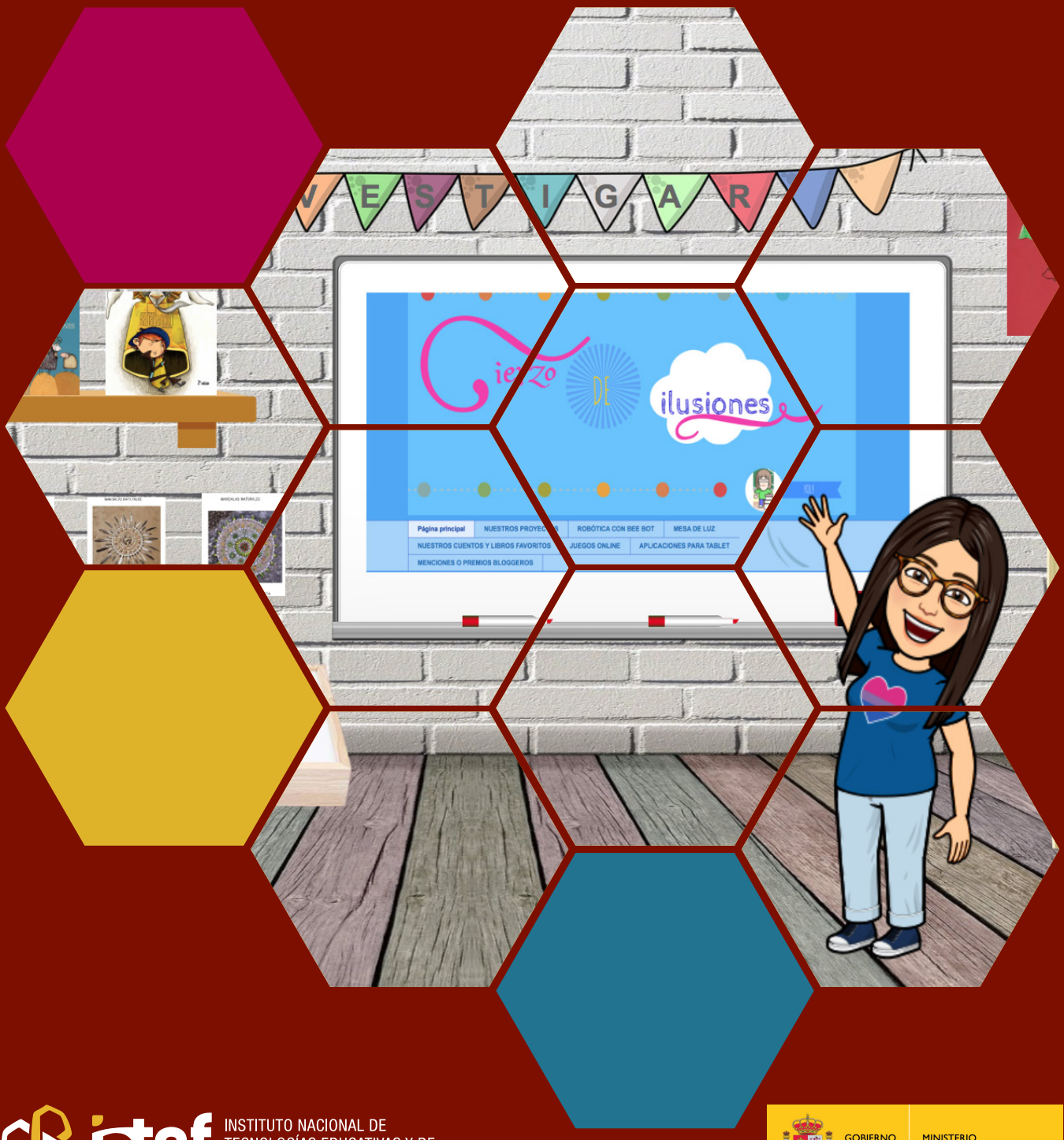
experiencias educativas inspiradoras

Nº 70

Asamblea digital

Las tecnologías educativas en Ed. Infantil.



INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Enero 2022

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf70_2020_847-19-133-8

"Asamblea digital. Las tecnologías educativas en Ed. Infantil" por Yolanda Pérez Mauri para INTEF <https://intef.es>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0** https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Imagen de portada Aula virtual.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

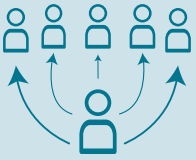
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice

Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 13
5. Conclusiones 14
6. ¿Te animas? 15
7. Material complementario 16

1. Introducción

RESPONSABLE	Yolanda Pérez Mauri
CENTRO ESCOLAR	CEIP Foro Romano
DIRECCIÓN	C/ Foro Romano, 1
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Cuarte de Huerva (Zaragoza)
WEB DEL CENTRO	CEIP Foro Romano
EMAIL DE CONTACTO	yolyinfantil@gmail.com

El curso 2020-21 comenzó con un mar de dudas para todos los docentes que nos planteábamos cómo emprender una enseñanza presencial, oteando en el horizonte distintas posibilidades que se nos podrían plantear debido a la situación sanitaria.

Preparando espacios y materiales para el nuevo curso.

Con estas incertidumbres, recibimos al nuevo alumnado de educación infantil. Alumnado y familias que iban a conocer nuestro centro en un curso muy especial y en el que creímos que las herramientas digitales, serían imprescindibles.

Nuevas rutinas en el aula por la situación sanitaria.

Crear herramientas digitales para las rutinas del aula con las que ir desarrollando la autonomía digital y la motivación fueron un objetivo para trabajar de manera progresiva durante el curso, con un valor tanto en la educación presencial como en una posible educación online.

Por ello esta experiencia incidió en la importancia de que los recursos digitales estuviesen integrados en la programación, en la vida diaria del aula y en su relación con los distintos contenidos curriculares.

2. Punto de partida

Nuestro centro, el CEIP Foro Romano, lleva unos cursos fomentando la incorporación de herramientas digitales. Se utiliza como eje central la plataforma *GSuite* y otras herramientas como blogs y páginas web, siendo la competencia digital un aspecto fundamental en el plan formativo del centro.

En la etapa de Educación Infantil la tecnología es un medio importante para comunicarnos con las familias y para llevar a cabo el Aprendizaje Basado en Proyectos, nuestro eje metodológico. El blog y el correo electrónico son parte imprescindible de nuestra aula.

En esta experiencia se muestra el trabajo realizado en un aula de 1.º de Educación Infantil, es importante recalcar que nuestro trabajo docente se basa en el trabajo en equipo, entendido como una colaboración y una suma de experiencias y habilidades.

Los materiales que se adaptan a las distintas aulas, siempre tienen una parte del trabajo o inspiración de otra compañera. Esta experiencia no tendría tanta riqueza si no fuera por la colaboración entre docentes, las manos artesanas de mi compañera Esther creando las mascotas que compartimos, los diseños de Cristina plasmando en imagen muchas de nuestras ideas o los préstamos de Silvia para construir familias diferentes con materiales manipulativos. Nuestro trabajo es la suma de todos, y todos (profesorado y alumnado) ganamos con la misma.

Este inicio de curso, nos pareció importante digitalizar partes importantes del día a día en el aula dada la situación sanitaria sin perder la base de la Educación Infantil: el juego, la manipulación, el lenguaje oral y las emociones. En esta experiencia mostraremos los recursos que nos han permitido tener presente la competencia digital de nuestro alumnado desde el principio de su escolarización, enlazándolas con esas otras actividades manipulativas y reales que se dan en el aula diariamente.

Nuestro CEIP Foro Romano y su entorno digital.

3. Paso a paso

Paso 1. Periodo de adaptación y primeros días en el cole

Toda maestra o maestro de Educación Infantil sabe que el período de adaptación en 1.º hay que mimarlo y dejar mucho espacio a las emociones, al cuidado y a las palabras. Este curso, en el que todo parecía más complicado por todas las medidas de seguridad, tuvimos que cuidarlo mucho más.

En esta etapa la herramienta principal es el juego libre con el que poder acercarnos y conocer poquito a poco a nuestro nuevo alumnado. Se realizaron algunas pequeñas actividades grupales en las que la literatura infantil y la música fueron recursos indispensables.

De manera digital preparamos un cancionero donde estuvieron presentes las primeras canciones para rutinas en el aula (cómo la recogida de materiales), los primeros contenidos relacionados con su entorno más cercano (por ejemplo, el clima) y las canciones que nos ayudaron en rutinas específicas como el lavado de manos.

Para el cancionero comenzamos a utilizar la pizarra digital interactiva. En este recurso y en los primeros días la maestra fue el ejemplo de cómo utilizarla. Se puede utilizar el dedo, pero usamos un puntero que nos ayudó a utilizar la presión necesaria y comenzamos a adquirir estrategias como el arrastre o marcar en la pizarra digital.

Portada de nuestro cancionero.

La ventaja del cancionero fue que se iba adaptando a los distintos contenidos que introdujimos más adelante. Es un recurso menos interactivo que la posterior asamblea, nos sirvió para los primeros pasos.

En los días posteriores ellos iban seleccionando la canción que preferían para el momento del día.

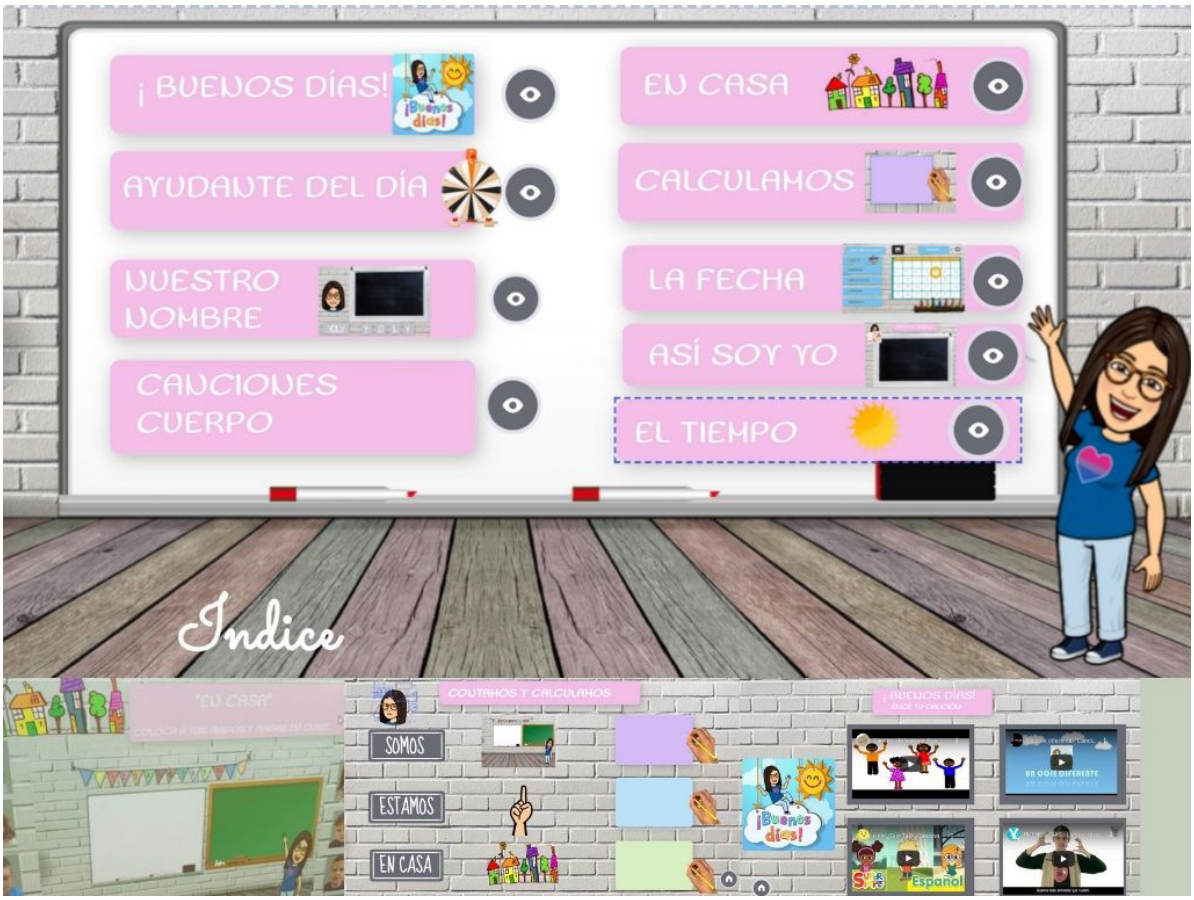
El cancionero se realiza en una plantilla reutilizable de Genially para que se pueda utilizar en otras aulas con las canciones elegidas. Las canciones recopiladas son de distintos autores y están alojadas en youTube.

Paso 2. Asamblea Digital

En las primeras semanas se hizo hincapié en la organización de espacios y momentos en nuestra aula, el cancionero nos ayudó a introducir el recurso digital, a conocer sus gustos y a trabajar las primeras normas para potenciar el lenguaje y la escucha en estos momentos.

El eje de nuestra clase siempre ha sido la asamblea, un espacio que comienza en tres años con unas rutinas; este espacio nos ayuda a conocernos poco a poco, a sentirnos parte del grupo, a tomar responsabilidades tomando el papel de ayudante, a hablar y a escuchar.

Después de un mes incorporamos la asamblea digital, donde ellos tomaron un papel más activo ya que era el ayudante del día el que guiaba la actividad a través de la presentación. La asamblea digital la realizamos con la herramienta Genially, trabajando diversos aspectos:



La asamblea se compone de distintos apartados.

ALUMNADO AYUDANTE

La primera actividad consistió en nombrar al alumnado ayudante que sería el encargado de utilizar la presentación y guiar las distintas actividades. Al principio necesitan más ayuda, la cual pueden solicitar en cualquier momento (tanto a mi como maestra como a sus compañeros y compañeras). Es necesario trabajar el respeto al trabajo y el tiempo que necesita para hacerlo.

Para la elección del ayudante se utiliza la ruleta de nombres, realizada con Fluky.io, es una de las actividades que más les gustó. Tiene relación con el proyecto sobre el nombre propio del que os hablaré más adelante.

¿Quién es hoy el ayudante? Esperamos muy emocionados.

Buenos días ¿Qué tal estamos?

Empezamos la mañana dándonos los buenos días. Hay varias canciones que el ayudante puede elegir. Nos encanta empezar la asamblea bailando con nuestros amigos y amigas así que en muchas ocasiones primero bailamos y después cantamos.

A partir de allí damos los buenos días a nuestros compañeros y compañeras y nos miramos a la cara (a pesar de la mascarilla) para ver si todos estamos bien y preparados para iniciar la asamblea. Es un momento en el que hay que escuchar, respetar los turnos para hablar, si alguien está enfadado o más nervioso es mejor empezar por allí para poder ayudar a nuestro amigo o amiga a expresarse y sentirse más cómodo. Es el maquinista quien guía la actividad utilizando la diapositiva *"En casa"*

Debido a la edad y a la ausencia de lenguaje oral es muy importante cuidar estos momentos.

La fecha

En estas diapositivas buscamos en nuestro calendario el día de la semana y del mes. Recordamos que día fue ayer, qué día es hoy, en que estación nos encontramos, etc.

En clase tenemos unas mascotas que nos ayudan a realizar muchas actividades. Son hadas de las estaciones que potencian actividades de juego y actividades sensoriales relacionadas en muchos casos con la naturaleza. Hemos introducido estas hadas en nuestro calendario digital, y son las que movemos cada día para saber el día de la semana.

El calendario, los números y las hadas de las estaciones están presentes a diario.

Los números en nuestra clase

En el momento de la asamblea se utilizan los números y las matemáticas para las actividades cotidianas. Contamos cuántos niños y niñas estamos en clase, vemos cuántos faltan, escribimos los números, en la asamblea digital se reflejan estas actividades.

Paso 3. Incorporación de otros contenidos y proyectos en la asamblea

La asamblea tiene la ventaja de poder incorporar en cualquier momento mediante diapositivas los distintos contenidos que vamos añadiendo durante el curso y relacionándolos con otros materiales. En el aula se trabajan con materiales manipulativos, que serán el ejemplo en caso de utilizarlos en la enseñanza online. En este caso la actividad online se refleja en el blog de aula "Cierzo de ilusiones", donde se elaboran propuestas de actividades y se recogen las respuestas del alumnado a través de distintas herramientas tecnológicas (vídeos, collage de fotos, etc.)

Así soy yo

Durante el curso se desarrolla un trabajo mensualmente dónde el alumnado se dibuja a sí mismo, trabajando el lenguaje oral, el conocimiento del propio cuerpo, el esquema corporal y la expresión plástica. Este aspecto se trabaja en la Asamblea cuando el ayudante se va dibujando en la pizarra, y sus compañeros y compañeras hablan de sus características físicas (tienes el pelo rubio, los colores de su ropa, etc.)

Nuestra familia

En este trimestre, durante la asamblea conocimos también a nuestras familias. Se añadió en la presentación reflejando en la pantalla las fotos que nos habían enviado desde sus casas a través del mail. En el aula tenemos un mural con las fotos de nuestras familias, y el ayudante nos presenta a la suya. Nos dice sus nombres y nos cuenta lo que le apetece. Además, puede representar a su familia con los muñecos de *La caja de las familias* y contarnos por qué elige esos muñecos y a quienes representa.

Nuestro nombre

Durante este curso escolar, nos acercamos al proceso lecto-escritor a través de nuestros nombres. Son muchas las actividades que se hacen en el aula con las letras de nuestro nombre: jugamos, pintamos, bailamos con las letras y nuestro nombre como protagonista.

Esta actividad está presente en la asamblea, en el sorteo del ayudante, en la lista de nombres, en los puzles del nombre del ayudante, ampliándose durante el curso.

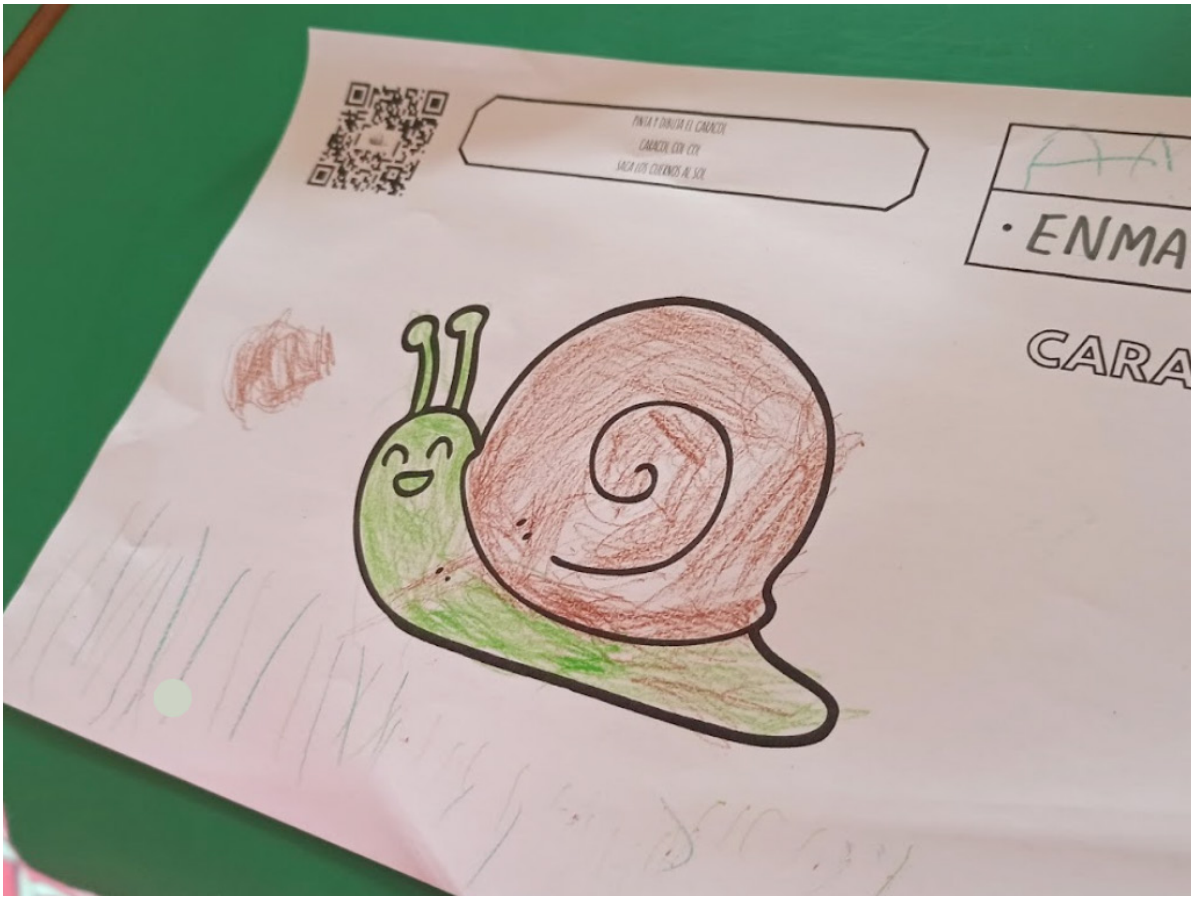
Nos acercamos a las letras con nuestros nombres, en la asamblea y otras actividades.

Paso 4. Códigos QR en las fichas de trabajo

En nuestro cole no utilizamos libros de texto, los materiales son elaborados por el equipo docente teniendo en cuenta la adaptación a las distintas aulas.

Durante el ciclo de Infantil hay herramientas como los códigos QR que nos facilitan la introducción de elementos digitales en la propia ficha de trabajo de nuestro alumnado. Comenzamos ese trimestre incorporando códigos QR en las fichas. El objetivo consistió en que se familiarizasen con una herramienta que posteriormente ellos crearían y manipularían. En nuestra aula se utilizan tabletas del centro puestos a disposición de las distintas aulas, aunque también utilizamos el móvil del profesor.

Incluimos en las fichas vídeos elaborados por nosotras y también otros extraídos de internet (fundamentalmente de *YouTube*). Los códigos se utilizaron para reflejar canciones de manos y propuestas de estimulación del lenguaje.



Incluimos los códigos QR como elemento.

4. Evaluamos

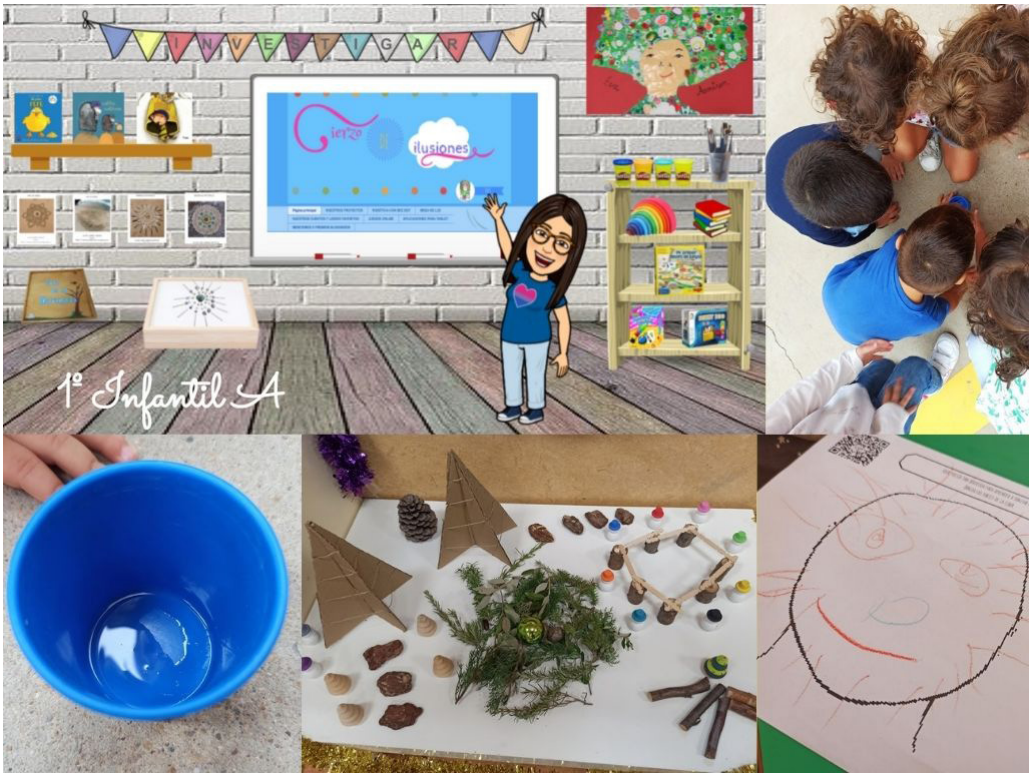
Los materiales utilizados son el principio del camino para introducir la competencia digital en nuestro alumnado. Estamos en el primer trimestre de 1.º de Educación Infantil y muchos de los objetivos de estos materiales se irán trabajando durante todo el ciclo de Infantil. Con la introducción de distintos recursos digitales desde el inicio, se irá logrando una mayor autonomía y participación activa del alumnado en la creación de sus propios materiales.

Podríamos decir que esta experiencia refleja sólo unos primeros pasos de lo que queremos durante los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil.

Durante este trimestre ninguna de las aulas que utilizamos tuvo que ser confinada, algo de lo que nos alegramos enormemente. Por ello, no se puede valorar de manera general su adaptación en caso de enseñanza online. Para confinamientos específicos del alumnado hemos visto muy útil el seguimiento de blog de aula y el envío de estos y otros materiales a través del correo electrónico.

En el aula, la asamblea digital se ha convertido en un recurso indispensable que guía uno de los principales momentos del día. No hay que olvidar la importancia de que se utilice sólo una parte del tiempo. Soy partidaria de que otro tipo de actividades se realice de una manera más manipulativa y sobre todo que potenciemos el lenguaje oral, para lo que es importante potenciar actividades y momentos lejos de las pantallas.

Nos hemos encontrado algunas dificultades técnicas, relacionadas con la herramienta y nuestra pizarra digital interactiva a la hora de la escritura, solventándola con el uso de materiales complementarios.



La asamblea digital es un recurso más dentro de nuestra programación.

5. Conclusiones

Hace años que utilizo tecnologías educativas como recurso y herramienta en nuestra aula. El curso pasado nos encontramos ante una situación nueva que nos hizo conocer más herramientas e instrumentos y valorar aquellas estrategias que habíamos utilizado anteriormente.

Nuestra competencia digital como docentes se enfrentó a un reto complicado, convirtiéndose en un reflejo del trabajo anteriormente realizado con nuestro alumnado.

Este reto ha podido cambiar algunas miradas, pero justo en este momento creo que es más importante que nunca reflexionar sobre su uso en nuestras aulas. La pedagogía y los objetivos didácticos son los que tienen que guiar la introducción de los distintos recursos (tanto digitales como analógicos).

Aunque en la experiencia hago hincapié en la utilización de recursos digitales, no hay que olvidar, que en la enseñanza presencial, son sólo una parte de la misma.

El momento actual necesita que los recursos digitales sean parte de nuestras aulas y nuestras programaciones de manera funcional. Esta experiencia sólo ha querido reflejar un ejemplo de integración de recursos digitales en el día a día de un aula de Infantil desde el comienzo del segundo ciclo de Infantil.

Recursos digitales completan otras actividades lúdicas, manipulativas y de lenguaje.

6. ¿Te animas?

El claustro virtual y el claustro real llevan años inspirando la introducción de nuevos recursos y materiales. Las redes y muchos compañeros y compañeras han sido la ayuda constante para realizar materiales y adaptarlas a mi aula.

Para realizar la asamblea me basé en muchos materiales que otras compañeras compartieron anteriormente. Doy las gracias a todos aquellos que comparten y especialmente en este caso a Carol Calvo y Cati Navarro cuyos trabajos fueron inspiración (siempre son) y a mis compañeras Cristina y Esther que mejoran siempre los materiales que compartimos. Las bases de otros trabajos nos ayudan y es importante valorar al autor de los mismos y su generosidad por compartirlos.

Siempre he pensado que el mejor material no es aquel más vistoso o que más nos ha costado realizar, sino aquel que se adapta a nuestro alumnado. A lo largo de la experiencia habéis conocido materiales que podéis adaptar a vuestras aulas u os pueden servir de guía.

Todo material que es adaptado con sus fotos, sus imágenes y sus intereses consiguen una motivación real en nuestro alumnado y un aprendizaje basado en la funcionalidad.

Las herramientas actuales son muy sencillas de utilizar y os animo a seguir probando, a utilizar plantillas y a trabajar en equipo para crear materiales que se adapten a vuestra aula y metodología. Por supuesto os animo también a compartir vuestros recursos con el resto de profesorado, para seguir aprendiendo juntos y juntas.

Inspiración y ayuda del #claustrovirtual.

7. Material complementario

En este apartado añado algunos enlaces que pueden ser útiles para conocer aspectos tratados en la experiencia con más profundidad.

- Página web del CEIP Foro Romano
- E-Foro Romano. Explicación del Plan de Formación Digital de nuestro centro.
- *Cierzo de ilusiones:* blog en el que podréis conocer el día a día de nuestra aula: recursos, actividades, proyectos, etc.
- *Ordenando mi cajón desastre:* blog personal de recursos en el que se encuentran los materiales que comparto con otros docentes y familias, ajeno al centro escolar.
- Plantilla reutilizable de Genially para la elaboración del cancionero.
- Asamblea Digital realizada con la herramienta Genially.
- Herramienta Fluky.io para crear la ruleta de nombres.

experiencias educativas inspiradoras

Las tecnologías educativas en Ed. Infantil.

Asamblea digital

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO