**LAS TICs EN EDUCACIÓN INFANTIL**

|  |  |
| --- | --- |
| Imagen del programa  http://farm4.static.flickr.com/3216/2990746265_7397ef3173.jpg | Nombre del programa:  Bits de inteligencia para niños y niñas de 3 años. |
| Autor/editorial/web: | Juan Luis Castaño Pérez y Rafael Morena Pardo  <http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/infantil/bits_de_inteligencia/pages/categoria_numeros.htm> |
| Nivel/edad | Educación Infantil (3 años). |
| Área/tema | Matemáticas: Los números. |
| De utilidad para | Aprender los números (grafía/símbolo, nombre y sonido) ordenados y divididos en grupos desde el 1 al 60. |
| Capacidades que desarrolla | Los capacidades que nos planteamos desarrollar con este programa son bastante simples al tener en cuenta la edad a la que va dirigido:   * Mejorar la atención y concentración de los niños/as en las tareas. * Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as. * Desarrollar y estimular la memoria. * Aprender más deprisa. * Contribuir al desarrollo visual y auditivo del niño/a.   De manera más concreta, el programa permite trabajar otros objetivos:   * Aplicar la coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas. * Identificar y nombrar objetos, animales y plantas que le rodean (en el apartado de imágenes). * Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización del ordenador. * Comprender los mensajes que le dirigen los demás y el ordenador, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con lo que le rodea. * Interesarse por el lenguaje escrito, valorarlo y entenderlo como medio para comunicar. * Utilizar las posibilidades de representación que nos permite la expresión matemática y numérica. * Conocer los números desde el 1 hasta el 60, en sus diferentes representaciones: simbólica, gráfica y verbal. |
| Relación con los contenidos curriculares | 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.  * El cuerpo y la propia imagen.   + Sentimientos y emociones: Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. * Movimiento y juego.   + Coordinación motriz: Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas actividades.  1. Conocimiento del entorno.  * Medio físico: elementos, relaciones y medida.   + Cantidad y medida: Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma. Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de pequeñas cantidades. Idantificación de situaciones de la vida cotidiana que requieren el uso de los primeros números ordinales.  1. Lenguajes: comunicación y representación.  * Lenguaje verbal.   + - Escuchar, hablar y conversar: Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral – Corrección al hablar en las diferentes situaciones, con repertorio de palabras adecuadas.     - Aproximación a la lengua escrita: Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura – Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica.   + Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.     - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.     - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.   + Lenguaje artístico.     - Expresión musical: Audiciones musicales que fomenten la creatividad. |
| Descripción de las distintas actividades | En este programa existen cuatro grandes zonas de actividades: imágenes, números, palabras e inglés. En el apartado de números, se divide los números en los siguientes grupos (categorías): de 0 al 10, del 11 al 20, del 21 al 30, del 31 al 40, del 41 al 50 y del 51 al 60. Dentro de estos grupos existen dos subapartados: cantidad y número. Si hacemos clic en el subapartado “cantidad” podemos ver como aparecen poco a poco bolitas rojas que representan los números en orden, a la vez que se escucha el nombre del número correspondiente. Si hacemos clic en el subapartado “numero” podemos escuchar el nombre del número, a la vez que aparece su grafía correspondiente. Además existen dos apartados separados y correspondientes a cada grupo citado anteriormente: uno simbolizado por un ordenador portátil (juegos de ordenador) que permite hacer tres tipos diferentes de actividades: (elige) señalar con el ratón un número (de un total de tres) que te indica una voz (si aciertas te felicita y si fallas te anima a pensar); (adivina) observar la posición de tres números en la pantalla y tras unos segundos desaparecen éstos y aparecen tres puertas, una voz te indica un número y debes hacer clic sobre la puerta que ocupaba el lugar de ese número antes de la aparición de la misma; y otra en la que debes colocar números que aparecen en la parte inferior sobre un calendario que aparece en la parte superior (une), que también tiene esos mismos números (si aciertas el número bien colocado queda “anclado” en su posición correspondiente, y si fallas el número no queda anclado, y es como si no hubieses realizado ningún intento).  Otro apartado simbolizado por un cuaderno (fichas para imprimir), que ofrece actividades para imprimir y luego pintar números con diferentes técnicas (rotulador, pincel, ceras, pintura de dedos, etc) y recortar los números con un punzón. Para ver las fichas es necesario tener descargado Acrobat Reader, y en caso de no tenerlo, ofrece la opción de descargarlo gratuitamente. |
| Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…) | En la realización de estas actividades por el alumnado, el profesor puede mantener un papel de guía y consultor para los alumnos (dando explicaciones para la comprensión del recurso y la realización correcta de sus actividades, y respondiendo a las dudas que puedan surgir) y de observador (viendo los fallos más comunes de los alumnos e intentando solucionarlos). |
| Observaciones respecto a la utilización | Resulta un recurso realmente atractivo e interesante, aunque su uso excesivo como medio docente puede resultar poco estimulador para los alumnos. Ayuda a la integración por parte del alumno de conocimientos matemáticos sin la explicación directa del profesor, por medio de la repetición, y ofrece grandes posibilidades por contener voces, sonidos e imágenes, siendo esto último la base fundamental de los bits de inteligencia.  Para enseñarlos y nombrarlos, los agruparemos en categorías que tengan similares características.  El número de bits de cada categoría es de 8 a 10, y pasa aproximadamente 1 segundo entre cada bit que se muestra.  Según las indicaciones de uso propuestas por los creadores de este recurso, cada categoría se enseñará 3 veces al día durante 5 días seguidos. Esto es flexible. El caso es que cada categoría se enseñe 15 veces.  Además, cuando nos dispongamos a mostrar los bits de cada categoría, es conveniente haber creado expectación en torno a ellos, motivarlos, pedir atención y silencio para verlos, y colocar a los alumnos/as adecuadamente alrededor del  ordenador. No deberá haber distracciones ni visuales ni auditivas.  En definitiva, la metodología de los bits de inteligencia se define con tres términos: enseñaremos los bits muy deprisa, pocas veces y con entusiasmo. |
| Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador | Se puede pedir a los alumnos que, tras el uso de este recurso, escriban en un papel los números en orden correcto con su grafía (símbolo), su nombre y digan en voz alta este nombre. A partir de ahí, se pueden realizar actividades de todo tipo, para fomentar la correcta integración de los números por parte del alumnado. Todo ello depende de los medios con los que cuente el profesor, etc, |
| Funcionamiento/manejo | En la primera pantalla existen tres apartados: Guía didáctica, guía de uso y autores. Es un recurso que contiene audio (explicaciones), sin las cuales no tiene mucho sentidos sus actividades. Además el objeto que nos habla es un ordenador “animado”, de cierto atractivo para los niños. Los alumnos, en base a sus conocimientos, deben ir realizando las actividades (ayudados con el ratón) según su dificultad, y rectificar (reflexionando) en caso de que no acierten las respuestas correctas. |
| Navegación e Interacción | En cuanto a la navegación por las diversas actividades y pantallas del recurso, existe la posibilidad de volver al inicio de la página pulsando en un símbolo que pone inicio, sin tener que pulsar a la opción de retroceder que tiene, por ejemplo, Internet Explorer, o para volver simplemente a la página anterior, pulsando sobre una “puerta”. Para comenzar a realizar las actividades, basta con pulsar sobre los diferentes apartados, además al pasar el cursor por encima de cada opción, se escucha el titulo de la opción, con una breve explicación (como ya he citado anteriormente). Para dejar de escuchar esta explicación, basta con colocar el cursor en otra parte. Existe la opción de expandir a pantalla completa, que como bien explica en el propio recurso, da el aspecto de estar en un programa común, y no en una página web. |
| Entorno audiovisual | No tiene música, pero si tiene la voz citada anteriormente, que sirve de explicación a las actividades que se pueden realizar. Los colores que utiliza son: el rojo para representar los números, el rosa y el blanco para el fondo de las diferentes pantallas de las actividades, la imagen de un cñon de luz para proyectar, con una imitación de luz de color amarillo, y la imagen principal del recurso, un ordenador animado que “habla”. La adecuación de todo esto a los niños es correcta, son colores e imágenes llamativas y atrayentes, y la voz de un ordenador animado que explica cada actividad es realmente interesante e importante en este recurso. |
| ¿Acompaña documentación? | Cuando nos descargamos el recurso o a la hora de usarlo por los niños hay manuales, guías de uso, etc…  Los requisitos que necesita el ordenador para poder ejecutar este programa son mínimos, y vienen especificados en la propia página web, en el apartado de requisitos mínimos. |
| Motivación | Los bits de inteligencia respetan la manera de aprender los niños/as de Educación Infantil y de 3 años, fomentando los estimulación visual y sonora, el uso del ordenador, la participación activa y manipulativa, |
| Calidad de los contenidos | Se trata de un recurso aparentemente no muy antiguo, con actividades elaboradas y creativas. Las imágenes son ciertamente simples, y la voz de calidad media-baja, pero ello no resta demasiada calidad a su fin como recurso educativo para Educación Infantil. |
| Potencia los recursos didácticos | Facilita en gran medida el desarrollo de la actividad docente y puede ser de mucha utilidad, porque abarca temas muy diversos, de varias áreas educativas. Además, también puede ser utilizado fuera de la escuela, en el entorno familiar. |
| Adecuación a los usuarios | Creo que los recursos son adecuados para la edad de 3 años, pero podrían resultar un poco ambiciosos, aunque, como bien explica dentro del apartado de guía didáctica, esta edad es el mejor momento para despertar la atención y el cerebro de los niños con imágenes, sonidos, colores, texturas y gestos divertidos y estimulantes. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen del programa** | **Nombre del programa:**  Arma cuentos. |
| **Autor/editorial/web:** | <http://www.chabelo.com/cuentacuentos/arma/index.php> |
| **Nivel/edad** | Educación Infantil (3 a 6 años). |
| **Área/tema** | Lengua Castellana: crear cuentos. |
| **De utilidad para** | Fomentar la creatividad del niño y de la niña al hacerles directores de un cuento inventado por ellos mismos, haciéndoles comprender la coherencia de sus creaciones. |
| **Capacidades que desarrolla** | Los capacidades que nos planteamos desarrollar con este programa son bastante simples al tener en cuenta la edad a la que va dirigido:   * Mejorar la atención y concentración de los niños/as en las tareas. * Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as. * Desarrollar y estimular la memoria. * Aprender más deprisa. * Contribuir al desarrollo visual y auditivo del niño/a.   De manera más concreta, el programa permite trabajar otros objetivos:   * Aplicar la coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas. * Observar y conocer su entorno físico y social. * Identificar y nombrar objetos, animales y plantas que le rodean. * Aprender a ordenar su acción en función de la información recibida o percibida. * Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización del ordenador. * Comprender los mensajes que le dirigen los demás y el ordenador, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con lo que le rodea. * Interesarse por el lenguaje escrito, valorarlo y entenderlo como medio para comunicar. * Explorar los distintos recursos y técnicas de expresión plástica y gráfica. |
| **Relación con los contenidos curriculares** | 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.  * El cuerpo y la propia imagen.   + El esquema corporal: exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes.   + Sentimientos y emociones: Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. * Movimiento y juego.   + Coordinación motriz: Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas actividades.  1. Conocimiento del entorno.  * Medio físico: elementos, relaciones y medida. * Elementos y relaciones: Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones. * Acercamiento a la naturaleza.   + El paisaje: Identificación de algunos elementos y características del paisaje. * La cultura y la vida en sociedad.   + La localidad: Reconocimiento de los medios de transporte más cercanos.  1. Lenguajes: comunicación y representación.  * Lenguaje verbal.   + - Escuchar, hablar y conversar: Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral – Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (cuentos), con ayuda de imágenes y otros recursos de la lengua escrita, así como de medios informáticos y audiovisuales.     - Acercamiento a la literatura: Selección autónoma de cuentos e iniciación progresiva en el gusto literario.   + Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.     - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.     - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.   + Lenguaje artístico.     - Expresión plástica: Elaboración plástica de cuentos e historias siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado.     - Expresión musical: Audiciones musicales que fomenten la creatividad. |
