadora prepara para otro día un papelógrafo en el que cada niño pegue su etiqueta y lea las vocales que encerró en un círculo.



Actividades de extensión de Aprendizajes

Estas son sugerencias de otras experiencias que se pueden desarrollar en otro momento a partir de este recurso digital, que amplían y/o profundizan los aprendizajes esperados, favorecidos por la experiencia desarrollada.

1. Imprima, recorte y entregue a los niños el Dominó asociación dibujo-palabra, cuyo propósito es propiciar en los niños y niñas la lectura de palabras y su relación con dibujos representativos. El dominó asociación dibujo-palabra lo encuentra en el Software Abrapalabra, (haga clic en el icono dado, en la figura tijera, que está en el ángulo superior derecho). Recuerde que debe tenerlo preparado con anticipación.
2. Prepare con anticipación el material del naípe mágico. Este material lo encuentra en el Software Abrapalabra, (haga clic en el icono dado, en la figura tijera, que está en el ángulo superior derecho). Luego imprima, recorte y tenga listo para entregar a los niños y niñas. El naípe mágico de pareo sonido inicial, tiene como propósito la discriminación auditiva a través del reconocimiento de palabras con el mismo sonido inicial.
3. En el sitio interactivo, "las Vocales" puede complementar algunas actividades relativas al aprendizaje de la lectura y escritura, apoyando a los niños y niñas en los procesos de identificación, relación, discriminación visual y refuerzo de la memoria.
<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/>
Si no cuenta con Internet, este sitio se encuentra en el CD Recursos Educativos 2004, Enlaces rural, que ha sido distribuido a todas las escuelas rurales que se encuentran en Enlaces.
4. Invite a los niños y niñas a memorizar por grupos algunos versos y/o adivinanzas en las que esten involucradas las vocales (recursos que se incluyen en la próxima página n° 92).

4. Invite a los niños y niñas a memorizar por grupo algunos versos y/o adivinanzas en las que estén involucradas las vocales.

Versos

Primero verás que pasa la "A"
con sus dos patitas
muy abiertas al marchar.

Ahí viene la "E"
alzando los pies,
el palito más corto
es más chico como ves.

Aquí está la "I",
la sigue la "O",
una es flaca y otra gorda
porque ya comió.

Y luego hasta atrás
llegó la "U",
como la cuerda
con que siempre saltas tú.

Adivinanzas

Te doy mi leche y mi lana,
y para hablar digo beeee,
si no adivinas mi nombre,
nunca yo te lo diré.

(La oveja)

Tengo la mejor memoria,
gran tamaño y dura piel,
y una nariz muy grandota
que me sirve muy rebién.

(El elefante)

Vestidita voy de rayas,
mi picotazo se teme,
pero a todos gusto doy
con mi dulce invento.

(La abeja)



Ficha técnica

El computador es un recurso tecnológico de gran atractivo para los niños y niñas. La mayoría de ellos se sienten más dominadores que los adultos en su manejo. El programa Abrapalabra posibilita el uso de una serie de recursos como el color, el movimiento, el sonido, el texto escrito, las formas y otros que hacen atractivo el aprendizaje. Las posibilidades interactivas y multimediales provocan muy buenos resultados en todos los niños y niñas incluyendo a aquellos que presentan problemas de atención y concentración.

Esta experiencia de aprendizaje está pensada para ser desarrollada en el laboratorio de Enlaces y se sugiere que la educadora considere lo siguiente:

- Previamente instale el software Abrapalabra en los computadores que van a usar.
- Considere el volumen de tal manera que la narración e instrucciones pueda ser escuchada sin dificultad por los niños y niñas del grupo, pero que no interfiera a otros.
- Trabaje con varios niños y niñas (2 a 3) a la vez frente al computador, planteándoles el trabajo en equipo para resolver cada ejercicio, evitando la competencia entre ellos. Los más avanzados pueden colaborar para que los más lentos aprendan con ellos.
- Una de las ventajas del software consiste en que las palabras de los textos van siendo destacadas a medida que son narradas, y los diálogos de la introducción son hablados por los personajes, por lo que los niños y niñas no requerirán de leer y sabrán intuitivamente cuándo avanzar la página.
- Es recomendable permitir que los niños y niñas exploren en forma libre cada actividad y que vean y escuchen las veces que estimen conveniente las partes que les parezcan más entretenidas.
- Es muy importante que previamente se familiarice con la "Guía del adulto" y con el programa y muy específicamente con todo el capítulo de las vocales para que supervise y guíe el aprendizaje, ello le permitirá manejar claves y pautas que harán posible una mejor utilización del programa y un mejor aprovechamiento de éste por parte del niño y niña.
- Como son seis unidades, lo más probable es que considere que son demasiadas actividades para realizar de una vez, por eso se propone que cada día realice una unidad.
- Si cuenta con uno o dos computadores en su aula, puede realizar también estas actividades, cuidando que mientras uno o dos grupos trabajan en el computador, los demás niños y niñas del nivel deben realizar experiencias educativas paralelas.

En el software hay seis unidades referidas a las vocales, cada una de ellas parte con una introducción que corresponde a un texto dialogado por el mago Nombrón y el conejo Cuentín.

En el programa Abrapalabra se llama "unidad de aprendizaje" a un grupo de ejercicios (2-3) centrados en desarrollar una misma habilidad u objetivo pedagógico, éstas se presentan en niveles de complejidad creciente, y cada nuevo ejercicio presupone que los ejercicios anteriores ya fueron realizados. El niño y niña no puede navegar libremente por las láminas, sino debe seguir una secuencia predeterminedada. Las seis primeras unidades trabajan objetivos relacionados con la preparación para la lectura, la familiarización con el texto escrito y el reconocimiento de las vocales.

En el software el niño y niña está rodeado por personajes que lo acompañan y ayudan a resolver los ejercicios que no logran hacer en forma autónoma, abordando así la evaluación a través de procesos de retroalimentación frente a cada ejercicio. El niño y niña recibe una felicitación frente a sus aciertos y en sus errores recibe palabras de ánimo o indicaciones para que vuelva a intentarlo.

El programa no contempla reportes de logro y no controla el tiempo requerido en la realización de cada ejercicio para que los niños y niñas no sientan la presión por tener que rendir más que otros o dentro de un límite de tiempo.



Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		I	2
Fecha	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Fecha	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
Fecha	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
Fecha	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
Fecha	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
Fecha	26		
	27		
	28		
	29		
	30		

SI / NO

- ### Indicadores
- 1 Colorea las vocales en distintas palabras
 - 2 Avisa (levantando la mano), cuando reconoce auditivamente palabras que tienen sonidos iniciales semejantes



Registro Gráfico

Me llamo: _____ Fecha: ____ / ____ / ____

Lo que sabía	Lo que aprendí

Aporte "Escuela San Juan", Temuco.



Ficha: "¿Cómo encuentran el azúcar las hormigas?"

Me llamo: _____

Hoy es: ____ / ____ / ____

Pintar:

Azul: **Aa** Verde: **Ee**

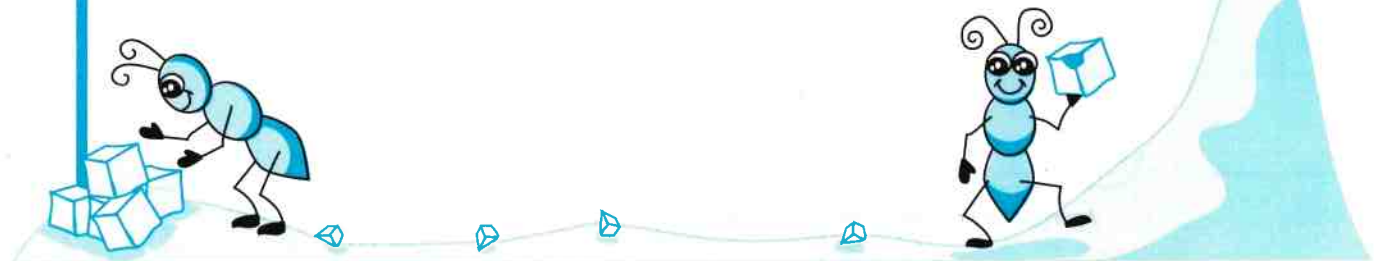
Rojo: **i** Marrón: **Oo**

Fucsia: **Uu**

Las hormigas siempre están buscando comida.

Hasta llegan a entrar a las casas.

Con sus antenas pueden saber si la comida que encuentran es buena o mala.





Fichas Vocales

A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u
A a	E e	I i	O o	U u

Relación con el medio natural y cultural

Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación

2^{do} Ciclo

Nivel Transición

Educación Parvularia

Experiencia de
aprendizaje:

Uno, dos, tres...

¿cuánto es?



Uno, dos, tres... ¿cuanto es?

Momento de la Experiencia de Aprendizaje

Momento inicial (10 minutos)

Es importante que antes de trabajar esta experiencia de aprendizaje con sus niños y niñas:

- Lea la "Ficha técnica" que se adjunta
- Revise el software "Jugando con los números"

Invite a los niños y niñas a sentarse en cojines o en el suelo formando un círculo. De a conocer la experiencia que van a realizar y desarrolle algunas de las siguientes actividades:

Solicíteles reconocer números en su entorno y los distintos usos que se hace de ellos, puede preguntar:

¿Dónde vemos números? (número de la casa o departamento, en los días del calendario, el año en que estamos, en las páginas de los libros, en la patente del auto, etc.);

¿Para qué usamos los números? (para contar, para llamar por teléfono, para buscar el canal de TV de nuestra preferencia, para saber los años que uno tiene, etc.)

Invítelos a que cuenten el número de pasos para llegar de un lugar a otro, siguiendo distintos caminos, luego sacan conclusiones respecto a cuál es el camino más corto o más largo. Con esto los está ayudando a desarrollar una actividad de conteo que tenga interés para ellos y que les proporciona conocimiento de su entorno real, es decir, evita el simple contar por contar (uno de los propósitos de las actividades de conteo es que identifiquen el último número que dicen con el cardinal correspondiente a la cantidad contada).

Ámbito

Relaciones lógico-matemáticas
y cuantificación

Núcleo

Lenguaje verbal

Nivel

2° ciclo, Nivel de Transición

Aprendizajes esperados

Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad

Competencias TIC

- Mover el cursor
- Reconocer zonas activas e inactivas
- Reconocer la iconografía de navegación
- Hacer clic y arrastrar
- Usar el teclado para ingresar números

Recursos empleados

- Recurso digital "Jugando con los números", en CD Recursos Digitales de Apoyo a la Lectura, Escritura y Matemática.
- Guía para la educadora
- Instrumento de evaluación:
Lista Cotejo,
- Ficha "Copio los dígitos"
- Material de apoyo: Ficha técnica, Ficha "patente"

Tiempo
60 minutos

Desarrollo (30 minutos)

Para el trabajo en el computador se sugiere escoger una de las siguientes opciones:

1. Si cuenta con un computador en el aula, organice grupos pequeños para hacer un trabajo de subgrupos, es decir, mientras un grupo desarrolla las actividades del programa "Jugando con los números", los otros niños y niñas deberán estar realizando otras experiencias pedagógicas paralelas.
2. Usar el laboratorio de Enlaces, organizando a los niños en pequeños grupos (2 a 3 párvulos) frente a un computador, en los que previamente ha instalado el paquete de actividades "Jugando con los números".

Explique cómo se trabaja con el programa e invítelos a observar e interpretar la franja horizontal en la parte inferior de la pantalla, lugar donde se dan los mensajes explicativos de cada actividad en forma de pictogramas. Puede preguntar ¿Qué tienes que unir? (mano-mano con el mismo número de dedos pintados, dado-dado con el mismo número de puntos, conjunto-conjunto con el mismo número de objetos, número-número, etc.)

Preocúpese de que en cada grupo quede un niño o niña que se maneje en el ámbito numérico de 1 a 10 para que ayude a sus compañeros. Invítelos a desarrollar el paquete de actividades, pida que se turnen para el uso del ratón y desarrollen una actividad cada uno, intentando que realicen la actividad con la mayor autonomía posible.

Para el conteo es pertinente preguntar ¿Cuántos hay?. Para comparar colecciones puede preguntar ¿Cuál tiene más o menos elementos?, ¿Cuántos elementos más o menos tiene una colección que otra?, en este caso las relaciones que se establecen son del tipo "más que", "menos que" o "equivalentes". Ante la comparación de números pregunte ¿Cuál número es mayor?, ¿Cuál número es menor?, ¿Qué número está antes de...?, ¿Qué número está después de...?, en este caso las relaciones que se establecen son del tipo "mayor que", "menor que" o "iguales".

Es importante darles tiempo para que piensen tranquilos y prestar atención a sus reacciones para animarlos, y dar apoyo si lo requieren. Es importante que ellos descubran relaciones entre los ejercicios que le propone el programa y que visualicen una estrategia para su solución. Permítales que se equivoquen y haga preguntas para que ellos mismos se corrijan; además, las interacciones entre los niños y niñas de cada grupo les permiten sacar provecho de sus equivocaciones.

Cierre (15 a 20 minutos)

La educadora, de acuerdo a la información que tiene sobre lo que sus niños y niñas ya saben sobre la secuencia numérica, selecciona algunas de las siguientes actividades:

- Pedir a los niños que caminen hacia delante dando pasos al mismo tiempo que cuentan "uno, dos tres", luego que caminen hacia atrás cuando cuentan "tres, dos, uno". Repita "uno, dos, tres, cuatro", "uno, dos, tres, cuatro, cinco" y así sucesivamente hasta nueve. Una variación del ejercicio sería que cuando cuentan en forma ascendente lo acompañen de aplauso y cuando cuentan en forma descendente chasquean los dedos.
- Muestre tres lápices y pregunte ¿Cuántos lápices tengo?, tome dos lápices y agréguelos a los tres, pregunte ¿Cuántos lápices tengo ahora?, en cada caso cuente de uno en uno los lápices una vez que los niños y niñas han respondido su pregunta. Ahora muestre seis lápices (cuatro rojos y dos verdes), pregunte ¿Cuántos lápices rojos tengo, cuántos verdes, cuántos tengo en total?
- Cuentan objetos que no están directamente a su alcance como los vidrios de la ventana o los adornos que hay en la pared de su sala. Si hay diferencia en el conteo que hacen los niños y niñas pregunte a que creen se debe y qué deberíamos hacer para contar sin repetir ningún elemento o sin saltarnos un elemento.
- Juegan a saltar la cuerda, dar botes a una pelota y a través del conteo determinan cuántas veces seguidas pueden realizar estas actividades.
- En una hoja de calendario parten del uno y avanzan hasta el nueve, diciendo un número por casillero y observando como está escrito.
- En una cinta numerada del uno al diez eligen un número que conocen y lo leen y a partir de él dicen el número que está antes y el que está después.
- Por parejas se turnan para lanzar un dado (lo repiten 5 veces), gana el que tres veces tuvo más puntos que el otro.

Para finalizar muestre a los niños y niñas la Ficha "Patente" que se adjunta y pregunte ¿qué números hay en esta patente?, luego pida que copien en la Ficha "Copio los dígitos", sólo los números que aparecen en ella. Esta actividad le permite observar si los niños y niñas diferencian los dígitos de las letras que aparecen en el dibujo, leen los dígitos uno por uno y los copian.

Evaluación

El programa permite la autoevaluación de lo que hacen, así pueden modificar su acción de acuerdo con los resultados. Se adjunta instrumento Lista Cotejo la que le permite registrar las observaciones que haga de unos pocos niños y niñas por esta vez. Es conveniente que la ficha "Copio los dígitos" forme parte del portafolio o carpeta del niño o niña.

