

TIC

en educación infantil

SUSANA VÁZQUEZ

COORDINADORA TIC

INTRODUCCIÓN

A lo largo de esta serie de artículos, hemos querido compartir con la comunidad educativa las diferentes fases que hemos llevado a cabo en el proceso de integración de las TIC en la etapa de Educación Infantil en el colegio Santa María del Mar.

Sin duda, muchas son las reflexiones que podríamos hacer a lo largo de todo este recorrido, pero, de todas ellas, quizás la más satisfactoria ha sido comprobar que, las adecuaciones que nos ha obligado a efectuar el uso de las TIC, han servido, entre otras muchas cosas, para promover la innovación educativa y el trabajo colaborativo en nuestro centro de enseñanza.

Como ya señalábamos en anteriores artículos, las TIC no son más que unas herramientas de trabajo, y, al igual que con otros recursos educativos, su aportación a los procesos de enseñanza y aprendizaje va a estar directamente ligada a la utilización que de ellas se haga. Es importante recalcar, que no todo cambio o innovación educativa es positiva de por sí, sólo aquellas prácticas que incorporen en su diseño y desarrollo principios básicos del aprendizaje serán realmente innovadoras y es en este contexto, donde la inclusión de las TIC en el currículum creemos que puede tomar un papel relevante.

Como en todos los proyectos, tendremos que aplicar procesos de mejora ampliando, reformulando, introduciendo innovaciones, actualizando y mejorando nuestra formación etc., pero sin duda, y aunque todavía es pronto para hacer una evaluación, el grado de estímulo y de motivación que ha supuesto, tanto para los profesores como para los alumnos la introducción plena de las TIC en el aula, así como los proyectos de innovación educativa que han germinado durante todo este proceso son de por sí más que satisfactorios.

En este número expondremos en primer lugar, una serie de reflexiones sobre un aspecto de vital importancia en todo este recorrido: los principios que, desde nuestro punto de vista, deben dirigir el proceso de implantación de las tecnologías en el aula.

En segundo lugar, resumiremos brevemente las modalidades de uso más frecuentes en las aulas de Infantil haciendo hincapié en aquellas aplicaciones que promueven la innovación didáctica y, por último, haremos una descripción detallada de las programaciones que estamos utilizando en la etapa de Educación Infantil, con la esperanza de que puedan servir de orientación y de ayuda a otros centros o a equipos docentes que, de acuerdo a su contexto específico, estén inmersos en un proceso similar al nuestro.

DE LAS TIC A LAS TAC

Consciente o incons-

cientemente, toda propuesta docente se inscribe en un modelo didáctico determinado, ya que, de alguna forma, las decisiones y estrategias que se toman a la hora de preparar un material para el aula (diseñar y planificar una secuencia de actividades, evaluar, etc) responden a un marco pedagógico.

Históricamente, podríamos definir tres modelos pedagógicos principales, el modelo de transmisión-recepción, el de descubrimiento y el constructivista.

Como es evidente, cualquier intento de homogeneizar los modelos didácticos trae consigo una simpli-

ficación excesiva de una realidad mucho más compleja y heterogénea, pero un intento de profundizar en esta área excedería los objetivos de este artículo.

A partir de un interesante artículo sobre modelos pedagógicos de la Dra. M^o Pilar Jiménez Aleixandre, hemos intentado resumir en una tabla los fundamentos, principios, el modelo de acción y el sistema social de cada uno de los tres modelos, con el objetivo de que nos ayude a discernir cuál o cuáles de los modelos fundamentan las aplicaciones que elaboramos y la utilización que hacemos de las TIC como herramienta de enseñanza y de aprendizaje.

MODELO	FUNDAMENTOS	PRINCIPIO	MODELO DE ACCIÓN	SISTEMA SOCIAL
TRANSMISIÓN - RECEPCIÓN	Estudiante = tabula rasa Conocimiento que se transmite elaborado	Aprender = Asimilar contenidos Enseñar = Exponer contenidos	Curriculo como listado de conceptos Lección magistral Memorizar	Profesor = Transmisor de conocimientos Material curricular: Programas de práctica y ejercitación
DESCUBRIMIENTO	Estudiante aprende lo que descubre Conocimiento que se construye por medio de la actividad	Aprender = Dominar procesos Enseñar = coordinar actividades	Curriculo: procesos y destrezas Proyectos a partir de los intereses de los alumnos	Profesor = Coordinador Interacción entre estudiantes Material curricular: Simuladores
CONSTRUCTIVISMO	Construcción personal del conocimiento a partir de ideas previas	Aprender = Reconstruir modelos y procesos Enseñar = Mediar en el aprendizaje	Curriculo: programa de actividades Comparar modelos Resolver problemas Tener en cuenta las ideas de los alumnos	Profesor = Mediador Recursos variables, aprendizaje cooperativo Clima de diálogo Hypermedia, Internet

Cuando un profesor o un equipo docente, introducen las TIC en una actividad de clase, están articulando de forma implícita, su manera de entender los procesos de enseñanza aprendizaje y su propia representación mental de la utilidad de las tecnologías en dichos procesos.

Por otra parte, la variedad de problemas a los que nos enfrentamos día a día en el aula, nos obliga a aplicar estrategias de un modelo combinadas con las de otro. Así, por ejemplo, en la aplicación de una unidad didáctica sobre el agua podemos utilizar una simulación del ciclo del agua en una página Web interactiva en donde los alumnos puedan descubrir por si mismos

varias características de este elemento, ejecutar en el ordenador un juego donde predicen que objetos se hundan una vez confrontadas sus ideas con sus compañeros y ejecutar un paquete de actividades Clic para consolidar lo aprendido, adaptando la secuenciación y temporalización de las actividades a las necesidades individuales de cada alumno.

Pero, de estos tres modelos básicos: ¿Cuál nos parece más apropiado como paradigma de base para la utilización de estas herramientas?

Atendiendo a las diversas teorías sobre el aprendizaje, podríamos resumir unos principios básicos de

aprendizaje que deberíamos tener en cuenta en la aplicación de cualquier innovación en el aula, incluidas las TIC:

- El aprendizaje requiere un papel activo del aprendiz ya que este debe "Construir" su conocimiento.
- El alumno "constructor" requiere un profesor orientador y mediador en los procesos de enseñanza - aprendizaje.
- Los aprendizajes deben estar contextualizados.
- Resolver problemas en pequeños grupos, desde la perspectiva de la construcción social del conocimiento, posibilita que los estudiantes aprendan a negociar significados consiguiendo una mayor comprensión de los conceptos (Kelly, Green y Crawford, 1996).

Cuando un profesor o un equipo docente, introducen las TIC en una actividad de clase, están articulando de forma implícita, su manera de entender los procesos de enseñanza aprendizaje y su propia representación mental de la utilidad de las tecnologías en dichos procesos.

Estos principios básicos, deben dirigir cualquier proceso de integración de las tecnologías en el aula en lo que el profesor J. Menéndez define, utilizando un juego de palabras, el paso de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) a las TAC (Técnicas de Aprendizaje Colaborativo).

¿DE QUÉ FORMA SE UTILIZAN HABITUALMENTE LAS TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL?

Desde la simple

exposición de un cuento utilizando la pantalla del ordenador, hasta el uso de las mismas como herramientas de investigación por parte del alumno (simulaciones, algunos juegos, etc) las modalidades de uso de las TIC en el aula abarcan un abanico muy amplio de aplicaciones, todas ellas con ventajas e inconvenientes.

Para no extendernos, citaremos brevemente tres de los usos más frecuentes de las TIC en el aula de infantil describiendo, brevemente, algunas de sus ventajas y de sus inconvenientes.

1. ENSEÑANZA DE CONOCIMIENTOS DE INFORMÁTICA

Aunque en estas edades, los conocimientos que se pretenden conseguir en este área son muy rudimentarios (manejo del ratón, conocimientos básicos de las partes del ordenador, iniciación al uso de algunas partes del teclado) una aproximación a las tecnologías como un contenido específico no es suficiente para alcanzar los objetivos de aprendizaje y de comunicación de esta etapa.

