



“El Póster Digital: Un recurso idóneo para trabajar los distintos centros de interés y la interactividad curricular en la Educación Infantil”

Autoras: María del Mar Ruiz Paredes

Institución u Organismo al que pertenecen: Graduada en Educación Infantil.

Indique uno o varios de los seis temas de Interés: (Marque con una {x})

{ } Enseñanza bilingüe e internacionalización

{ } Movilidad, equipos colaborativos y sistemas de coordinación

Experiencias de innovación apoyadas en el uso de TIC. Nuevos escenarios tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje.

{ } Nuevos modelos de enseñanza y metodologías innovadoras. Experiencias de aprendizaje flexible. Acción tutorial.

{ } Organización escolar. Atención a la diversidad.

{ } Políticas educativas y reformas en enseñanza superior. Sistemas de evaluación. Calidad y docencia.

Idioma en el que se va a realizar la defensa: (Marque con una {x})

Español { } Inglés

Resumen.

El proceso educativo que en la actualidad se lleva a cabo en la Educación Infantil es relevante para el posterior desarrollo evolutivo de los niños, así como de sus competencias básicas. La integración de las TIC a estas edades en la enseñanza nos ofrece posibilidades de experimentar y manipular, respetando el ritmo de aprendizaje del alumnado, atendiendo a la diversidad, favoreciendo el trabajo en grupo, la interacción social y a fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas y digitales.

Este trabajo está basado en el uso del póster digital como recurso de aprendizaje utilizado mediante la pizarra digital interactiva, para trabajar los centros de interés en una clase de educación infantil de 5 años, atendiendo a los criterios de integración del currículum, y analizar los resultados obtenidos tras la evaluación de la práctica desarrollada en el aula con el fin de comprobar que esta experiencia supone una innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras Claves: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Pizarra Digital Interactiva, Póster Digital, competencia comunicativa y digital, Educación Infantil.

Abstract.

The educational process that currently takes place in Infant Education is relevant for further evolutionary development of children as well as their core competencies. The integration of ICT in education offers opportunities to experience and manipulate respecting the pace of student learning, based on the diversity, promoting teamwork, social interaction and foster the development of communication and digital skills.

This work is based on the use of digital poster as a learning resource used by the interactive whiteboard to work centers of interest in a classroom of infant education from five years old, according to the criteria of integration of the curriculum, and analyze the results obtained after evaluation of the practice developed in the classroom in order to verify that this experience is an innovation in the teaching and learning process.

Keywords: Information and Communication Technologies (ICT), Interactive Digital Whiteboard, Digital Poster, communicative and digital competence, Infant Education.

Texto.

1. Introducción

Como es sabido, actualmente la educación está experimentando un auténtico auge con el uso de los recursos tecnológicos en las aulas. En lo referente a la Educación Infantil e Inclusiva podemos echar mano de dos recursos tecnológicos de carácter multimedia: la Pizarra Digital Interactiva y el Póster Digital para trabajar los distintos centros de interés que forman parte del currículum de esta etapa, contribuyendo con ello a lo establecido en el Decreto nº 254/2008 que establece el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil y en el que se nos especifica: “Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se introducirán de forma progresiva, desde los primeros cursos, ajustándose al proceso madurativo de los niños”.

Con esta investigación hemos pretendido profundizar en la explotación didáctica del póster digital para potenciar la necesidad de integrar los medios tecnológicos a nuestro alcance y diseñar con ellos actividades lo suficientemente enriquecidas, contribuyendo con ello a la pedagogía que ha sido ampliamente desarrollada por el modelo TPACK, que incide en la necesidad de diseñar actividades didácticas con las TIC teniendo en cuenta los tres componentes básicos: conocimiento disciplinar, pedagógico y tecnológico.

Así pues, lo que en un principio planificamos y llevamos posteriormente a la práctica fue conocer las posibilidades didácticas y pedagógicas del póster digital en un aula infantil de 5 años donde se hallaban también alumnos de integración. Aprovechando el proyecto que en ese momento se estaba realizando en el centro sobre la alimentación saludable, diseñamos un póster digital para llevar a cabo nuestra intervención educativa, ya que es evidente que la educación en contextos formales debe utilizar e integrar las TIC en el proceso educativo, sin que tengan que dejarse de lado los métodos tradicionales. Ambos pueden ir a la par y formar un todo a favor

del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual implica la necesidad de que la innovación tecnológica vaya acompañada de la innovación pedagógica. Por este motivo no podemos olvidar que los recursos tecnológicos educativos se están innovando en los distintos centros de nuestra Región y que el propósito de la enseñanza actual está centrado en la búsqueda de nuevas metodologías innovadoras que favorezcan el aprendizaje de los alumnos.

Nuestro propósito con esta investigación ha sido la de contribuir a desarrollar la competencia digital de unos alumnos, que no estaban acostumbrados al uso de las TIC, excepto los conocimientos que tenían del ordenador en casa, y comprobar posteriormente las ventajas que ofrecía el uso del póster digital en su aprendizaje, estableciendo así una relación curricular de los contenidos programados a nivel docente, con los que se trabajaron de forma globalizada con el uso de nuestro recurso interactivo. Esperábamos que, como señala Sánchez (2003) la integración curricular de las TIC les implicara en su uso para lograr "un propósito en el aprender de un concepto, un proceso, un contenido, en una disciplina curricular específicas".

2. El póster digital: un recurso idóneo para desarrollar la globalización en Educación Infantil.

Atendiendo a que los contenidos de la Educación Infantil se organizan en tres áreas relacionadas con los ámbitos propios de la experiencia y el desarrollo infantil, que se abordan por medio de actividades globalizadas, y a que las TIC en el currículo de la Educación Infantil debe ser entendido desde una triple función: como un lenguaje en sí, como recurso social y como un recurso educativo, el uso del póster digital nos permite integrar los distintos contenidos en un solo recurso interactivo, e igualmente nos ayuda a fomentar el trabajo activo y colaborativo entre los niños, y a la vez les permite a éstos aprender de una forma lúdica, creativa y divertida; pero también nos va a ayudar a desarrollar las competencias comunicativa y digital de nuestros alumnos.

Otro de los factores que nos han motivado a elegir este recurso es que puede trabajarse con él tanto dentro como fuera del aula, lo cual es un medio eficaz para que los niños que se encuentren en aulas hospitalarias, enfermos en casa o que no puedan asistir por cualquier motivo a clase, puedan seguir el ritmo de la clase conectados mediante un ordenador con el resto de sus compañeros y puedan realizar las actividades programadas en cada momento, debido a que este recurso presenta una serie de características muy determinadas:

- Facilita el aprendizaje por tratarse de un recurso interactivo.
- Estimula la atención y la motivación del alumnado.
- Posibilita el aprendizaje colaborativo.
- Dispone de elementos multimedia variados: fotografías, videos, sonidos, imágenes, puzzles, canciones, cuentos, etc., que hacen de él un verdadero mural de exposición.
- Puede utilizarse como medio de evaluación.

- Nos sirve de mural de exposición.
- Permite trabajar los centros de interés y las actividades fuera del aula, lo cual puede entenderse como una medida de refuerzo educativo también.

Todas las características mencionadas contribuyen a que Salinas (2010) nos defina el póster digital como una representación gráfica de una o varias ideas, en la cual, se presentan al público diferentes elementos informativos como textos, videos, archivos de sonido y enlaces a la web, con la finalidad de transmitir, presentar información o compartir conocimiento.

Nosotras hemos elegido la herramienta Glogster para diseñar nuestro póster digital y enseñar al alumnado el uso de esta aplicación, debido a que es un programa específico para tal fin, por su facilidad de uso, por su formato digital y por su carácter en línea, y dado que permite crear enlaces, utilizar los pósters en blogs, wikis y webs y compartirlos con otros usuarios.

Dos son los objetivos básicos que nos han guiado en la puesta en práctica de nuestro trabajo:

- Introducir al alumnado en el manejo del uso de las TIC como un medio para conseguir la competencia comunicativa y digital.
- Que los alumnos se beneficien de las ventajas de la integración de contenidos multimedia a la hora de explicar los distintos centros de interés. asimilando los conceptos y procedimientos de forma lúdica e interactiva, y a la vez nos sirva a nosotras como profesoras, como herramienta evaluativa, y nos ayude a desarrollar las distintas competencias de nuestros alumnos, especialmente la creatividad.

3. Diseño metodológico de nuestra investigación

Esta experiencia educativa que presentamos aquí fue llevada a cabo en un aula de 5 años del CEIP San Félix, en Cartagena. Para ello, planificamos una intervención educativa en la que las distintas actividades programadas pudieran hacerse a través de un póster digital basado en un proyecto sobre la alimentación saludable que en ese momento se estaba realizando en el centro. Así pues, en colaboración con el maestro tutor del aula de Educación Infantil realizamos nuestra intervención educativa para ir reflexionando sobre la marcha, recoger información de las distintas fases de nuestra investigación y, finalmente junto con él, llegar a una serie de conclusiones que nos permitieran reflexionar sobre los pros y los contras de utilizar esta estrategia metodológica en esta etapa de enseñanza, y poder comprobar in situ que es necesario tener muy en cuenta que nuestros alumnos están inmersos en una nueva realidad de aprendizaje que comienza a germinarse desde los primeros años de vida con la inmersión en un ambiente dominado por las tecnologías de la información y comunicación tanto en casa como en la escuela, y que éstas les ayudarán significativamente en su aprendizaje y jugarán un papel esencial en sus vidas.

Pero, como bien afirma *Vergara Ramírez (2011)*, las Tecnologías de la Información y Comunicación son medios para trabajar los objetivos propios del nivel educativo concreto y no fines en sí mismos. No se trata de convertir las aulas en clases de informática, vídeo o fotografía. Las tecnologías se integran en aquellos aspectos del desarrollo didáctico donde resulten útiles.

3.1. Fases de nuestra investigación educativa

3.1.1. Fase de inicio o análisis

Esta fase se corresponde con la reunión que tuvimos con el profesorado de 5 años para poder establecer una toma de contacto inicial, presentarle nuestra idea y las actividades que creíamos más útiles para el alumnado una vez informados de sus aspectos cognitivos, su interacción con la PDI, los medios tecnológicos que disponía el colegio y el centro de interés que estaban trabajando. Una vez elegida el aula donde se desarrollaría nuestra intervención, asistimos a una asamblea en clase y observamos los conocimientos que el alumnado tenía sobre las TIC, sus características psicosociales, su nivel de aprendizaje y pudimos comprobar que su competencia digital era mínima. Deseábamos conocer y partir de sus conocimientos previos para integrar los nuevos. Y para ello acompañamos durante esa mañana al alumnado y pudimos contemplar el tipo de actividades tradicionales al que estaban acostumbrados y el grado de motivación que los alumnos presentaban en su realización. Posteriormente, lo que hicimos fue quedar con ellos a la semana siguiente durante dos días consecutivos para acostumbrarles a la PDI y diseñamos un póster digital basado en el cuento infantil de Caperucita Roja. Con esta medida conseguimos que los alumnos se hicieran con el manejo del póster digital y conocieran el significado de los iconos y las actividades que estaban detrás de cada uno de ellos.

Seguidamente procedimos a diseñar las diversas actividades relacionadas con el proyecto en un póster digital mediante la aplicación Glogster para abordar las actividades propias que el maestro diseñaba, junto a las que en distintas páginas de la web se hallaban y que eran acorde con el proyecto de la alimentación. Comenzamos a seleccionar e insertar en compañía de los niños cuentos, música, canciones, actividades de relacionar, de seleccionar, la rueda de los alimentos, la pirámide interactiva de los alimentos, un puzzle del tren de los alimentos creado con la aplicación Jigsaw Planet, fichas digitalizadas sobre los alimentos saludables y no saludables, así como la unidad didáctica interactiva de Pelayo y su pandilla sobre la alimentación. Como podemos observar, la aglutinación y globalización de las actividades es mucho mayor que la que el maestro tenía usando sólo los medios tradicionales como el libro de texto.

Sobra decir que las actividades diseñadas e insertas en nuestro póster digital se correspondían no sólo con el proyecto que se impartía en ese momento en el aula, sino también con los objetivos que previamente habíamos planteado y que anteriormente mencionamos.

3.1.2. La segunda fase: desarrollo de los contenidos

Para la realización de esta segunda fase procedimos a guardar en el ordenador nuestro póster digital diseñado con todas las actividades integradas que proyectamos para esta experiencia. Algunas de las fichas fueron digitalizadas para que el alumnado, después de haberlas hecho de un modo tradicional en el aula, pudiera hacerlas ahora utilizando la PDI y nuestro póster digital, y poder así contrastar las diferencias. Procuramos que la pantalla del póster tuviera un diseño atractivo, y que no mostrara excesivos contenidos en formato texto, optando más por la imagen y el sonido, y que facilitara el acceso a la información que queríamos transmitirles, ya que pretendíamos mejorar su aprendizaje pero sin saturar sus posibilidades de conocimiento. En este segundo período de nuestra intervención nuestro póster pasó a convertirse en un amplio mural de exposición donde se integraban todo tipo de actividades adecuadas a su ritmo de aprendizaje, y que les posibilitaban trabajar los contenidos curriculares a través de diversas fuentes de información: interactiva, audiovisual, verbal e icónica, fomentando así un aprendizaje eficiente, participativo e interactivo. Por ello pasamos a diseñar actividades que nos ayudaran a desarrollar la competencia digital del alumnado, la cual es definida por Amparo Escamilla (2008) como «el conjunto de habilidades y destrezas relacionadas con la búsqueda, selección, comprensión, análisis, síntesis, valoración, procesamiento y comunicación de información en diferentes lenguajes (verbal, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) que integra conocimientos, procedimientos y actitudes”.



Figura 1. Póster digital de la alimentación (1)

(1) El póster digital de la alimentación puede consultarse en la siguiente dirección web:
<http://cartagonova.edu.glogster.com/edit/los-alimentos/>

3.1.3. La tercera fase: evaluación

En la etapa de Educación Infantil, la técnica fundamental para evaluar es la observación. Así pues, fuimos tomando nota mientras observábamos la realización de las distintas actividades que el alumnado hacía en la PDI y tomando fotos. La observación sistemática que llevamos a cabo nos permitió elaborar una serie de registros anecdóticos que posteriormente nos ayudaron a realizar una escala de observación donde reflejamos tanto lo conseguido como lo no logrado por los alumnos. Igualmente se procedió a establecer una interacción oral posterior con los niños y niñas del aula, como medio de evaluación final, con el fin de comprobar lo que habían aprendido. La respuesta fue sorprendente porque no sólo fueron capaces de responder acertadamente a las distintas cuestiones que se les hacían, sino de reconocer los distintos elementos de la rueda de alimentos y de identificar sus características. Nuestros objetivos y premisas se habían cumplido y la interactividad curricular se había conseguido. Y es que al igual que opina Solano (2010), es imprescindible en el momento social en el que nos encontramos retomar los aspectos referidos a los objetivos de etapa relacionados con la integración de las TIC y las premisas que se establecen con estas normas para el logro de la competencia digital y de tratamiento de la información.

Durante esta fase pudimos observar incluso que los niños habían disfrutado igualmente ayudando a sus compañeros, y se habían mostrado además mucho más motivados y participativos mientras hacían cada una de las tareas que integraban el póster digital, aunque en un principio no estaban muy familiarizados con el uso de este recurso ni con la PDI, ya que el maestro del aula prefería los medios tradicionales, como el libro de texto, aludiendo a que era lo que los padres al final veían y valoraban. Pero como maestros debemos entender, como afirma Martínez Segura (2010) que el profesor es un elemento importante para que la aplicación de las TIC se lleve a cabo con éxito. Y para ello, debe de dejar de ser un mero transmisor de conocimientos, para adoptar el papel de guía que enseña a sus alumnos a aprender, y dejar que éstos adquieran el mayor protagonismo en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Después de nuestra experiencia, el maestro pudo comprobar que la retención de los contenidos era mayor ahora que con la realización única de las actividades tradicionales, dado que las ilustraciones, la interactividad y las distintas secuencias de colorido y sonido que ofrecían las actividades del póster no eran las mismas a las que ellos estaban acostumbrados a realizar en el libro de texto u otro tipo de actividades impresas. La competencia digital y la interactividad curricular de los alumnos había aumentado, al igual que la competencia comunicativa, la creatividad, la curiosidad y la motivación de los niños, pero también sus posibilidades psicomotrices, intelectuales y sociales. Así pues nuestra experiencia nos había dado la razón: las TIC ayudan considerablemente a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, sin importar la edad que éstos tengan.

4. Conclusiones

La puesta en práctica de nuestra investigación didáctica nos ha permitido comprobar que el uso del póster digital fomenta ampliamente la interacción entre el alumno y el profesor, y a la vez nos permite introducir y utilizar las TIC como un medio para la consecución de las competencias comunicativas y digital del alumnado, así como de los objetivos curriculares.

Ahora bien, es necesario por parte del profesorado el conocer este tipo de herramientas de la web 2.0 porque ésta admite la creación de espacios de intercambio de contenidos en los que los propios usuarios de Internet son los generadores de contenido: textos, imágenes, vídeos, presentaciones, los cuales les van ayudar a comprender las ventajas que los contenidos multimedia nos pueden proporcionar: facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el que todos los alumnos puedan participar en distintas tareas, mejorar el trabajo colaborativo, realizar las distintas actividades de un modo globalizado, ayudar a aumentar la retención de los niños, fomentar la interacción...Por ello, Prendes (2007) afirma que las metodologías de enseñanza suponen definir el cómo vamos a desarrollar este proceso, un cómo que implica definir los modos de trabajo de los profesores y alumnos teniendo en cuenta también los recursos a utilizar y los modos de organizar las tareas y actividades.

De la misma forma, hemos podido percibir que la enseñanza con la ayuda de las TIC, en este caso del póster digital, aumenta el grado de motivación debido a que la sonoridad y la luminosidad que presentan este tipo de recursos, son muy atractivos para los niños. Y es que vivimos en una época donde como dice Area (2005) estamos ante una nueva generación que necesita otros modelos de escolaridad y enseñanza adecuadas al nuevo entorno tecnológico y cultural en el que se desenvuelven.

Después de nuestra experiencia, podemos afirmar sin duda alguna que el uso del póster digital, junto a los medios tradicionales, nos ayuda a desarrollar ampliamente las competencias comunicativa y digital de los alumnos, ya que a través de los diferentes iconos que forman el póster digital, al niño se le abre un amplio abanico de posibilidades, y un recurso mediante el cual su expresión y creatividad no tiene límites y le van a permitir a la par desarrollar, de un modo integral, su proceso de aprendizaje, adquirir una competencia digital acorde a su edad, y dar rienda suelta a su imaginación, lo cual puede ayudarle significativamente no sólo en su aprendizaje, sino también en su desarrollo evolutivo. Pero también hemos comprobado que su uso facilita la memorización, les permite aprender de un modo visual, lo que le ayuda a retener y memorizar información durante mucho más tiempo, simultáneamente les ayuda a mantener y estimular su atención, y además posibilita ampliamente el aprendizaje colaborativo, permitiendo asimismo que los alumnos de integración puedan participar en las actividades junto al resto de sus compañeros, facilitando así su interacción social en el aula, y es que al igual que opina Martínez Segura (2010), las TIC, pueden ayudar a eliminar las barreras que el medio está imponiendo a la persona con discapacidad y a compensar las discapacidades presentes en el niño.

Pero desde aquí queremos animar a todos los profesores a que utilicen todos los medios que estén a su alcance porque como piensa Recio Caride (2013), lo mejor y más conveniente es ir conociendo, poco a poco, diferentes herramientas, y probando las que más útiles nos resultan para desarrollar experiencias, integrándolas en el día a día de nuestras aulas de Educación Infantil, consiguiendo con ello un cambio metodológico y obteniendo más motivación y diversión, tanto para nuestros alumnos como para nosotros mismos.

5. Bibliografía

Aguiar Perera, M.V. Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la webquest en *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, Nº 34. Enero 2009, pp.81 – 94.

Area, M. (2005): Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Una revisión de las líneas de investigación. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, v. 11, n. 1. Recuperado el 16 de enero de 2014 de http://www.uv.es/RELIEVE/v11n1/RELIEVEv11n1_1.htm

Asorey Zorraquino, E y Gil Alejandro, J. El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *Revista Tribuna Abierta*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013 de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n12-asorey-zorraquino.pdf>

Decreto número 254/2008, de 1 de agosto, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. BORM, 6 de agosto de 2008, p. 24960.

Escamilla, A. 2008. *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*, pp.77-78. Graó. Barcelona.

Martínez Segura, M.J. (2010). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) adaptadas a la Discapacidad Psíquica. Recuperado el 3 de enero de 2014 de <http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/10808/1/TIC%20y%20Discapacidad%20Ps%C3%ADquica.pdf>

Prendes Espinosa, M.P. (2007): Internet aplicado a la Educación. En Cabero, J. (coord.) *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*, pp. 205-208. Madrid: Mc Graw Hill.

Recio Caride, S. (2013). Los materiales educativos tienen que ser sencillos, interactivos y motivadores. *Revista Didactalia*. Recuperado el 14 de enero de 2014 de <http://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/salome-recio-etapa-infantil-los-materiales-educati/38496423-ef4>

Romero Tena, R. (2006). *Nuevas Tecnologías en Educación Infantil*. Sevilla: Eduforma.

Salinas J; Perez A; Benito Barbara (2010). Los Medios Sonoros. Producción de Recursos y Medios Educativos.

Recuperado el 18 de Octubre de 2014 de http://castor.unab.edu.co/courses/1/526-2010.MTEM/content/27283_1/dir_unidad4.zip/unidad4/recursos/prod_00140_textobase4.pdf

Sánchez, J.H. (2003). *Integración curricular de las TICs*. Recuperado el 15 de enero de 2014 de <http://www.creadess.org/index.php/comparte/2012-02-10-21-38-04/blogscreadess/pdf?id=5335>

Solano Fernández, I.M. (2010). Estrategias metodológicas para el uso de las redes en Educación Infantil. Recuperado el 19 de diciembre de 2013 de: http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/14619/1/ Metodolog%C3%ADas_y_estrategias_did%C3%A1cticas_Infantil.pdf

Vergara Ramírez, J.J. (2011). Integrar las tic en educación infantil brújula para navegantes. Recuperado el 21 de diciembre de 2013 de <http://www.blogcanaleduacion.es/wp-content/uploads/2012/10/TIC-EN EDUCACI%C3%93N-INFANTIL.-JUANJO-VERGARA.pdf>