Sugerencia para el trabajo con la familia

Aproveche una reunión de padres y apoderados para informar de las actividades que realiza en matemáticas y dar ejemplos de actividades que el papá o mamá pueden realizar junto a sus hijos o hijas. Propóngales que incentiven a sus niños y niñas a hacer una colección de piedras, rocas, semillas, hojas, tapas de botellas, botones, etc. y que conversen con ellos sobre su colección, preguntando acerca del color, tamaño, forma, peso, número; también los pueden ayudar a contar cantidades de objetos, a formar pequeños grupos de acuerdo a algún atributo. En la vida cotidiana del hogar hay muchas oportunidades para enseñar matemática, por ejemplo que el niño(a) compare si los platos puestos en la mesa corresponden a la cantidad de personas que van a almorzar, que cuenten una a una las manzanas que compró, que guarden en el refrigerador contando uno a uno los huevos, que comparen quién es más alto: el papá o la mamá, el niño(a) o su hermano(a).

Utilizar en forma permanente las preguntas:

¿Qué hay más: naranjas o manzanas, limones o papas, sillas o personas, etc.?

¿Cuál es más pesado...?, ¿Cuál es más pequeño...?, ¿Cuál es más alto...?, ¿Qué forma tiene...?, ¿De qué color hay más?, ¿Cuántos más hay de un color que de otro?

Aprovechar las salidas familiares para que niños y niñas reconozcan números en las fachadas de las casas, en los precios de los productos en los supermercados, en las patentes de los vehículos, etc.

Actividades de extensión de aprendizajes

Estas son sugerencias de otras actividades que se pueden desarrollar en otro momento, a partir de este recurso digital, que amplían y/o profundizan los aprendizajes esperados favorecidos por la experiencia de aprendizaje desarrollada.

- Pida a un niño o niña que diga un número cualquiera entre el 1 y el 9 y pida a sus compañeros ir nombrando el número que sigue, repita hasta completar la serie. En ese momento se devuelven, contando de uno en uno para atrás.
- Trabajar con material concreto diseños para los números 5, 6, 7, 8 y 9.
- Desarrollar las actividades del programa "La manzana" que son de introducción a la suma y a la resta en el ámbito numérico de 0 a 5, basadas en la canción "cinco manzanas en el árbol hay" (CD Recursos Digitales de apoyo a la Lectura, Escritura y Matemática).
- Desarrollar las actividades de adición sin reserva en las unidades del programa "Mi ábaco" (CD Recursos Digitales de apoyo a la Lectura, Escritura y Matemática).

Referencias

<http://www.center.edu/NEWSLETTER/newsletter.shtml>

(En inglés)

<http://www.mineduc.cl/doc/BasesCurriculares.pdf>



Ficha técnica

Desde muy temprana edad los niños y niñas se ven enfrentados a problemas complejos de índole matemática. Los números están presentes en su vida diaria, los utilizan en sus juegos, son parte de su pensamiento y los consideran en sus decisiones, por lo tanto es fundamental la asociación entre el aprendizaje de los números y los múltiples usos que éstos tienen en la vida cotidiana y social de niños y niñas.

Es importante que observen los números en sus diferentes usos: como identificadores (número de su casa, de teléfono, de la posición de un jugador en un partido de fútbol, etc.), como ordenadores (el número que los niños tienen en una lista, el que se saca en un lugar para ser atendido, etc.) y como cuantificadores (la cantidad de sillas que hay en la casa, el número de niños y niñas del aula, el número de personas que pueden ir sentadas en el auto o en la micro, etc.); y que, en cada caso los niños y niñas puedan reconocer para qué sirvió el número empleado, sin llegar a categorizar estos usos.

Es importante tener en cuenta que a veces se suele confundir el manejo de la secuencia numérica, esto es, decir ordenadamente los nombres de los números, con el acto de contar. Sin lugar a dudas el manejo fluido de la secuencia numérica es un conocimiento necesario e imprescindible para contar, pero ello no agota el contar. Contar implica establecer una relación entre una cantidad y un número que la representa.

Desarrollar el concepto de número supone ayudar a los niños y niñas a explorar las relaciones entre una cantidad y otra, y a aplicar paulatinamente los símbolos apropiados para describirlas.

La ejercitación en el paquete de actividades "Jugando con los números" permite reforzar el aprendizaje de los números del uno al diez, adquirir la noción de cantidad y favorecer el interés por las actividades matemáticas. Incluye diversas actividades de asociación, comparación de cantidades, ordenar de mayor a menor y viceversa en función del número de objetos, escribir el número que va antes y después de uno dado.

Las actividades se realizan con gráficos: objetos, manos, dados, números, y con sonidos. El contenido textual es mínimo, estando los mensajes explicativos de cada actividad en forma de pictogramas.

El programa presenta distintos tipos de actividades:

Memorice o Rompecabezas de Memoria, juego que consiste en usar la memoria visual para reconocer las parejas de las diferentes imágenes que se presentan.

En una única ventana se encuentran duplicadas todas las piezas del rompecabezas. En cada "tirada" deben destaparse dos piezas. Cuando se destapa una pareja de piezas iguales quedan resueltas y se continúa buscando los otros pares. Si las piezas que se asocian no se corresponden hay que intentar recordar su contenido para resolver el rompecabezas en el mínimo número de intentos.

Asociación, el objetivo general de este tipo de actividad es relacionar, identificar o examinar los elementos de las ventanas que aparecen en la pantalla.

Asociación simple

En este tipo de asociación las dos ventanas tienen el mismo número de elementos, que se corresponden uno a uno. Deben emparejarse los elementos de las dos ventanas, uniéndolos con el hilo que aparece al hacer clic sobre alguna casilla no resuelta.

Asociación compleja

En este tipo de actividad las dos ventanas pueden tener un número distinto de casillas. Pueden existir casillas en la ventana de destino que no se correspondan con ningún elemento en el origen, y también puede suceder que diversos elementos del origen se correspondan con una misma casilla de destino. Por este motivo, los elementos de la ventana de destino no desaparecen cuando se resuelve un emparejamiento.

Actividad de identificación

En esta actividad no hay que relacionar dos elementos, sino que debe seleccionarse directamente el elemento o los elementos que cumplan la "cuestión" planteada en la caja de mensajes de la actividad. La actividad se completa cuando todos los elementos correctos han sido identificados.

Actividad de exploración

Esta es una actividad que no hay que resolver. Haciendo clic en los distintos elementos de la ventana principal se puede observar la información que tiene asociada.

Actividad de respuesta escrita

Para resolver este tipo de actividad hay que escribir la respuesta correcta, utilizando el teclado del computador, a cada una de las cuestiones planteadas en las casillas de la ventana principal. Las casillas pueden resolverse en cualquier orden. Para seleccionar el elemento que se desea resolver puede señalarse con el ratón en la ventana principal.



Lista Cotejo

Nivel: _____

Educadora: _____

Nómina de niños y niñas

		1	2	3	4
Fecha	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
Fecha	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
Fecha	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
Fecha	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
Fecha	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
Fecha	26				
	27				
	28				
	29				
	30				

SI / NO

- ### Indicadores
- 1 Dice la cantidad de objetos de una colección
 - 2 Indica, marca entre dos colecciones la que tiene mayor cantidad
 - 3 Indica, marca entre dos colecciones, la que tiene menor cantidad
 - 4 Dice "iguales" o señala, los conjuntos que presentan igual número de objetos.



Ficha: "Copio los dígitos"

Me llamo: _____ Fecha: ___ / ___ / ___

Copio los dígitos de la patente



Comentario: _____



Ficha: "Patente"





Unidad de
Educación
Parvularia

Enlaces,
Centro de Educación
y Tecnología

