



EN INFANTIL, APROVECHAMOS TODO

Reina Jiménez, Elisabeth¹; Quero Torres, Natalia²; Cebrián de la Serna, Manuel³

¹*Ceip Maruja Mallo*, elimarujamallo@gmail.com

²*GTEA-Universidad de Málaga*, nqtorres92@gmail.com

³*GTEA- Universidad de Málaga*, mcebrian@uma.es

RESUMEN

Cualquier docente de Infantil subrayaría el título de este escrito: “En Infantil lo aprovechamos todo”. No sólo nos referimos a lo material, sino también cada vez más, a buscar la motivación para que se entusiasmen en querer aprender desde diferentes ámbitos.

Como muestra de lo anteriormente dicho, se adjunta un vídeo realizado en una clase de Infantil de 5 años del CEIP Maruja Mallo. En este Centro, tenemos la suerte de disponer de pizarras digitales y portátiles en cada aula. Además, tres aulas cuentan con tablets para investigar sobre su empleo en educación.

Por otra parte, este Centro también participa en actividades educativas con el CSIC. (Consejo Superior de Investigaciones Científicas), y realizamos esporádicamente, experimentos de ciencia con el alumnado.

Como la metodología que intentamos aplicar se basa en fomentar la investigación y el aprendizaje por proyectos, el realizar algunas actividades científicas, se promueve el que aprendan a formular hipótesis de lo que puede ocurrir. Con ello, se les hace pensar en las situaciones o actividades, y no se les ofrece directamente cómo tienen que realizar la actividad.

Una de las grandes ventajas que podemos aprovechar los docentes empleando actividades tecnológicas y/o científicas, es poder “jugar” con el factor “sorpresa” de lo que puede ocurrir. Después, se les propone que comenten el porqué ocurre y si siempre ocurrirá así.

En el caso concreto de esta experiencia, lo que intentamos hacer comprender a los chicos, era la direccionalidad recta y curva, a través del movimiento de un globo. Este concepto forma parte de un cuaderno de trabajo llamado “Muchas Mates”, que suelen realizar tras la explicación presentada en la pizarra digital.

Como “En Infantil aprovechamos todo”, quisimos aprovechar que teníamos varios globos de colores, para hacerles ver que no todo es lo que parece, pues no siempre un palillo o una chincheta, hacen explotar un globo; mientras que una simple luz de led o un cítrico sí que podrían hacerlo.

El experimento con los globos de colores también dio pie para recordarles, en el caso del globo negro, que el blanco o luz blanca, puede generar los colores que vemos del arcoíris y que el negro “se los come” y por eso explota. Esta actividad está más relacionada con el proyecto de Arte que realizamos a lo largo de todo el curso y en

donde vimos, cómo hacer los colores del arcoíris en nuestro patio, o cómo obtener los colores con los "lacasitos".

Precisamente, porque estamos con el Arte, nos descargamos en las tablets la aplicación QUIVER para fomentar el gusto por la plástica y el coloreo. (Actividad ésta que a veces se les hace tan pesada, aunque sea necesaria para su motricidad fina).

Con esta aplicación de la tablet, los dibujos que ellos mismos colorean, cobran vida (como realidad aumentada) e incluso se atreven a tocarlos. Todas estas actividades son sumamente motivadoras y divertidas para fomentar un aprendizaje lúdico y ameno "aprovechando" todos los recursos disponibles en la educación actual.

Línea Temática del Congreso: Experiencias innovadoras con TIC en las escuelas.

PALABRAS CLAVE: Educación infantil, TIC, Tablet, app, pizarra digital.

ABSTRACT:

All preschool teacher would feel identified with the title of this paper: "In Infantil we take advantage of everything". We not only refer to the material, but also more and more, to find the motivation to be excited in wanting to learn from different areas.

For this we show a video made in a 5 year old Infant class of CEIP Maruja Mallo. In this Center, we are lucky to have portable and whiteboards in each classroom. In addition, three classrooms have tablets to investigate their employment in education.

On the other hand, this Center also participates in educational activities with the CSIC. (Higher Council for Scientific Research), and we carry out sporadic science experiments with the students.

As the methodology we try to apply is based on promoting research and learning by projects, to carry out some scientific activities, it is promoted that they learn to formulate hypotheses of what may happen. With this, they are made to think about the situations or activities, and they are not directly offered how they have to carry out the activity.

One of the great advantages that teachers can take advantage of using technological and scientific activities is to be able to "play" with the "surprise" factor of what can happen. Then, they are asked to comment on why it happens and if it will always happen that way.

In the concrete case of this experience, what we tried to make the children understand was the straight and curved directionality, through the movement of a balloon. This concept is part of a workbook called "Many Mates", which usually performed after the explanation presented on the whiteboard.

As "In Childhood we take advantage of everything", we wanted to take advantage of the fact that we had several colored balloons, to make them see that not everything is what it seems, because not always a stick or a thumbtack, they blow up a balloon; while a simple led light or a citrus could do so.

The experiment with colored balloons also gave rise to remind them, in the case of the black balloon, that white or white light can generate the colors we see from the rainbow and that black "eats them" and therefore explodes. This activity is more related to the Art project that we carried out throughout the course and where we saw, how to make the colors of the rainbow in our patio, or how to obtain the colors with the "lacasitos".

Precisely, because we are with Art, we download the QUIVER application on the tablets to encourage a taste for plastic and coloring. (Activity that sometimes makes them so heavy, although it is necessary for fine motor skills).

With this application of the tablet, the drawings that they color, come alive (as augmented reality) and even dare to touch them. All these activities are highly motivating and fun to promote a ludic and enjoyable learning "taking advantage of" all available resources in current education.

KEY WORDS: Preschool, TIC, Tablet, App, Interactive whiteboard.