En un artículo anterior, hacíamos referencia a la



necesidad de una enseñanza contextualizada como medio para conseguir un aprendizaje significativo y a la utilización de las tecnologías dentro de las actividades habituales del aula para aportar un sentido funcional a los conocimientos y destrezas que se van adquiriendo. Desde nuestro punto de vista, el aprendizaje del uso de las TIC debe ser transversal, simultáneo al desarrollo de otras actividades de aprendizaje.

De igual forma que no acudimos a la biblioteca del centro cada vez que queremos leer un cuento, relegar la utilización de las TIC a un "aula de informática" es una forma de aislarlas del contexto escolar.

Esta es una de las razones por las que en nuestro centro las hemos incluido en la programación de cada una de las diferentes áreas de Educación Infantil, reservando el aula de informática para la realización de actividades que necesiten navegar por la Web.

2. USO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS

La utilización de programas educativos, ya sean comerciales o realizados por los profesores, puede ayudar a consolidar o reforzar conceptos, facilita la familiarización con el funcionamiento del ordenador (manejo del ratón y del teclado, introducir y extraer CDS, etc) y, dependiendo de los criterios pedagógicos y metodológicos, puede favorecer el trabajo cooperativo (en nuestras aulas los alumnos acuden por parejas al ordenador, donde el alumno "maestro" ayuda al alumno "aprendiz").

En la etapa educativa que nos ocupa, esta modalidad de uso de las TIC funciona realmente como recurso didáctico cuando se presentan asociadas a otras actividades que potencian un contacto directo con el entorno, actuando como complemento.

Por otro lado, el uso de programas educativos en el aula contribuye, también, a la familiarización del profesor con el ordenador, de forma que una vez adquirida seguridad, su uso se vuelve más creativo.

A lo largo de este proceso de integración que venimos desarrollando, hemos constatado que a partir de la utilización de programas comerciales, los profesores sienten a menudo la necesidad de realizar sus propios materiales para poder realizar aplicaciones más próximas a la realidad del aula y que puedan suplir las carencias de los programas comerciales.

3. APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN UTILIZANDO HERRAMIENTAS TIC

El aprendizaje por indagación es un referente en la innovación educativa en las escuelas que propone el diseño de actividades de aprendizaje a partir de la resolución de problemas reales.

Los alumnos y alumnas, de la forma más autónoma posible, participan activamente en la construcción de su aprendizaje compartiendo sus conocimientos con sus compañeros y con su entorno, guiados por su profesor que actúa como mediador en este proceso.

No hablamos ya de Tecnologías de Información y de la Comunicación, sino de Técnicas de Aprendizaje Cooperativo (TAC).

Las metodologías basadas en el aprendizaje cooperativo y contextualizado, empiezan a ser un patrón de referencia en algunos centros escolares, sobre todo en determinadas etapas educativas (ESO y Bachillerato), pero nos pueden parecer alejadas de las aulas de infantil. Sin embargo, por nuestra propia experiencia, pensamos que las TIC pueden favorecer la incorporación progresiva de este modelo en esta etapa, a partir de propuestas didácticas sencillas donde las tecnologías juegan un papel complementario, que, poco a poco, consoliden la aplicación de este modelo en nuestras aulas. Un ejemplo de una de las propuestas que hemos desarrollado la podéis encontrar en el nº 286 de *Padres y Maestros* ("Caracoleando").

QUÉ MATERIALES Y RECURSOS HEMOS UTILIZADO EN NUESTRAS PROGRAMACIONES

Si tuviésemos que indicar dos de los aspectos fundamentales que dirigieron el diseño, planificación y desarrollo del plan de integración de las TIC en la etapa infantil, en nuestro centro, sin duda elegiríamos dos: la introducción de las herramientas TIC como un recurso más en cada uno de los niveles del segundo ciclo de EI y el uso de las mismas desde una perspectiva de innovación pedagógica.

Este propósito cristalizó en el diseño de una programación de aula para cada uno de los diferentes cursos de esta etapa educativa.

Nos gustaría recalcar, que la elección de determinados programas educativos comerciales obedece a la adecuación de alguna de sus características a nuestros objetivos, y están exenta de fines publicitarios.

Os mostramos las programaciones que estamos utilizando durante este año en uno los tres cursos de Educación Infantil. Para cada una de las unidades didácticas, las profesoras de esta etapa han venido desarrollando materiales y proyectos educativos, a lo largo de todo el curso escolar, que, en un futuro próximo, esperamos puedan estar disponibles para toda la comunidad educativa en la página Web de nuestro centro. Mientras su acceso no esté disponible, no dudéis en contar con nuestra colaboración en la dirección vaquezmuelu@cautumnadelmar.org

Con el final de curso a nuestras puertas, nuestro objetivo principal es aumentar las posibilidades de estas herramientas utilizando, además, recursos de aprendizaje visual (como el programa Kidspiration) que permitan a nuestros alumnos organizar ideas, categorizar, agrupar...

Programación Educación Infantil 3 años

UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO	ACTIVIDADES MULTIMEDIA	ACTIVIDADES CLIC Y CUENTOS
MANEJO DEL RATÓN	3 SEMANAS	Trampolín Primeros Pasos - Duendes Mágicos 3 años (mover, señalar y hacer clic con el ratón) - En el País de los Juguetes (Mesa de artistas Nivel I) - Adibú en el mar (Sigue un camino con el ratón, Encuentra el cangrejo) - Adibú Chiu en el campo (La cosecha del conejo) - ABC whit me (Señalar objetos) - Juegos de los Teletubbies (Lavar el coche) - Geompris (Conozco mi computadora; pulsa sobre mí) - Mis Primeros pasos con Pipo (Camino del ratón Nivel I, II)	O ratoncito http://www.edu365.com/infantil/index.htm http://www.avantel.net/~cedicalera/rompecabezas.html
LA CASA Y EL COLE	3 SEMANAS	Play Family, Ordena mi habitación - Teddy's Train (La casa y el cole) - Ven a jugar con Pipo (Colorear e identificar cosas de casa y escuela)	La casa que Pedro quiere hacer - La casa - Cosas de clase- http://www.edebedigital.com Las estaciones http://www.edebedigital.com
EL OTOÑO	3 SEMANAS	Duendes Mágicos 3 años (Cuento: Coco se fue en otoño) - Adibúchú en el campo (las estaciones) - Árbol genealógico para colorear en Paint	http://www.edebedigital.com
MI FAMILIA	2 SEMANAS		La casa (mamá, papá, abuela) - My family http://www.edebedigital.com
LA NAVIDAD	3 SEMANAS		Navidad (puzzle, iguales) - http://www.nenos.com/navidad/villan.htm http://www.billybear4kids.com/holidays/christmas-christms.htm - http://www.nenos.com/
EL INVIERNO	3 SEMANAS	Adibú en el campo (las estaciones) -	http://www.edebedigital.com
EL CUERPO	4 SEMANAS	Play Family (Me Lavo) - Caras (Blue303.exe) - La familia Dibu: Divertilandia (caras) - Cuerpo S.T - Imagina y crea con Pipo (Viste a Pipo y a Cucca) Teddy's Train (Qué ropa pongo y colorear) - Mis Primeros pasos con Pipo (El álbum de fotos Nivel I) - Dantista.	Observa y relaciona (¿qué le falta?) Caras (completa la cara) http://www.edebedigital.com