| **Descripción de las distintas actividades** | El recurso consiste en ir creando un cuento a base de elegir entre las opciones que facilita la página: el personaje principal puede ser un marinero, una bruja, un cupido, un robot, una princesa o un súper espía. Después este personaje navegaba en un buque pesquero, volaba en su flamante escoba, volaba con sus pequeñas alas, viajaba en su nave espacial, montaba su hermoso corcel o manejaba su veloz auto, por el hermoso océano, por una gran montaña, por un paisaje de nubes, por el espacio sideral, por una bella pradera o por la gran ciudad, hasta llegar a un banco de peces, a una casa embrujada, a un bosque encantado, a un planeta, a un castillo o a una bodega. Allí, un pulpo, un gato, una hada, un marciano, un príncipe o un malvado criminal de diente de oro, de largas antenas, de grandes ojos, sin dientes, de ojos amarillos o de rubios caireles, le esperaba para comérselo, le maullaba, le cubrió de besos, le saludaba en marciano, le pidió matrimonio o le amenazaba. Finalmente, las últimas opciones que puede elegir el niño o la niña son: le pescaron haciéndole sopa, le hechizaron convirtiéndole en ratón, le convirtieron en un hermoso unicornio, los dos fueron devorados por una planta extraña, se casaron viviendo muy felices o le arrestaron. |
| **Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…)** | En la realización de estas actividades por el alumnado, el profesor puede mantener un papel de guía y consultor para los alumnos (dando explicaciones para la comprensión del recurso y la realización correcta de sus actividades, y resolviendo las dudas que tengan sus alumnos) y de observador (viendo los fallos más comunes de los alumnos, sobre todo en la coherencia de los cuentos creados e intentando solucionarlos: existen gran cantidad de posibles historias distintas, pero este debe procurar que los niños y las niñas se den cuenta de cuál sería la historia verdadera, correcta, dejando un poco de lado la invención de otras historias, que pueden resultar inadecuadas para el conocimiento de su medio formal, aunque no descartando del todo esta posibilidad de hacer “volar” la imaginación). |
| **Observaciones respecto a la utilización** | Resulta un recurso realmente atractivo e interesante, aunque su uso excesivo como medio docente puede resultar poco estimulador para los alumnos, además que el número de historias diferentes que se pueden crear es alto, pero limitado. Ayuda a la integración por parte del alumno de conocimientos lingüísticos sin la explicación directa del profesor, ofrece grandes posibilidades por contener voces y sonidos, y permite que el alumno, como ya se ha dicho antes, encuentre las opciones coherentes dentro de sus creaciones. |
| **Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador** | Se puede pedir a los alumnos que, tras el uso de este recurso, inventen ellos sus propios cuentos, con otros personajes que les gusten, con otras características, otros acontecimientos y otros finales, y los dibujen a modo de cómic o historieta, utilizando distintos medios, soportes, posibilidades: obras de teatro, disfraces, marionetas, murales, etc. |
| **Funcionamiento/manejo** | Para el uso de este recurso y la realización de estas actividades se necesita el ratón, pulsando en la imagen que queremos elegir. Al pasar el cursor por encima de la imagen, aparece al lado el texto escrito que corresponde a la acción que se puede ver en esa imagen. Al final, cuando el niño o la niña ya haya finalizado de crear su historia, aparece el cuento en imágenes de forma continuada, pero sin texto o voz que narre la creación. Estas imágenes se encuentran en movimiento y dan dinamismo a la acción. Cuando el cuento se ha reproducido existe la opción de volver a reproducirlo o crear otro nuevo. |
| **Navegación e Interacción** | Para la navegación por este recurso se utiliza el ratón, desde la primera página, donde pone “arma tu cuento” haciendo clic en una flecha, pasando por las diferentes opciones de creación, pinchando en una de ellas por cada página, hasta el final, después de haberse reproducido el cuento, que, como he explicado antes, se puede pulsar sobre la opción de volver a reproducir o crear otro nuevo. |
| **Entorno audiovisual** | Este recurso contiene una misma música para el periodo en que el niño o la niña están creando su cuento, y diferentes músicas según la historia creada en el periodo en que se reproduce la historia. Al pulsar sobre las diferentes imágenes que se desean elegir, éstas se mueven de forma coherente con la realidad, además de aparecer al lado un texto donde se explica en que consiste la opción elegida. A la hora de reproducir el cuento, no aparece texto ni voz humana, lo cuál sería muy interesante (es quizás uno de los posibles defectos de este recurso), pero aparecen los personajes y objetos de forma animada, junto con la música correspondiente al cuento creado. |
| **¿Acompaña documentación?** | En la página inicial se puede observar un fragmento con cierta información de uso, explicaciones del recurso y su reproducción. En mi opinión resulta un poco escasa esta información, pero no por ello incomprensible o insuficiente. Algo más de contenido sobre su uso didáctico, el nivel al que va dirigido y los objetivos que persigue sería fundamental. |
| **Motivación** | La posibilidad de creación de historietas y cuentos por parte de los alumnos siempre es motivadora, y estimula su capacidad de improvisación. Al ofrecer gran cantidad de posibilidades sobre la acción, el niño o la niña se siente guiado (no por ello dirigido) y ayudado a la composición de su propia historia. También es cierto que se podrían crear otra gran cantidad de historias diferentes, pero este recurso debe servir al profesorado de apoyo a crear nuevas actividades, no de explotación excesiva o de base repetitiva de sus clases. |
| **Calidad de los contenidos** | Al no detallar demasiado la posibilidades de uso tanto por parte del profesor como por parte del alumno, no es posible precisar si se trata de un recurso de calidad, pero si se puede concluir que los personajes y acciones posibles son de gran atractivo para los niños y niñas, la música quizás sea un poco repetitiva pero en cierta medida si es estimuladora, y aparenta ser un recurso creado no desde hace muchos años. |
| **Potencia los recursos didácticos** | Facilita la voluntad por parte del profesorado de que el alumnado adquiera capacidad de improvisación, creatividad, imaginación, disfrute en esta edad educativa, dirección de su propia actividad, independencia en cuanto a los sentimientos y pensamientos, etc. |
