



Apreciadas Familias del Instituto Educativo Modelo:

A través de nuestro 1° boletín digital me presento ante los padres que se han incorporado este ciclo escolar 2012 al Nivel Inicial a nuestra Comunidad Educativa, y, saludo cordialmente a los que nos conocemos hace tiempo atrás.

Soy Patricia Maggio, Profesora de
Computación del Nivel Inicial.



Enseñar Computación para que los niños
accedan al lenguaje del siglo XXI.



Algunos piensan que los niños deben aprender a usar la computadora desde pequeños pues se les facilita el acceso a este nuevo lenguaje tecnológico. Debemos priorizar otras necesidades de aprendizajes, donde la computadora sólo debe ser un recurso que facilite la adquisición de nociones y conceptos que constituyen la base necesaria para complejizar su nivel de pensamiento y luego sí adquirir las habilidades necesarias para el aprendizaje de las nuevas tecnologías.

Enseñaré nociones de colores, formas y tamaños a través de la computadora, y en este camino el niño comienza a adquirir naturalmente habilidades relacionadas con esta materia, como por ejemplo: navegar por un programa, usar el mouse, utilizar el lenguaje iconográfico que se observa en la



pantalla, etc.



El juego por medio de las computadoras es un mundo de aprendizaje por medio del cual el niño se sumerge en una realidad inimaginable obteniendo logros inesperados continuamente.

El software educativo es considerado el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto enseñanza

y aprendizaje.

Son los padres y los educadores los que tienen que procesar la información y la incidencia de las tecnologías en la vida de los niños y niñas; por eso estamos hablando de la importancia del adulto que ayuda, acompaña y selecciona los contenidos.



Hay muchos programas didácticos, muy interesantes, que sí responden a la psicología evolutiva y a la etapa que el niño está transitando y se respetan los derechos del niño a vivir su infancia progresivamente transitando las etapas y respetando sus propios tiempos. El respeto por los tiempos de cada niño es fundamental.



La multimedia pone en juego mayor cantidad de sentidos y logra atraer fuertemente la atención y concentración prolongada.

La actitud de confianza y apertura que demuestre el maestro contribuirá a que los niños se relacionen de manera natural y positiva.

Nuestro propósito es colocar a los alumnos en situación de dominar, a través de su exploración, la tecnología de hoy y del mañana.



Creemos que lo importante es crear en ellos una actitud, una disposición: el **Aprender a Aprender** en forma autónoma, ya que en el mundo de la tecnología lo único permanente es el cambio.

Auguro un ciclo de expectativas y anhelos por cumplir.

Estoy a disposición de ustedes y ante la cualquier consulta pueden comunicarse por medio del cuaderno de comunicaciones.

Saludos cordiales



Prof. Patricia Maggio

ESPECIALISTA SUPERIOR EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.



PROYECTO ANUAL DE INFORMÁTICA

NIVEL: INICIAL

SALA: 3 AÑOS

RESPONSABLE DEL PROYECTO: Prof. Patricia Mabel Maggio

DESTINATARIOS: Sala de 3 años

FUNDAMENTACIÓN

La Informática en el jardín deben tratarse como lo que es, un recurso, una herramienta, especialmente en jardín, donde el alumno no domina todavía la lectoescritura, y la imagen, el sonido y la interactividad que nos ofrecen los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran soporte a su desarrollo. La computadora es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción.

El objetivo no es que aprendan a ser operadores de PC sino usar la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje.

Por lo tanto permitirá aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan en la sala y es que esté vinculado a la temática curricular trabajada en el aula.

Es importante recalcar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora, sino también aspiran estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico-matemático y la creatividad.

PROPÓSITO

Que el alumno se capaz de:

- de desarrollar la habilidad para aplicar los conocimientos adquiridos en distintas situaciones pautadas.

OBJETIVOS

- Incorporar la computadora al aula como un recurso importante en el proceso enseñanza-aprendizaje para: motivar, investigar, descubrir, imaginar, crear...
- Fomentar un aprendizaje en el que la actividad estructurante del pensamiento del niño y la niña sea una pieza fundamental, entendiendo el conocimiento como una interacción constante entre el alumno y la alumna y la materia que se va conceptualizando.
- Utilizar el ordenador como un instrumento más de juego, de aprendizaje, familiarizándose con él.
- Utilizar el ordenador como vehículo de adquisición de conocimientos, hábitos y destrezas.
- Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador: encendido, apagado.
- Interiorizar y aceptar las normas básicas de funcionamiento del aula de ordenadores.
- Desarrollar e interiorizar la coordinación óculo-manual con el manejo del ratón así como el movimiento independiente de los dedos de la mano.
- Adquirir distintos conceptos espacio-temporales: números, formas, letras y colores que se trabajan en los diferentes juegos didácticos que se irán proponiendo a los niños y niñas.

CONTENIDOS

- El ordenador como un instrumento más de juego.
- El ordenador como vehículo de adquisición de conocimientos, hábitos y destrezas.
- Las normas básicas de funcionamiento del ordenador: encendido, apagado.

- Las normas básicas de funcionamiento del aula de ordenadores.
- La coordinación óculo-manual con el manejo del ratón así como el movimiento independiente de los dedos de la mano.
- Conceptos espacio-temporales, números, formas, letras y colores que se trabajan en los diferentes juegos didácticos.

RECURSOS

- ✓ Primeros pasos
- ✓ Juegos didácticos
- ✓ Colores y asociaciones
- ✓ Didáctica inicial
- ✓ Software educativo on line.

PRODUCTO

Actividades propuestas por los diferentes programas a trabajar.

EVALUACIÓN

- Inicial
- De proceso
- Sumatoria o final



PROYECTO ANUAL DE INFORMÁTICA

NIVEL: INICIAL

SALA: 4 y 5 AÑOS

RESPONSABLE DEL PROYECTO: Prof. Patricia Mabel Maggio

DESTINATARIOS: Sala de 4 y 5 años

FUNDAMENTACIÓN

La Informática en el jardín deben tratarse como lo que es, un recurso, una herramienta, especialmente en jardín, donde el alumno no domina todavía la lectoescritura y la imagen el sonido y la interactividad que nos ofrecen los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran soporte a su desarrollo. La computadora es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción.

El objetivo no es que aprendan a ser operadores de PC sino usar la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje.

Por lo tanto permitirá aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan en la sala y es que esté vinculado a la temática curricular trabajada en el aula.

Es importante recalcar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora, sino también aspiran estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico-matemático y la creatividad.

PROPÓSITO

Que el alumno sea capaz de:

- desarrollar la habilidad para aplicar los conocimientos adquiridos en distintas situaciones pautadas o no.

OBJETIVOS

- Reconocer partes de la PC
- Prender la PC
- Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular la computadora.
- Utilizar el teclado para tareas sencillas.
- Poder entrar y salir de un programa.
- Poder navegar dentro de un programa.
- Seleccionar un objeto; elegir opciones. Utilizar herramientas de un graficador.
- Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico matemáticas, lenguaje).
- Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones, escribir,
- dibujar en la medida de las posibilidades de los alumnos.

CONTENIDOS

- La computadora como herramienta para que toda la clase trabaje conjuntamente.
- Trabajar bajo la dirección de la docente en parejas o individualmente.
- Aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos o actitudes.
- Relacionar destrezas y habilidades con la psicomotricidad fina, trabajo con dos y tres dimensiones.
- Conocer del lenguaje iconográfico y visual.
- Tareas creativas de tipo gráfico. Pintar objetos perfectamente.

- Investigar, escuchar, ver, oír.

RECURSOS

- ✓ Aprende con Pipo
- ✓ Trampolín (Anaya)
- ✓ Aprendilandia (Anaya)
- ✓ Juegos didácticos 1, 2, 3 – Tierra Miniatura
- ✓ Mundo mío - Tierra Miniatura
- ✓ Juegos didácticos - Tierra Miniatura
- ✓ Sitios Web con implicancia educativa.

Sitios Web Educativos

- ❖ Chicomanía
- ❖ Barbie Latina
- ❖ Billiken on-line
- ❖ Club Cola Cao
- ❖ Disneylatino
- ❖ El club de Kokone
- ❖ El club de los duendes
- ❖ Internenes
- ❖ Interpeques
- ❖ Los cuentos de la huerta
- ❖ Mil cuentos...
- ❖ Rompepeques
- ❖ El gato con botas
- ❖ La biblioteca precolar
- ❖ Pequetic
- ❖ Software educativo propuesto en el sitio Web de "Educ.ar"

PRODUCTO

Actividades propuestas aplicadas a los diferentes programas o sitios Web educativos mencionados.

EVALUACIÓN

- Inicial
- De proceso
- Sumatoria o final