

## GUÍA DE USO DIDÁCTICO Y TÉCNICO



# ERASE UNA VEZ.COM

ANA M<sup>a</sup> GARZÓN PEÑA

# ÍNDICE

0. TÍTULO. AUTOR
1. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROYECTO “Érase una vez.com”
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, PEDAGÓGICA DIDÁCTICA, INFORMÁTICA
  - 2.1 Fundamentación teórico-pedagógica.
  - 2.2 Fundamentación didáctica.
  - 2.3 Fundamentación informática.
3. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN, DEL CONTEXTO
4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
5. PLAN DE TRABAJO
6. APLICACIÓN O DESARROLLO DEL PROYECTO “Érase una vez.com”
6. AUTO Y HETEROEVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN INFORMÁTICA
7. METODOLOGÍA DE APLICACIÓN EN EL AULA. CONSEJOS PARA OTROS PROFESORES QUE QUIERAN UTILIZAR ESTE MATERIAL
8. CONCLUSIONES
9. PROSPECTIVA. GENERALIZACIÓN. APLICACIONES FUTURAS
10. FUENTES Y RECURSOS UTILIZADOS: BIBLIOGRÁFICOS, INFORMÁTICOS, AUDIOVISUALES, HARDWARE Y SOFTWARE
11. AUTO Y HETEROEVALUACIÓN DEL PROYECTO FINAL
12. SÍNTESIS
13. DESCRIPTORES Y ÁREAS DE CONOCIMIENTOS CON LOS QUE SE RELACIONA

## 0. TÍTULO. AUTOR.

**Título:** Érase una vez.com.

**Autor:** Ana M<sup>a</sup> Garzón Peña.

## 1. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROYECTO “Érase una vez.com”.

El ordenador es un recurso que a priori parece muy difícil de utilizar en el ámbito de la Educación Infantil debido sobre todo, a los escasos recursos de los centros y al poco conocimiento por parte de los profesionales de la enseñanza en este nivel.

Los cuentos tienen un gran valor pedagógico, ya que son una ventana abierta a la magia, la fantasía, la imaginación, y al mundo interior de los niños. Debido a que estamos inmersos en la era tecnológica ¿Por qué, no introducimos en este mundo mágico, de la fantasía y de la imaginación a través de un recurso didáctico como es el ordenador?

El ordenador se puede convertir en un “*Cuentacuentos*” que fomentará el interés por las historias, los personajes, el desarrollo del cuento y en definitiva, estaremos potenciando una “lectura eficaz”.

Es de esta manera como surge el proyecto “Érase una vez.com”, con la elaboración del material educativo multimedia basado en el cuento de Arnold Lobel. “El ratón y los vientos”, perteneciente al libro “Historias de ratones”.

¿Por qué he elegido este cuento? La razón, es porque soy maestra de Educación Infantil y he trabajado con este cuento a lo largo de los años con el tradicional soporte del libro impreso. Los resultados obtenidos fueron buenos. ¿Serían igual de buenos, si utilizara como soporte el ordenador? Me pareció un reto muy interesante integrar estos dos mundos, Educación Infantil e Informática; lo que me impulsó a desarrollar un cuento multimedia que podría ampliarse en un futuro con más cuentos.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, PEDAGÓGICA DIDÁCTICA, INFORMÁTICA.

### 2.1 Fundamentación teórico-pedagógica.

Cuando en el Decreto por el que se establece el currículo de la Educación Infantil se recogen los principios metodológicos, se afirma que la posibilidad de tratamiento de la etapa es múltiple y que en función del enfoque que se elija se alcanzará la finalidad educativa en mayor o en menor grado. Esta afirmación nos hace reflexionar sobre el papel de los maestros/-as y el de los niños/-as en el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando como recursos los medios informáticos, éstos deben de ayudar a construir el conocimiento, entendiendo éste, como el desarrollo integral de la persona; es un proceso activo que realiza el niño/-a, que implica su actuación sobre la realidad, su motivación y la elaboración de interpretaciones.

Para ayudar a un niño/-a a progresar, el educador debe conocer sus posibilidades madurativas y confiar en sus capacidades de progreso, esta ayuda se la puede brindar con diferentes recursos didácticos que le ofrece el aula, y uno de ellos es el ordenador.

El educador debe planificar la actividad para favorecer que el niño/-a aprenda activamente y es el juego un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretende que alcance el niño/-a. Las actividades propuestas en el cuento multimedia son juegos que le permiten al niño/-a ir construyendo su aprendizaje, de una forma significativa y motivante.

## **2.2 Fundamentación didáctica.**

2.2.1. Los objetivos que pretendo conseguir con este proyecto son:

2.2.1.1 Integrar el ordenador dentro del aula de Educación Infantil como un recurso más en el aula.

2.2.1.2. Acercar a los niños/-as al mundo de la informática a través de los cuentos, de una forma activa, participativa y divertida.