| **Adecuación a los usuarios** | Es un recurso adecuado para la etapa de Educación Infantil, porque, de manera especial, es una edad en la que se debe estimular al alumnado a expresarse en el mundo que le rodea, cada vez de forma más correcta, pero que se produzca una exposición de sentimientos y pensamientos hacia y con el trabajo que realiza, hacia el trabajo de los demás, y exprese sus posibilidades y los conocimientos que va adquiriendo. Además va integrando la coherencia de las acciones que realiza, y con el paso del tiempo, va sabiendo por qué las realiza, su finalidad. Opino que la realización de estas actividades por parte de los alumnos no resulta demasiado ambiciosa, sino acertada y correcta. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen del programa**  http://educacion2.com/wp-content/uploads/peca-y-lino.png | **Nombre del programa:**  Peca y Lino |
| **Autor/editorial/web:** | Editorial SM  <http://www.pecaylino.grupo-sm.com/ver_noticia.aspx?id=18323> |
| **Nivel/edad** | Educación Infantil (3 años). |
| **Área/tema** | Lengua Castellana: escuchar cuentos. |
| **De utilidad para** | Fomentar la creatividad del niño y de la niña, y hacerles disfrutar de las historias que les ocurren a personajes que podrían ser ellos mismos en la vida real, comprendiendo algunas de las situaciones de la vida diaria. |
| **Capacidades que desarrolla** | Los capacidades que nos planteamos desarrollar con este programa son bastante simples al tener en cuenta la edad a la que va dirigido:   * Mejorar la atención y concentración de los niños/as en las tareas. * Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as. * Desarrollar y estimular la memoria. * Aprender más deprisa. * Contribuir al desarrollo visual y auditivo del niño/a.   De manera más concreta, el programa permite trabajar otros objetivos:   * Aplicar la coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas. * Observar y conocer su entorno físico y social. * Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades cotidianas. * Identificar y nombrar objetos, animales y plantas que le rodean. * Aprender a ordenar su acción en función de la información recibida o percibida * Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización del ordenador. * Comprender los mensajes que le dirigen los demás y el ordenador, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con lo que le rodea. * Pronunciar adecuadamente palabras sencillas relacionadas con su entorno cotidiano. * Interesarse por el lenguaje escrito, valorarlo y entenderlo como medio para comunicar. |
| **Relación con los contenidos curriculares** | 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.  * El cuerpo y la propia imagen.   + El esquema corporal: exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes.   + Sentimientos y emociones: Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. * Movimiento y juego.   + Coordinación motriz: Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas actividades.  1. Conocimiento del entorno.  * Medio físico: elementos, relaciones y medida. * Elementos y relaciones: Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones. * Acercamiento a la naturaleza.   + Los seres vivos: animales y plantas – Iniciación a la clasificación de animales y plantas en función de sus características.   + Los elementos de la naturaleza – Los elementos de la naturaleza: el agua, la tierra, el aire y la luz.   + El paisaje: Identificación de algunos elementos y características del paisaje.  1. Lenguajes: comunicación y representación.  * Lenguaje verbal.   + - Escuchar, hablar y conversar: Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral – Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (cuentos), con ayuda de imágenes y otros recursos de la lengua escrita, así como de medios informáticos y audiovisuales.     - Acercamiento a la literatura: Selección autónoma de cuentos e iniciación progresiva en el gusto literario.   + Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.     - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.     - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.   + Lenguaje artístico.     - Expresión plástica: Elaboración plástica de cuentos e historias siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado.     - Expresión musical: Audiciones musicales que fomenten la creatividad. |
| **Descripción de las distintas actividades** | El recurso consta de muchas actividades sobre todos las áreas de conocimiento del medio en Educación Infantil. En concreto, analizaremos una de esas actividades. Los alumnos deben escuchar un cuento animado sobre Peca y Lino: éstos van de excursión al campo con su merienda. Peca ve una mariposa entre las flores, y contempla los colores de sus alas, y Lino ve a una coneja, con sus largas orejas, y la persigue. Peca se pierde y grita a Lino, pero éste no puede escucharla por el sonido de los pájaros. Un gorrión acompaña a Lino hasta la orilla del río donde está Peca, pero por el camino, una abeja confunde a Lino con una flor y le persigue. Éste echa a correr por miedo y cae al rio. Peca y Lino se ríen, se lo han pasado muy bien en el campo. (Fin). Se trata de un cuento animado porque es reproducido directamente por el ordenador, sin necesidad de hacer clic, salvo al principio en el apartado de cuentos animados. El recurso contiene imágenes animadas, sonidos de pájaros y otros animales, y la voz de la narradora. |
| **Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…)** | A la hora de escuchar este cuento, el profesor puede mantener un papel de guía y consultor para los alumnos (dando explicaciones para la comprensión del recurso y resolviendo las dudas que tengan sus alumnos) y de observador (viendo las reacciones de los niños y las niñas durante el transcurso del cuento, lo que los acontecimientos narrados incitan a realizar a los alumnos: movimientos, gestos, expresiones, imitaciones, etc, haciendo “volar” su imaginación). Además puede adoptar un nuevo papel: puede realizar preguntas a sus alumnos sobre el cuento, las características de los personajes, los animales, las imágenes que pueden ver, pueden apoyarles a que modifiquen a su gusto el transcurso del cuento, que inventen otro final, que introduzcan más personajes, que sean ellos personajes dentro del cuento y realicen acciones e interactúen con Peca, Lino y los animales, etc. |
| **Observaciones respecto a la utilización** | Resulta un recurso realmente atractivo e interesante, aunque su uso excesivo como medio docente puede resultar poco estimulador para los alumnos, además de que sólo es una única historia. Ayuda a la integración por parte del alumno de conocimientos lingüísticos y del medio natural sin la explicación directa del profesor, ofrece grandes posibilidades por contener voces y sonidos, y hace disfrutar al alumno con las situaciones que viven los personajes: Peca y Lino, situaciones que les podrían ocurrir a ellos mismos en la vida real, de las cuales pueden sacar conclusiones, evitar peligros y conocer la belleza del mundo natural. |
| **Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador** | Como ya hemos apuntado antes, el profesor puede realizar preguntas a sus alumnos sobre el cuento, las características de los personajes, los animales, las imágenes que pueden ver, pueden apoyarles a que modifiquen a su gusto el transcurso del cuento, que inventen otro final, que introduzcan más personajes, que sean ellos personajes dentro del cuento y realicen acciones e interactúen con Peca, Lino y los animales, etc. A partir de este cuento, se puede pedir a los alumnos que inventen ellos sus propios cuentos, con otros personajes que les gusten, con otras características, otros acontecimientos y otros finales, y los dibujen a modo de cómic o historieta, utilizando distintos medios, soportes, posibilidades: obras de teatro, disfraces, marionetas, murales, etc. |
| **Funcionamiento/manejo** | Para el uso de este recurso, basta con utilizar el ratón, pulsando en el apartado cuentos animados. A continuación, el cuento empieza a reproducirse por sí solo: van pasándose hojas (como si fuese un libro) en las que aparecen imágenes animadas (en movimiento), mientras una narradora va contando el cuento (se escucha el cuento con voz humana). Además se escucha el sonido de los animales que aparecen en el cuento. |
| **Navegación e Interacción** | Para la navegación por este recurso se utiliza el ratón, en la primera página, haciendo clic donde pone cuentos animados. Una de las pocas carencias que tiene este recurso es que no se puede parar el cuento cuando se está reproduciendo, debe escucharse de principio a fin. Esto sería de gran ayuda para el profesor, ya que tras parar el cuento en cada parte, podría realizar preguntas sencillas a sus alumnos, para estimularles y que desarrollen su imaginación a la vez que ven como transcurre la historia. |
| **Entorno audiovisual** | Este recurso contiene voz humana: de la narradora, que va contando el cuento, imágenes animadas: de los personajes protagonistas del mismo y de los animales, plantas y entorno donde transcurre la historia, y el sonido de estos animales. Todo ello aporta dinamismo al cuento, y envuelve la imaginación del alumno haciéndole pasar un rato divertido y entretenido, a la vez que adquiere conocimientos lingüísticos y del medio natural. |
| **¿Acompaña documentación?** | Este recurso educativo acompaña información no sólo para los profesores, sino también para los padres de los alumnos, que pueden trabajar las diferentes actividades que ofrece esta página en sus hogares. Además contiene otros apartados como consejos y actividades, juegos, novedades, canciones, descargables, catálogo, suscripción y contacto. |
| **Motivación** | La escucha de cuentos por parte de los alumnos siempre es motivadora para ellos, y estimula su capacidad de improvisación e imaginación. Además, al contener imágenes animadas, voz humana, música y sonidos, atrae a los niños y las niñas, que visualizan esas historias como si estuviesen ocurriendo en el acto, o como acontecimientos llamativos que les ocurre a personajes que podrían ser ellos mismos. Pero este recurso debe servir al profesorado de apoyo a crear nuevas actividades, no de explotación excesiva o de base repetitiva de sus clases. Por medio de esta historia, se pueden crear historias de todo tipo, como ya hemos citado anteriormente. |
| **Calidad de los contenidos** | Se trata de un recurso de calidad, con personajes y acciones de gran atractivo para los niños y niñas. La música, los sonidos, la voz humana de la narración y las imágenes en movimiento también son de gran calidad. Además es un recurso de una editorial (SM): en los últimos años, las editoriales están ofreciendo recursos educativos de gran calidad para el uso del profesorado y de los padres en los hogares. Es un recurso moderno, del año 2007, que combina elementos imprescindibles para la Educación Infantil. |
| **Potencia los recursos didácticos** | Facilita la voluntad por parte del profesorado de que el alumnado adquiera capacidad de improvisación, creatividad, imaginación, disfrute en esta edad educativa, adquiera pequeños conocimientos sobre el mundo que le rodea, independencia en cuanto a los sentimientos y pensamientos, etc. |
| **Adecuación a los usuarios** | Es un recurso adecuado para la etapa de Educación Infantil (sobre todo a los 3 años), porque, de manera especial, es una edad en la que se debe estimular al alumnado a expresarse en el mundo que le rodea, cada vez de forma más correcta, pero que se produzca una exposición de sentimientos y pensamientos de las cosas que ve y que va comprendiendo, y exprese sus posibilidades y los conocimientos que va adquiriendo. Además va integrando la coherencia de las acciones que realiza, y con el paso del tiempo, va sabiendo por qué las realiza, su finalidad. Opino que la escucha de este tipo de cuentos a esta edad por parte de los alumnos no resulta demasiado ambiciosa, sino acertada y correcta. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen del programa** | **Nombre del programa:**  El Caracol Serafín. |
| **Autor/editorial/web:** | <http://www.ite.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/caracol_serafin/start_html.html> |
| **Nivel/edad** | Educación Infantil (3 a 6 años), aunque también puede ser utilizado en Primaria. |
| **Área/tema** | Conocimiento del Medio y Lengua Castellana (también se desarrolla, en menor medida las matemáticas y la música): juegos y cuentos con animales y personajes. |
| **De utilidad para** | Fomentar la creatividad del niño o de la niña al realizar las distintas actividades que ofrece el recurso, atendiendo a las explicaciones del profesor, desarrollando su imaginación, haciéndoles comprender la coherencia de sus creaciones (décimo juego), y sobre todo la integración por parte de los alumnos de conocimientos del medio natural (animales, hábitats, etc). |
| **Capacidades que desarrolla** | Los capacidades que nos planteamos desarrollar con este programa son bastante simples al tener en cuenta la edad a la que va dirigido:   * Mejorar la atención y concentración de los niños/as en las tareas. * Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as. * Desarrollar y estimular la memoria. * Aprender más deprisa. * Contribuir al desarrollo visual y auditivo del niño/a.   De manera más concreta, el programa permite trabajar otros objetivos:   * Utilizar todas las posibilidades 1sensitivas y expresivas del propio cuerpo. * Adquirir control y coordinación de los segmentos superiores del cuerpo. * Aplicar la coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas. * Observar y conocer su entorno físico y social. * Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades cotidianas. * Identificar y nombrar objetos, animales y plantas que le rodean. * Aprender a ordenar su acción en función de la información recibida o percibida * Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización del ordenador. * Comprender los mensajes que le dirigen los demás y el ordenador, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con lo que le rodea. * Pronunciar y leer adecuadamente palabras sencillas (en español e ingles) relacionadas con su entorno cotidiano. * Interesarse por el lenguaje escrito, valorarlo y entenderlo como medio para comunicar. * Utilizar las posibilidades de representación que nos permite la expresión matemática y numérica. * Explorar los distintos recursos y técnicas de expresión plástica y gráfica. |
| **Relación con los contenidos curriculares** | 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.  * El cuerpo y la propia imagen.   + Los sentidos: Reconocimiento de los sentidos; su utilización.   + Sentimientos y emociones: Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. * Movimiento y juego.   + Coordinación motriz: Valoración de sus posibilidades motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás. Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas actividades.  1. Conocimiento del entorno.  * Medio físico: elementos, relaciones y medida. * Elementos y relaciones: Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones. * Acercamiento a la naturaleza.   + Los seres vivos: animales y plantas: Los animales: acercamiento a su ciclo vital, hábitat, comportamiento y necesidades.   + El paisaje: Identificación de algunos elementos y características del paisaje.  1. Lenguajes: comunicación y representación.  * Lenguaje verbal.   + - Escuchar, hablar y conversar: Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral – Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (cuentos), con ayuda de imágenes y otros recursos de la lengua escrita, así como de medios informáticos y audiovisuales.     - Acercamiento a la literatura: Selección autónoma de cuentos e iniciación progresiva en el gusto literario.   + Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.     - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.     - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.   + Lenguaje artístico.     - Expresión plástica: Elaboración plástica de cuentos e historias siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado.     - Expresión musical: Audiciones musicales que fomenten la creatividad. |
| **Descripción de las distintas actividades** | El recurso consiste en jugar a diversos juegos: el primero consiste en una carrera de caracoles (pulsando la barra espaciadora), el segundo consiste en conocer a los amigos del caracol Serafín (pulsando enter): un colibrí, Pancha la gata, Miguel un niño gigante, Florinda una vieja tortuga y Rosarito, la madre de Serafín. Mientras aparecen recitan una pequeña rima o frase, y al finalizar la presentación, cantan una canción. El tercero consiste en jugar al escondite (pulsando cualquier tecla): aparece un perro, una rana, una yegua, un cerdo, una vaca, una mosca, un gato, un cuco, un jilguero, una oveja, un león y un elefante, que se mueven y emiten sus sonidos característicos. El cuarto consiste en ayudar al caracol Serafín a saltar de una piedra a otra (pulsando la barra espaciadora) tantas veces como piedras haya. Aparecen series con diferente número de piedras. En el quinto se muestran preguntas que el niño o la niña debe contestar pulsando tantas veces a tecla control como corresponda. ¿Cuántas patas tienes un elefante? ¿Cuántas ruedas tiene un triciclo? ¿Cuántos dedos tienes en un pie? Cuantas patas tiene una mosca? ¿Cuántas patas tiene un pato? ¿Cuántas bocas tiene un pez? A la vez, aparecen imágenes correspondientes a cada objeto o animal. El sexto consiste en repetir pulsando la tecla enter, el ritmo que produce un perro con un tambor, después de escucharlo. El séptimo consiste en “llevar” a cada animal al lugar donde vive (con el cursor): los que vuelan arriba y los que viven en el mar abajo, como el tiburón, el murciélago, el delfín, el águila, el mosquito, la ballena, el búho, la foca, mientras, una voz te explica algunas de sus características. El octavo consiste en crear una composición musical con una especie de metalófono, pulsando las teclas de la fila guía del teclado. Después, esta composición se puede escuchar pulsando enter. El noveno consiste en emparejar a los animales por macho y hembra pulsando las teclas numéricas y teniendo en la memoria cuáles pertenecen a las parejas ya formadas para no volver a repetirlas. El décimo consiste en crear un cuento con varios personajes pulsando con el ratón, uniendo acciones, hasta llegar al final, cuando se puede escuchar la creación. Cuando acaba la representación, resulta que todo ha sido un sueño de un niño. Además de estos juegos, existen varias actividades más, y actividades en braille para ciegos. |
| **Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…)** | En la realización de estas actividades por el alumnado, el profesor puede mantener un papel de guía y consultor para los alumnos (dando explicaciones para la comprensión del recurso y la realización correcta de sus actividades, y resolviendo las dudas que tengan sus alumnos) y de observador (viendo los fallos más comunes de los alumnos e intentando solucionarlos). Además, en las propias actividades, advierte cuando se hacen mal y cuando se hacen bien, y animando a los alumnos a que las realicen más rápido si tardan en empezar. |
| **Observaciones respecto a la utilización** | Resulta un recurso realmente atractivo e interesante, aunque su uso excesivo como medio docente puede resultar poco estimulador para los alumnos. Ayuda a la integración por parte del alumno de conocimientos lingüísticos, de conocimiento del medio, música y matemáticas, sin la explicación directa del profesor, ofrece grandes posibilidades por contener voces y sonidos. Es preciso citar que se trata de un recurso impulsado por la once, que no sólo va dirigido a niños con discapacidades y otros problemas, sino que puede ir dirigido a todos los niños y las niñas de esta edad, al contener actividades de todas o la mayoría de las materias, con gran variedad de elementos: imágenes con movimiento, sonidos, texto escrito, voces humanas, etc. |
| **Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador** | Se puede pedir a los alumnos que, tras el uso de este recurso, inventen ellos sus propios personajes animados, actividades para su propia realización, en las que interactúen estos diferentes personajes, e incluso creen actividades en las que se desarrolle la expresión plástica. Quizás este sea un tema algo olvidado en este recurso, no en cuanto a la no aparición de dibujos o imágenes en el recurso, ya que aparecen y en gran número, sino en actividades que fomenten las capacidades plásticas del alumnado. |
| **Funcionamiento/manejo** | Para el uso de este recurso y la realización de estas actividades se necesita el ratón, la tecla enter, la tecla control, la barra espaciadora, las teclas numéricas y cualquier otra tecla. Además contiene audio e imágenes con movimiento. |
| **Navegación e Interacción** | Para la navegación por este recurso se utiliza el ratón, y las teclas ya citadas. En unos juegos se utilizan determinadas teclas, y en otros otras. El paso de un juego a otro es algo lento y debe ser continuado, sin la posibilidad de saltarse algún juego o retroceder a los anteriores sin tener que volver otra vez al principio. Como también hemos citado antes, se trata de un recurso impulsado por la ONCE, por ello se hace tanto hincapié en las posibilidades sonoras, visuales y táctiles. |
| **Entorno audiovisual** | Este recurso contiene música, imágenes tanto estáticas como dinámicas, sonidos, voz humana, texto, etc. Por todo ello resulta un recurso educativo muy completo y oferta gran cantidad de juegos de diferentes áreas de conocimientos, para niños y niñas con o sin discapacidades, y en diferentes idiomas. |
| **¿Acompaña documentación?** | En todas las páginas se escuchan explicaciones de uso para la realización de las actividades, lo cuál resulta interesante, pero en mi opinión resulta un poco escasa esta información, pero no por ello incomprensible o insuficiente: quizás sería interesante que esta información también se pudiese encontrar de forma escrita. Algo más de contenido sobre su uso didáctico, el nivel al que va dirigido y los objetivos que persigue sería fundamental. |
| **Motivación** | La posibilidad de realización de actividades de todas las áreas de conocimiento en un mismo recurso, y la creación de historietas y cuentos por parte de los alumnos siempre es motivadora, y estimula su capacidad de improvisación. El niño o la niña se siente guiado (no por ello dirigido) y ayudado en la realización de estas actividades al escuchar los consejos del caracol Serafín, que, de forma simpática y estimulante, y como ya hemos dicho anteriormente, incitado al alumno a que realice las actividades más rápido. También es cierto que se podrían crear otra gran cantidad de actividades diferentes, pero este recurso debe servir al profesorado de apoyo a crear nuevas actividades, no de explotación excesiva o de base repetitiva de sus clases, y es un recurso realmente trabajado por las personas de la ONCE para todos los niños con o sin discapacidades. |
| **Calidad de los contenidos** | Se trata de un recurso de gran calidad, con personajes y acciones de gran atractivo para los niños y niñas, la música también es muy estimuladora y “pegadiza” para esta edad, y aparenta ser un recurso creado hace muy pocos años, por la calidad de sus imágenes, su música, sus sonidos, etc, además de la presentación de la propia página web. |
| **Potencia los recursos didácticos** | Apoya la voluntad por parte del profesorado de que el alumnado adquiera capacidad de improvisación, creatividad, imaginación, disfrute en esta edad educativa, dirección de su propia actividad, independencia en cuanto a los sentimientos y pensamientos, etc. Facilita el aprendizaje de los niños y niñas con discapacidades, por contener numerosos elementos y posibilidades educativas, actividades en braille, y en distintos idiomas. |
| **Adecuación a los usuarios** | Es un recurso adecuado para la etapa de Educación Infantil, porque, de manera especial, es una edad en la que se debe estimular al alumnado a expresarse en el mundo que le rodea, cada vez de forma más correcta, pero que se produzca una exposición de sentimientos y pensamientos hacia y con el trabajo que realiza, hacia el trabajo de los demás, y exprese sus posibilidades y los conocimientos que va adquiriendo. Además va integrando la coherencia de las acciones que realiza, y con el paso del tiempo, va sabiendo por qué las realiza, su finalidad. Opino que la realización de estas actividades por parte de los alumnos no resulta demasiado ambiciosa, sino acertada y correcta, y por las posibilidades que ofrece a los discapacitados y alumnos que requieren una atención especial. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen del programa**  http://www.absolu-flash.com/images/thumb/t_yippy-yahoo.jpg | **Nombre del programa:**  Yippy Yahoo: Coloring Book |
| **Autor/editorial/web:** | <http://www.dinosaurio.com/juegos/yippy-yahoo.asp> |
| **Nivel/edad** | Educación Infantil (\*\*3 a 5 años\*\*) |
| **Área/tema** | Expresión Plástica: colorear dibujos ya trazados. |
| **De utilidad para** | Fomentar la creatividad del niño o de la niña al pintar objetos según los gustos o atendiendo a las explicaciones del profesor: desarrollando su imaginación o hacerles comprender la coherencia de sus creaciones: colores típicos o comunes de los objetos, etc. |
| **Capacidades que desarrolla** | Los capacidades que nos planteamos desarrollar con este programa son bastante simples al tener en cuenta la edad a la que va dirigido:   * Mejorar la atención y concentración de los niños/as en las tareas. * Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as. * Contribuir al desarrollo visual del niño/a.   De manera más concreta, el programa permite trabajar otros objetivos:   * Aplicar la coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas. * Observar y conocer su entorno físico y social. * Identificar y nombrar objetos, animales y plantas que le rodean. * Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas mediante la utilización del ordenador. * Explorar los distintos recursos y técnicas de expresión plástica y gráfica. |
| **Relación con los contenidos curriculares** | 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.  * El cuerpo y la propia imagen.   + Sentimientos y emociones: Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. * Movimiento y juego.   + Coordinación motriz: Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas actividades.  1. Conocimiento del entorno.  * Medio físico: elementos, relaciones y medida. * Elementos y relaciones: Propiedades de los objetos de uso cotidiano: color, tamaño, forma, textura, peso. * Acercamiento a la naturaleza.   + El paisaje: Identificación de algunos elementos y características del paisaje. * La cultura y la vida en sociedad.   + La localidad: Reconocimiento de los medios de transporte más cercanos.  1. Lenguajes: comunicación y representación.  * Lenguaje verbal.   + - Escuchar, hablar y conversar: Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral – Comprensión y reacción a órdenes e instrucciones en lengua extranjera.   + Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.     - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.     - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.   + Lenguaje artístico.     - Expresión plástica: Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, situaciones, sentimientos y emociones. |
| **Descripción de las distintas actividades** | Los alumnos deben pintar con una especie de pincel simulado un coche, una isla y dos perros que ya están dibujados. Deben guiar el cursor (pincel) con el ratón hasta el color que desean obtener y pulsar sobre la zona del dibujo que quieren pintar. El dibujo está dividido en zonas para que puedan pintar los objetos de varios colores, y una vez que hayan finalizado o deseen cambiar de dibujo deben pulsar con el cursor en next (siguiente), en back (anterior), o en print (para poder imprimir el dibujo que han pintado). |
| **Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…)** | En la realización de estas actividades por el alumnado, el profesor puede mantener un papel de guía y consultor para los alumnos (dando explicaciones para la comprensión del recurso y la realización correcta de sus actividades, y respondiendo a las dudas que puedan surgir) y de observador (viendo los fallos más comunes de los alumnos, sobre todo en la coherencia de los colores que han asignado a cada objeto y sus diferentes partes, e intentando solucionarlos: existen gran cantidad de posibilidades de pintar cada parte, pero este debe procurar que los niños y las niñas se den cuenta de cuál sería el color más correcto, acertado o coherente con la realidad, dejando un poco de lado la creación de dibujos que pueden resultar inadecuados para el conocimiento de su medio formal, aunque no descartando del todo esta posibilidad de hacer “volar” la imaginación, fomentando la creatividad, la fantasía, lo inesperado o poco común en este medio natural, etc). |
| **Observaciones respecto a la utilización** | Resulta un recurso realmente atractivo e interesante, aunque su uso excesivo como medio docente puede resultar poco estimulador para los alumnos, además de que el número de dibujos con diferentes colores que se pueden crear es alto, pero limitado. Ayuda a la integración por parte del alumno de conocimientos plásticos y del medio natural, sin la explicación directa del profesor, y permite que el alumno, como ya se ha dicho antes, encuentre las opciones coherentes dentro de sus creaciones, y desarrolle su imaginación y gustos. |
| **Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador** | Se puede pedir a los alumnos que, tras el uso de este recurso, creen ellos mismos sus propios dibujos y los coloreen de la forma que más les guste, o de forma coherente. Que realicen otros dibujos, que sean diferentes de los ofrecidos, con otras técnicas, dibujos de personajes u objetos irreales, animados, etc. |
| **Funcionamiento/manejo** | Para el uso de este recurso y la realización de estas actividades se necesita el ratón (que simula un pincel), pulsando sobre el color que queremos elegir, y luego pulsando sobre la parte que queremos colorear. Al pasar el cursor por encima de la zona a pintar, el pincel se mueve, imita el movimiento real de extender la pintura. Al final, cuando el niño o la niña ya haya finalizado o deseen cambiar de dibujo (como ya se ha explicado antes) deben pulsar con el cursor en next (siguiente), en back (anterior), o en print (para poder imprimir el dibujo que han pintado). |
| **Navegación e Interacción** | Para la navegación por este recurso se utiliza el ratón, desde la primera página, donde aparece un coche, la segunda, en la que aparece una isla, y la tercera, en la que aparecen dos perros, con las opciones de pasar al dibujo siguiente, al anterior e imprimir. |
| **Entorno audiovisual** | Este recurso contiene dibujos adecuados al periodo de Educación Infantil. A la hora de colorear los dibujos, no aparece ni texto, ni voz humana, ni otros sonidos, lo cuál sería muy interesante (es quizás uno de los posibles defectos de este recurso), ya que podrían jugar un papel educativo fundamental junto con la expresión plástica (por ejemplo, al elegir un color podría escucharse qué color se ha elegido, al comenzar o finalizar de colorear un dibujo podría escucharse que objeto se ha pintado, al pasar por encima de cada parte, cómo se llama la parte que se va a pintar, o podría escucharse una música estimulante para la actividad durante el trancurso de la misma, etc). |
| **¿Acompaña documentación?** | En la página inicial se puede observar un fragmento con cierta información de uso, el nivel al que va dirigido, además de ofertar gran variedad de actividades para otros niveles y edades, y explicaciones del recurso. En mi opinión resulta un poco escasa esta información, pero no por ello incomprensible o insuficiente. Algo más de contenido sobre su uso didáctico, y los objetivos que persigue sería fundamental, o quizás más variedad de dibujos y formas. |
| **Motivación** | La posibilidad de colorear dibujos atractivos para el niño o la niña es siempre motivadora, y estimula su capacidad de improvisación y creación. Al ofrecer varios colores para pintar las diversas partes de los dibujos, el niño o la niña se siente ayudado para la composición de sus propios dibujos personalizados según sus gustos, preferencias o la voluntad del profesor. También es cierto que se podría ofertar más variedad de dibujos a colorear para los alumnos, pero este recurso debe servir al profesorado de apoyo a crear nuevas actividades, no de explotación excesiva o de base repetitiva de sus clases, ya que la creatividad y la manipulación (motricidad fina) son varios de los objetivos a conseguir y desarrollar en esta etapa. |
| **Calidad de los contenidos** | Al no detallar demasiado la posibilidades de uso tanto por parte del profesor como por parte del alumno, no es posible precisar si se trata de un recurso de calidad, pero si se puede concluir que los dibujos ofrecidos al los niñas y las niñas para colorear son de gran atractivo. Como he explicado antes, resultaría interesante que el recurso contuviese voz humana, música, sonidos diversos, etc, lo cual completaría las posibilidades de exploración didáctica y educativa de los alumnos en todas o bastantes áreas de conocimiento. |
| **Potencia los recursos didácticos** | Facilita la voluntad por parte del profesorado de que el alumnado adquiera capacidad de improvisación, creatividad, imaginación, disfrute en esta edad educativa, dirección de su propia actividad, independencia en cuanto a los sentimientos y pensamientos, etc, al manifestar estos sentimientos plásticamente y poder después imprimir sus creaciones en papel. |
| **Adecuación a los usuarios** | Es un recurso adecuado para la etapa de Educación Infantil, porque, de manera especial, es una edad en la que se debe estimular al alumnado a expresarse en el mundo que le rodea, cada vez de forma más correcta, pero que se produzca una exposición de sentimientos y pensamientos hacia y con el trabajo que realiza, hacia el trabajo de los demás, y exprese sus posibilidades y los conocimientos que va adquiriendo. Además va integrando la coherencia de las acciones que realiza, las características (colores, formas) de los objetos del medio, y con el paso del tiempo, va sabiendo por qué las realiza, su finalidad. Opino que la realización de estas actividades por parte de los alumnos no resulta demasiado ambiciosa, sino acertada y correcta, aunque resulta un recurso de exploración muy rápida, y un poco escaso en cuanto a contenidos. |

Universidad de León

1º Magisterio Educación Infantil

Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación

**Rafael Casado de Dios**