ANIMALES DOMÉSTICOS	3 SEMANAS	Adibú en el campo (La granja de los animales) - Ven a jugar con Pipo (En la granja identificar sonidos de animales) - Granja S.T.	La granja Webcam granja
ANIMALES SALVAJES	2 SEMANAS	Play family (Desfile de animales) - Adibú Chiu en la selva (Los animales de la sabana) - Mis primeros pasos con Pipo (Los sombreros)	Animales salvajes - Rompecabezas de animales (El elefante y otros grandes animales) - El cocodrilo gigante. Webcam zoo http://www.bmc.es/peques/patas.html -
PRIMAVERA	3 SEMANAS	Adibú en el campo (Las flores multicolores) - Duendes Mágicos 3 años (Cuento: La planta Margarita)	Las cuatro estaciones - Flores - http://es.geocities.com/estacionemagicas/primavera.htm - http://www.tinyplanets.com/build/classic/sitemap.html
VERANO	3 SEMANAS	Ven a jugar con Pipo (Identificar objetos de la playa) - Duendes Mágicos 3 años (Cuento: Pepón se divierte en verano).	El verano (objetos del verano) - http://www.tinyplanets.com/build/classic/sitemap.html
CÓLORES	TODO EL CURSO	Tus Paint - ABC whit me - Pequeñis - Mis primeros pasos con Pipo (Las mariposas nivel I y los lápices (Nivel II)	Matemáticas para el ciclo inicial - Colores http://www.coloring.com/pictures/choose/ede
NUMEROS	TODO EL CURSO	Play family (Cuenta conmigo) - Pipo infantil - Trampolín 2-4 años (Papelería) - Mis Primeros pasos con Pipo (Los globos Nivel I)	Actividades de cálculo y numeración: Bloque 1 1, 2 y ninguno - Xa sei contar El cuento de los números
CARNAVAL	2 SEMANAS	En el país de los juguetes (Máscaras) - Teddy's train (disfraces) - Juega con los Teletubbies (Jugar: Carnaval)	El carnaval http://www.edu365.com/infantil/index.htm
TRANSPORTES Y PROFESIONES	3 SEMANAS		Os oficios
ALIMENTOS Y SALUD	3 SEMANAS	Fisher Price (Escuela de cocina) - Adibúchú en el campo (La feria de frutas y verduras) - Granja S.T (alimento/ animal) - Ven a jugar con Pipo (identificar flores y hortalizas, colorear huerto)	http://www.edebedigital.com http://www.edu365.com/infantil/index.htm
FORMAS	TODO EL CURSO	Fisher Price (Taller) - Contar y agrupar Nivel I Figuras y colores - Tuxt Paint - Mis primeros pasos con Pipo (Los puzzles y Las figuras nivel I) - Granja S.T (siluetas animales)	Clic formas - Clic infantil http://www.edu365.com/infantil/index.htm
MÚSICA	TODO EL CURSO	Aprendo música con Pipo - Emoticonos - Mis primeros pasos con Pipo (las setas musicales) - CNICE 2004	Pedro y el lobo Actividades de música para educación infantil
INGLÉS	TODO EL CURSO	ABC whit me, Teddy's Train	http://www.bbc.co.uk/schools/laac/index.shtml http://www.bbc.co.uk/eeebies/tweenies/ http://phskids.org/jokers/games/scssgw/ http://www.abc.net.au/countusin/default.htm

Programación Educación Infantil 4 años

UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO	ACTIVIDADES MULTIMEDIA	ACTIVIDADES CLIC Y CUENTOS
MANEJO DEL RATÓN	2 SEMANAS	En el País de los Juguetes (Mesa de artistas Nivel I), Teddy's Train (puzzles) Imagina y crea con Pipo (Completa el puzzle con Pipo). El mundo de Pelusa (Juguemos con los peces). Adibú Chu en el mar (El collar de conchas). Duendes Mágicos 4 (puzzles y las tortugas).	Ayuda a la bruja a encontrar su escuela. http://www.edu365.com/infantil/index.htm http://www.avantel.net/~cedicadela/laberintos.htm
MANEJO DEL TECLADO	3 SEMANAS	Bruja Blanquito. En busca del Valle encantado (teclas arriba/abajo). Programas donde debe poner su nombre para iniciar el juego. Juego de Blanquito y de la Bruja (tecla espaciadora e intro). Geompris (presiona la letra antes de caer al suelo).	Vocales.exe http://www.pequejuegos.com/juego-485.html
LA CASA Y EL COLE	3 SEMANAS	Play Family. Ordeno mi habitación. Teddy's Train (La casa y el cole). Ven a jugar con Pipo (colorear e identificar cosas de casa y escuela).	La casa que Pedro quiere hacer. - La casa Cosas de clase http://www.xtec.es/satis/ra/lacasa/lacasa.htm http://www.edebdigital.com http://www.edebdigital.com
EL OTOÑO	2 SEMANAS	Duendes 4 años Adibúchu en el campo (las estaciones).	
MI FAMILIA	2 SEMANAS		La casa (mamá, papá, abuela). http://www.edebdigital.com - My family
LA NAVIDAD	3 SEMANAS		Navidad(puzzle, iguales) http://www.nenos.com/navidad/villan.htm http://www.billybear4kids.com/holidays/christmas/christmas.htm - http://www.nenos.com/ Las cuatro estaciones. http://www.edebdigital.com
EL INVIERNO	3 SEMANAS	Adibú en el campo (las estaciones)	English 1 (puzzle y asociación) - Observa y relaciona - Caras - http://www.xtec.es/satisra/amicara1.swf - http://www.edebdigital.com
EL CUERPO	3 SEMANAS	Play Family (Me Lavo) - Caras (Blue303.exe) - Cuerpo S.T. - Imagina y crea con Pipo (Visite a Pipo y a Cuca nivel II) - Teddy's Train (Qué ropa pongo y colorear) - Mis Primeros pasos con Pipo (El álbum de fotos Nivel II). La familia Dibu: Diversilandia.	La granja (alimento/animal) A gativota da covilha.
ALIMENTOS Y SALUD	3 SEMANAS	Fisher Price (Escuela de cocina) - Adibúchu en el campo (La feria de frutas y verduras) - Ven a jugar con Pipo (identificar flores y hortaliças, colorear huerto) - Dentista.	La granja Webcam granja
ANIMALES DOMÉSTICOS	3 SEMANAS	Adibú en el campo (pienie de los animales) - Teddy's Train (animales domésticos y comidas) - Ven a jugar con Pipo (En la granja identificar animales) - GranjaS.T	Animales salvajes - Rompecabezas de animales El elefante y otros grandes animales (Cocodrilo - Webcam zoo - http://www.edebdigital.com
ANIMALES SALVAJES	3 SEMANAS	Play family (Desfile de animales) Adibú Chu en la selva (Los animales de la sabana) Mis Primeros pasos con Pipo (Los sombreros Nivel II)	Flores http://www.edebdigital.com
LA PRIMAVERA	3 SEMANAS	Adibú Chu en el campo (El libro de las estaciones) Teddy's Train (acampada)	El verano http://www.edebdigital.com
EL VERANO	3 SEMANAS	Adibú Chu en el campo (El libro de las estaciones) Ven a jugar con Pipo (Identificar objetos relacionados con el verano) Adibú Chu en el mar (Los sonidos en la orilla del mar)	Actividades de cálculo y numeración. Bloque 2 Ya sei contar Contemos El cuento de los números
LOS NÚMEROS	TODO EL CURSO	Play family (Cuenta conmigo) - Matemáticas con Pipo (Colocar marcianos, completar secuencias, ordenar las abejas) - Contar y agrupar (ordenar números ayudado por imagen, pinto y coloreo números) - Adibú Chu en el mar (vamos de pesca) - Contar hasta 10 con Educa (¿Cuántos hay?, Contamos con los dedos) - Mis primeros pasos con pipo (Los globos Nivel II)	Matemáticas para el ciclo inicial - Colores - Bloques lógicos http://www.coloring.com/pictures/choose.cdc
LOS COLORES	TODO EL CURSO	Tux Paint - ABC with me - Ven a jugar con Pipo (Juego de colorear por números) - El conejo lector (Ordena por colores) - Teddy's Train Colorear - Proyecto Pelusa (Colores) - Adibú Chu en el mar (Guardar juguetes por colores) - Los colores y las figuras de Educa (Jugamos a encantar) - Pekepint: Programa para colorear - Mis Primeros pasos con Pipo (Los lápices y Las mariposas Nivel II)	Clic formas Clic infantil Hacia donde Bloques lógicos 1y2
LAS FORMAS	TODO EL CURSO	Fisher Price (Taller) - Adibú Chu en el mar (El cofre del tesoro) - Contar y agrupar (Signe la forma, figuras y colores Nivel I) - El conejo lector (La cabina de los juguetes) - Tux Paint - Los colores y las formas de Educa (Cada figura en su sitio) - Mis Primeros pasos con Pipo (Las puzzles y las figuras Nivel II) - Trampolín 4-6 años	Pedro y el lobo - Actividades de música para educación infantil - Los músicos de Bremen - La casa de la música (Maria) Vocales
MÚSICA	TODO EL CURSO	Aprendo música con Pipo - Emoticonos - Mis Primeros pasos con Pipo (Las setas musicales Nivel II) - CNICE 2004	Los oficios - Os medios de transporte
LAS VOCALES	6 SEMANAS	Vocales.exe - Jugamos a las vocales de Educa (empieza por, Pon las vocales) - Mis Primeros pasos con Pipo (Aprender las letras Nivel II) Vocales - CNICE 2004 - Proyecto vocales con Paint	El carnaval http://www.edu365.com/infantil/index.htm
TRANSPORTE Y PROFESIONES EL CARNAVAL INGLÉS	2 SEMANAS 3 SEMANAS TODO EL CURSO	En el País de los juguetes (Máscaras) - Teddy train (disfraces) Teddy's Train	

Programación Educación Infantil 5 años

UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO	ACTIVIDADES MULTIMEDIA	ACTIVIDADES CLIC Y CUENTOS
MANEJO DEL TECLADO	TODO EL CURSO	Letters. (Búsqueda de letras en el teclado). Juego Kinfuk (teclas desplazamiento)- Matemáticas con Pipo (sumar con el teclado numérico). Saltarina- Geompris (presiona la letra antes de caer al suelo). Construcción de un panel con sus nombres. - Letters (escribir las letras que aparecen en una ficha en la pantalla en el teclado). Construcción de palabras a través de tarjetas.	Las vocales. http://www.pquenegos.com/juego-185.html
LA CASA Y EL COLE	3 SEMANAS	Teddy's Train (La casa y el cole) Ven a jugar con Pipo (colorear e identificar cosas de casa y escuela)	La casa que Pedro quiere hacer. - La casa - Cosas de clase - http://www.xicc.es/safis/ra/lacasa/lacasa.html - http://www.edebdigital.com
EL OTOÑO	2 SEMANAS	En el País de los Juguetes (Mesa de artistas Nivel 2) Duendes Mágicos: 5 años - Adibúchú en el campo (las estaciones).	http://es.geocities.com/estacionesmagicas.htm http://www.tinyplanets.com/build/classic/site-map.html
MI FAMILIA	2 SEMANAS		La casa (mama, papa, abuela) My family - http://www.edebdigital.com
LA NAVIDAD	3 SEMANAS		Navidad (puzzle, iguales) - http://www.nenos.com/navidad/villan.htm - http://www.billybear4kids.com/holidays/christmas/christmas.htm - http://www.nenos.com/
EL INVIERNO	3 SEMANAS	Adibú en el campo (las estaciones) - Snowman - Imagina y crea con Pipo (Invierno + sílabas)	http://es.geocities.com/estacionesmagicas.htm http://www.tinyplanets.com/build/classic/site-map.html
ALIMENTOS Y SALUD	3 SEMANAS	Dentista - Fisher Price (Escuela de cocina) - El conejo Marmolejo - Ven a jugar con Pipo (identificar frutas y verduras) - Teddy's Train (parejas de comidas)	La granja - A gaviota da comida Crocer sanos
ANIMALES DOMÉSTICOS	3 SEMANAS	GranjaST - Pe Gemas "Los animales" - Ven a jugar con pipo (identificar sonidos de animales) - El conejo lector (agrupar animales domésticos)	La granja - Mis amigos los animales. Webcam Granja
ANIMALES SALVAJES	3 SEMANAS	Play family (Desfile de animales) - Adibú Chu en la selva (Los animales de la sabana) - Taller infantil - Animatch - Fun23-21	Animales salvajes - Rompecabezas de animales El elefante y otros grandes animales
LA PRIMAVERA	3 SEMANAS	Mis primeros pasos con Pipo (Nivel III) Adibú Chu en el campo (El libro de las estaciones) Teddy's Train (acampada)	Cocodrilo - Webcam Zoo Flores
EL VERANO	TODO EL CURSO	Adibú Chu en el campo (El libro de las estaciones) - Ven a jugar con Pipo (Identificar objetos relacionados con el verano)	El verano
LOS NÚMEROS	TODO EL CURSO	Adibú Chu en el mar (Los sonidos en la orilla del mar) Contar hasta diez con Educa (¿Cuántos hay?) - Memory game de números. - Contar y agrupar (números) - Matemáticas con Pipo (colorear por números, unir puntos para hacer un dibujo, operaciones sencillas en el cohete, sumar con la máquina inteligente, busca el helicóptero, y juegos lógicos) El conejo lector (juega al escondite con los números)	Actividades de cálculo y numeración. Bloque 3 Xa sei contar - Contemos El cuento de los números http://www.bme.es/peques/contar.html
LOS COLORES	TODO EL CURSO	Tux Paint - ABC with me - Ven a jugar con Pipo (Juego de colorear por números) - El conejo lector (Ordena por colores) - Teddy's Train Colorear - Proyecto Pelusa (Colores) Adibú Chu en el mar (Guardar juguetes por colores) - Los colores y las figuras de Educa (Jugamos a adivinar) - Pekepint: Programa para colorear - Mis Primeros pasos con Pipo (Los lápices y las mariposas Nivel III)	Matemáticas para el ciclo inicial Colores Bloques lógicos http://www.coloring.com/pictures/choose.cdc
LAS FORMAS	TODO EL CURSO	Fisher Price (Taller) - Contar y agrupar (sigue la forma, figuras y colores nivel 2) - El conejo lector (La cabaña de los juguetes) - Tux Paint - Los colores y las formas de Educa (Cada figura en su sitio) - Mis Primeros pasos con Pipo (Los puzzles y las figuras Nivel III) - Trampoline 4-6 años	Clic formas - Clic infantil - (Hacia donde Bloques lógicos 1y2 http://www.edu365.com/infantil/dommo/dommo.htm
MÚSICA	TODO EL CURSO	Aprende música con Pipo - Emoticonos - Mis Primeros pasos con Pipo (Las setas musicales Nivel III) - CNICE 2004	Pedro y el lobo - Actividades de música para educación infantil - Los músicos de Bremen
LAS LETRAS	6 SEMANAS	Aprende a leer con Pipo - Imagina y crea con Pipo (Veo- Veo) Creo un cuento - Geompris (captura la letra) - Pekelin - Preparar grupos de letras en el Paint y que vayan coloreando la que estamos dando. - Colorear letras dibujadas en Paint - Jugamos con las vocales Educa (Adivina mi inicial) Letters - Trampoline 3-6 años (Programa de líneas para letras) - Mis Primeros pasos con Pipo (El abecedario Nivel II y III) - Letras CNICE 2004	Vocales - http://iespgirona.xtec.es/%7Ealonso/flash/prescriptura.swf http://www.waace.org/cuentos/index.html
TRANSPORTES Y PROFESIONES	2 SEMANAS		Los oficios - Los transportes -
EL CARNAVAL	2 SEMANAS	En el País de los Juguetes (Mascotas) Teddy train (disfraces) Teddy's Train	El carnaval http://www.edu365.com/infantil/index.htm http://www.bbe.co.uk/schools/lae/index.shtml http://www.bbe.co.uk/cbeebies/tweenies/ http://pbskids.org/jakers/games/seesaw/ http://www.abc.net.au/countasin/default.htm
INGLÉS			

PARA SABER MÁS!

ZEA.C. y OTROS, *Las tecnologías de información y comunicación: valor agregado al aprendizaje en la escuela*

<http://www.eduteka.org/pdfdir/clauidiaz.pdf>

REPÁRAZ, CH. y OTROS, *Integración curricular de las NN.TT.* Ariel, Barcelona, 2000. ■