2.2.1.3. Investigar la eficacia del soporte informático frente a otra forma de presentación de los cuentos: Contado, leído y visionado.

Lo que se pretende fundamentalmente con este proyecto es introducir el ordenador en el aula de Educación Infantil como un recurso, que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto al docente como al discente, donde ambos puedan utilizar el ordenador como un “Cuentacuentos” y los niños/-as puedan acceder a él de una forma sencilla y autónoma.

2.2.2 Los objetivos didácticos que se proponen para el material educativo multimedia. “Érase una vez.com”son:

- Ver, escuchar y leer (imágenes) del cuento
- Desarrollar la atención de los niños/-as mientras observan las distintas pantallas donde se desarrolla el cuento y posteriormente en grupo o individualmente las actividades.
- Conocer el vocabulario que aparece en el cuento.
- Iniciar la comprensión de la lectura.
- Respetar el gusto por la lectura y los cuentos.
- Fomentar la funcionalidad de la lectura en la vida cotidiana.
- Desarrollar las competencias lingüísticas y metalingüísticas.

### 2.2.3. Actividades

VOCABULARIO	
OBJETIVOS	Conocer el vocabulario que aparece en el cuento y ampliarlo con familias de palabras
CONCEPTOS	3 AÑOS: Barco, árbol, montaña, lago, viento, ratón. 4 AÑOS: Medios de transporte: Autobús, tren, barco, avión, globo, coche, moto. 5 AÑOS: Construcciones: Puente, casa, castillo, tienda, iglesia, rascacielos.
PROCEDIMIENTOS	Búsqueda de la palabra perdida entre un grupo de ellas, haciendo clic con el ratón.
ACTITUDES	Gusto por ampliar el vocabulario.

COMPRESIÓN	
OBJETIVOS	Comprender la idea principal del texto.
CONCEPTOS	3 AÑOS: .- Medio del transporte del Ratón. .- 1º lugar donde fue a parar el Ratón. .- Lugar donde navegan los barcos. 4 AÑOS: .- Medio de transporte del Ratón. .- 1º lugar donde fue a parar el Ratón. .- 2º lugar donde fue a parar el Ratón. .- 3º lugar donde fue a parar el Ratón. .- Lugar donde navegan los barcos. 5 AÑOS: .- Lugar donde cae la casa. .- ¿Qué le brota al árbol? .- ¿Quién sale por la ventana y qué dice?
PROCEDIMIENTOS	Responder a las preguntas propuestas.
ACTITUDES	Interés por seguir el hilo de la historia.

GRAFOMOTRICIDAD	
OBJETIVOS	Trazar correctamente los caminos, siguiendo la pauta dada.
CONCEPTOS	3 AÑOS: .- Trazo horizontal. 4 AÑOS: .- Olas. 5 AÑOS: .- Bucles.
PROCEDIMIENTOS	Seguir con el ratón las pautas sin salirse del camino.
ACTITUDES	Gusto por realizar los caminos.

FIGURA-FONDO	
OBJETIVOS	Discriminar entre el fondo y las figuras.
CONCEPTOS	3 AÑOS: .- Buscar las flores del árbol. 4 AÑOS: .- Buscar una figura entre dos. 5 AÑOS: .- Buscar dos figuras entre cuatro.
PROCEDIMIENTOS	Búsqueda de figuras en un fondo agudizando la percepción visual.
ACTITUDES	Satisfacción por buscar percepciones cada vez más adaptadas a la situación.

PERCEPCIÓN VISUAL	
OBJETIVOS	Desarrollar la percepción visual.
CONCEPTOS	3 AÑOS: .- Error que es imposible en la realidad. 4 AÑOS: .- Dos errores en una secuencia del cuento. 5 AÑOS: .- Error que altera la secuencia del cuento.
PROCEDIMIENTOS	Búsqueda de los errores cometidos en las pantallas del cuento.
ACTITUDES	Interés por la búsqueda de errores y satisfacción al encontrarlos.

ORIENTACIÓN ESPACIAL	
OBJETIVOS	Orientarse en el espacio teniendo en cuenta el concepto de arriba-abajo.
CONCEPTOS	Arriba-abajo.
PROCEDIMIENTOS	Hacer clic en lo que está encima o debajo tomando como referencia un objeto.
ACTITUDES	Gusto por experimentar sensaciones corporales relativas a su posición en el espacio.

ORIENTACIÓN TEMPORAL	
OBJETIVOS	Seguir la secuencia temporal del cuento.
CONCEPTOS	3 AÑOS: Inicio-medio-final. 4 AÑOS: Inicio, medio, medio-medio, final. 5 AÑOS: Secuencia de “vuelta”.
PROCEDIMIENTOS	Secuenciar las distintas escenas del cuento.
ACTITUDES	Gusto por saber que es lo que ocurre antes o después.

METALENGUAJE	
OBJETIVOS	Desarrollar la habilidad metalingüística.
CONCEPTOS	3 AÑOS: Pictogramas. 4 AÑOS: Segmentación de palabras. 5 AÑOS: Sonido /r/.
PROCEDIMIENTOS	Lectura de pictogramas, segmentación de palabras en unidades más pequeñas (sílabas) y discriminación auditiva del sonido /r/.
ACTITUDES	Gusto por jugar con el lenguaje.

#### 2.2.4. Metodología

La metodología utilizada es lúdica y participativa teniendo en cuenta las técnicas de animación a la lectura.

Cuando ponemos el CD en el ordenador, no sólo vamos a ver, sino que los niños/-as van a participar con todos sus sentidos. La primera pantalla que aparece, es un pedazo de queso, donde poco a poco van a ir apareciendo ratones por todas las direcciones acompañados de una sugerente música del grupo “La Bruja Gata”. Ésto nos está animando a participar de esta música e imitar a los ratones que están correteando en todas las direcciones, a formar corros, a movernos al ritmo de la música.

Una vez finalizada la música, podemos observar que la siguiente pantalla es el título del cuento utilizado en este proyecto, escrito con pictogramas, las palabras principales del título. Podemos invitar a los niños a adivinar el título del cuento que vamos a ver y escuchar, e incluso que traten de imaginar de que puede ir la historia.



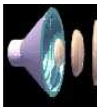


Una vez motivados los niños/-as podemos ver y escuchar el cuento contado por un cuentacuentos muy especial, que esta vez es el ordenador. Pulsamos sobre la palabra cuento en el menú principal y podremos escuchar y ver las distintas pantallas del cuento. Un sonido (“cluc”) nos indica que podemos pasar a la

siguiente pantalla haciendo clic con el ratón del ordenador, hasta finalizar la narración.

Ya sabemos la importancia de las historias contadas aunque no estén impresas. El cuento ayuda a construir las estructuras mentales, para establecer relaciones como “yo”, los otros”, “yo, las cosas”, “las cosas verdaderas, las cosas inventadas”. Le sirve para fijar distancias en el espacio (“lejos – cerca”) y en el tiempo (“una vez – ahora”, “antes – después”, “ayer – hoy”).

El menú actividades nos lleva a los distintos tipos de actividades que pueden realizarse en gran grupo o individualmente en función de los objetivos que nos propongamos. Antes de comenzar con las actividades, esta pantalla nos deja jugar con las notas musicales según pasa el cursor por las distintas imágenes que llevan a las actividades, de esta manera estamos desarrollando capacidades en relación con el área de música.

Los iconos utilizados para una navegación sencilla por el CD multimedia son los siguientes:

	IR AL MENÚ PRINCIPAL	Pulsando sobre la ratita, volvemos al menú principal. Situada en la esquina inferior izquierda de la pantalla
	IR AL MENÚ ACTIVIDADES	Pulsando sobre el ratón, volvemos al menú actividades. Situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla
	VOLVER A ESCUCHAR	Pulsando sobre el altavoz, puedo volver a escuchar el enunciado de la actividad. Situado en la esquina inferior derecha.
	IR A LA SIGUIENTE ACTIVIDAD	Pulsando sobre la flecha, pasamos a la siguiente actividad. Situada en la esquina inferior derecha
	SALIR DEL PROGRAMA	Pulsando sobre la puerta, salimos del programa. Situada en la esquina inferior izquierda.

### 2.3 Fundamentación informática.

La educación es un proceso integrador por lo tanto no debemos olvidar las diferentes áreas que componen el currículo en las escuelas, pero tampoco debemos olvidarnos de los progresos tecnológicos que está sufriendo la sociedad



actual, y como se van integrando poco a poco en la vida cotidiana de cada persona. La Educación Infantil es una etapa fundamental en el desarrollo de una persona, ya que en dicha etapa se consolidan las habilidades y destrezas que van a estar en la base de todo el aprendizaje posterior. En el sentido de conseguir dichas destrezas, la tecnología informática puede ser un aliado valioso, siempre que pongamos en escena programas adecuados, motivadores, que refuercen el aspecto lúdico de la educación en esta etapa, que fomenten la creatividad y la capacidad de observación, investigación y descubrimiento.

¿Por qué no integrar entonces la Informática en el mundo de la Educación Infantil? Está claro que sí se puede, y que debemos de hacerlo. Utilizando el ordenador como un recurso en el aula. Con este proyecto se intenta hacer una pequeña aproximación a esta realidad.

Las aplicaciones para esta etapa deben cumplir una serie de reglas en su diseño: desarrollarse en un entorno gráfico con colores vivos, a ser posible con sonidos, música y animaciones y que sean sencillas de usar.

La utilidad de los programas educativos está fuera de toda duda, siempre que tengan una cierta calidad y se tengan en cuenta una serie de premisas según el Profesor José Sánchez Rodríguez: