

EL PROFESSORAT I L'APLICACIÓ DE NOVES TECNOLOGIES A L'EDUCACIÓ INFANTIL: LES IMATGES COM A RECURS PER A TREBALLAR EL PROCESSAMENT LÈXIC INFANTIL

Lluís Garcia Pérez, Diplomado en Magisterio UCV
Raquel Rubio Amador, Diplomada en Magisterio UCV
Vicent Gimeno Bosch, Universidad Católica de Valencia “San Vicente Mártir”

INTRODUCCIÓ

Aquest article pretén, des de la nostra experiència, fer una succinta presentació i opinió al voltant de les possibilitats didàctiques de les noves tecnologies a l'aula d'Educació Infantil. Concretament, ens hem centrat en l'ús de programes informàtics amb els quals podem treballar i potenciar el processament lèxic en aquesta etapa a partir de les imatges. Al mateix temps, s'hi tracten els prejudicis o temors del professorat a l'hora d'aplicar aquests programes, i també els problemes amb els quals ens podem trobar si volem aplicar aquestes aplicacions informàtiques a les escoles.

EL PROFESSORAT D'INFANTIL DAVANT LA INFORMÀTICA

Fa molts anys que cada dia –quan alcem la vista i veiem aquelles cares quasi de nadons a classe, com si demanaren aquella cosa nova que volen aprendre o allò màgic que esperen del mestre o mestra– renovem la nostra voluntat d'investigar tot allò que el professorat d'Educació Infantil ha de fer per dur a terme la seua feina: contes, cançons, jocs, murals, dramatització, manualitats, dibuix, lectoescriptura, hàbits, psicomotricitat, rutines, festes, audiovisuals, lògica i matemàtica, pintura, danses, tradicions, la informàtica...

Com es pot deduir del que acabem d'apuntar, el mestre d'Educació Infantil està obligat a ser un tot terreny de l'ensenyament, és a dir, una mena de “mestre orquestra”.

És per això que molts mestres (tant els novells com els de dilatada experiència) sovint s'han plantejat la qüestió: per què no la informàtica?

Aquesta pregunta és encara més lògica si partim de la premissa que ens fa pensar que una escola centrada en l'individu ha de ser rica en l'avaluació de les diferents capacitats, habilitats, inquietuds i interessos de l'alumnat.



Les imatges, el color, el so, el moviment, la creativitat, la imaginació i un grapat de motius més, fan dels ordinadors un instrument molt atractiu tant per a infants com per a adults. Però, és clar, s'hi ha d'aprendre per a poder fer-los servir. Cal conèixer aquest món si no volem quedar-nos atrapats pels criteris que no s'ajusten als nostres interessos ni als de l'alumnat. Quantes vegades recorrem al primer disc compacte que cau a les nostres mans i quan l'utilitzem diem que fem "tallers d'informàtica"?

L'ordinador pot esdevindre una mena de "llapis màgic" o, com diria la cançó, "una finestra a la mar petita i blanca"; però, això sí, si al darrere no hi ha una persona amb intel·ligència, imaginació i voluntat, servirà de ben poc.

LA FORÇA DE LES IMATGES

El que sembla un títol d'exposició esdevé quotidià quan tenim a l'abast còmics, il·lustracions, cartells publicitaris, revistes, cinema o fotografies que no necessiten una explicació i que ens recorden com érem abans (i provoquen el somriure d'alguns i la nostàlgia dels altres). Les icones o cartells que ens recorden si podem passar o no; si podem fumar o no, que desconnectem els telèfons mòbils, que hi ha un hotel pròxim, un aparcament (segurament amb el cartell de "complet"), anagrames amb els quals molts menuts i grans reconeixem una marca de roba, de cotxe, de begudes i d'un llarg etcètera.

Com és obvi, estem d'acord amb el text escrit. No ho estem tant en magnificar-lo i exaltar-lo com a forma quasi única d'adquisició de coneixements, ja que això seria menysprear i posar en un lloc secundari el treball d'aquelles persones que gaudeixen d'altres sistemes d'ensenyament i aprenentatge i, com no, d'intel·ligència. Ens referim a la intel·ligència musical, l'espacial, la cinèsica, la interpersonal, la intrapersonal i que, per a una gran part del nostre alumnat, ha educat. No és gens infreqüent el cas on un determinat alumne ha patit un fracàs escolar i, en deixar l'escola, ha trobat altres maneres d'accedir al coneixement que tant desitjava i que aquesta li negava amb els mètodes habituals i les matèries instrumentals com a part excessiva del currículum. Ens preguntem: com haguera sigut el món sense músics, pintors, escultors, esportistes...?

QUINS PROGRAMES UTILITZAR?

"-Hi ha cap programa per ensenyar a...? Tinc un programa que m'han deixat i és molt bonic...".

Frases com aquestes tots i totes les hem sentides o dites alguna vegada. Res més lluny d'una postura sensata a l'hora d'escollir un programa o una aplicació informàtica per a treballar a l'escola. Tots coneixem els principis d'un aprenentatge significatiu efectiu: que siga funcional o pragmàtic, que responga als interessos de l'alumnat, que estiga emmarcat dins dels àmbits curriculars, etcètera.



Per què no seguir els mateixos criteris a l'hora de treballar amb les aplicacions informàtiques?

Una bona solució podria ser fer les aplicacions segons les necessitats que cada dia es presenten a l'escola. Sí, és clar, però... què fem quan en l'ordinador només tenim els programes que t'instal·len quan te'l duen a casa? O, com ho fem si no tenim prou coneixements de la matèria per a decidir quina aplicació treballar o de quina manera fer-ho?

En el nostre cas, hem d'admetre que moltes de les necessitats que teníem plantejades o se'ns acudien, les resolíem amb el PowerPoint, i amb ell anàrem descobrint, d'una manera quasi artesana, i creant –amb el clàssic toc d'imperfeció artística tan bonic que els mestres sabem donar-li als nostres murals– cançons, imatges... I aprenguérem la importància de fer servir –o no– molts programes comercials¹ ja fets (Aprendo con Pipo, Conejo lector, etc.) que sovint no s'ajusten als nostres interessos ni als de l'alumnat. Òbviament, l'objectiu no és vendre cap programa, ni encara menys fer augmentar (més i tot!) les arques dels magnats informàtics, i, tot i que pensem que de tots se'n poden extraure aspectes positius i negatius, pensem que el fet que aquest programa estiga fàcilment a l'abast dels usuaris és un aspecte que cal tindre en compte. També és evident que, actualment, hi ha programes que resolen d'una manera més eficaç i pragmàtica el tractament de les imatges (Photoshop o Freehand, posem per cas) i som conscients que, freqüentment, se'n fa un ús abusiu. Assumim que el PowerPoint no pot assumir i resoldre-ho tot, però també és cert que la gent, i més encara en temes informàtics, sovint és reticent als canvis i les innovacions, i acaba treballant amb aquests programes.

PROCÉS D'INTERVENCIÓ I PROCESSAMENT DE LES IMATGES

No hem de canviar necessàriament el model que fem servir habitualment. És per això que seguirem els mateixos principis:

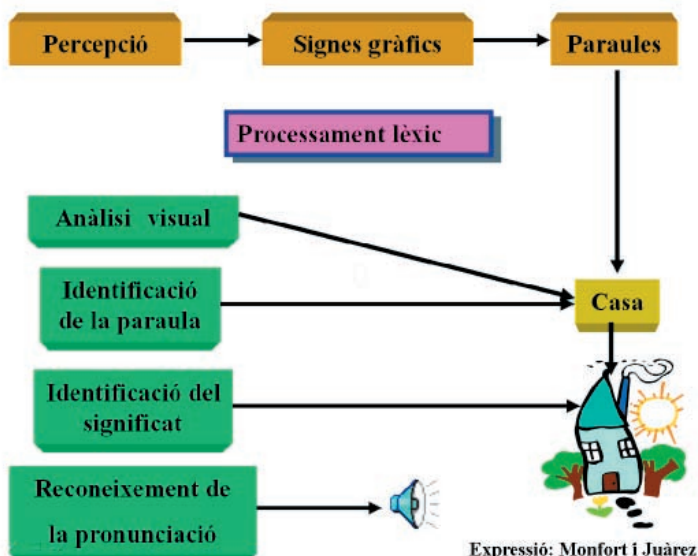
1. Avaluar i/o diagnosticar el nivell de coneixements i el grau de maduresa de l'alumnat.
2. Adequar els continguts a l'alumnat, al nivell del grup i als seus interessos.
3. Decidir, imaginar i crear les activitats que hem de dur a terme. Tasca, aquesta, en què ens podrien ajudar els nostres alumnes.

Tenint en compte la seqüenciació que tenen els xiquets i les xiquetes en el processament de les imatges, les capacitats perceptives i de comprensió es desenvolupen molt abans

¹ Segons diferents estudis fets a la Comunitat Valenciana i Catalunya, els programes més utilitzats a les aules d'Educació Infantil són les aplicacions Clic, els programes de dibuix i les aplicacions per a la tauleta sensible.



que no les capacitats productives; és per això que hem de ser coherents amb la manera d'entendre el món que tenen els xiquets en Educació Infantil i les característiques pròpies de globalització, sincretisme, limitació de la percepció, etc. A més, cal no oblidar que l'infant recorda allò que el motiva i li interessa (aprenentatge significatiu); per tant, una paraula sense significat és com un so buit per a ell. Així doncs, en el desenvolupament del processament lèxic de l'infant influeixen i es relacionen aspectes com ara l'anàlisi visual, la identificació de les paraules, la identificació dels significats d'aquestes (amb les diversitats lèxiques o morfològiques) i el reconeixement de la pronunciació, com podem veure en el gràfic següent:



El moviment, el color, la veu, el dinamisme, és a dir, tot allò atractiu que aquesta eina ens proporciona, de vegades ens facilitarà la nostra tasca i de segur que ens farà connectar amb el somriure i l'atenció del nostre alumnat que, per descomptat, veuen amb més naturalitat aquestes eines amb les quals s'han criat i cap a les quals no tenen ni les pors ni els prejudicis que encara molts mestres tenim pel fet de no haver fet l'esforç suficient per dominar el que impera en els temps que corren.

CONCLUSIONS SOBRE L'APLICACIÓ DE LA INFORMÀTICA EN L'EDUCACIÓ INFANTIL I PROBLEMES POTENCIALS

La necessitat d'implantar els recursos que estem exposant en aquest article ja està prevista al Reial Decret 1630/2006, de 29 de desembre, on s'estableixen els ensenyaments mínims del segon cicle d'Educació Infantil. Així, dins l'àrea de Llenguatges: Comunicació



i Representació, concretament al Bloc 2, ja es parla de la necessitat d'iniciar l'alumnat en el llenguatge audiovisual i les tecnologies de la informació i la comunicació². Tanmateix, aquesta petició formulada pel Reial Decret no està exempta de complicacions, i, com és obvi, a la necessitat d'implicació i de motivació per part del professorat en el coneixement i la utilització d'aquests recursos, cal afegir també els possibles problemes que poden sorgir quan posem en pràctica aquests recursos, i també caldrà tindre en consideració alguns aspectes que esmentem tot seguit i que facilitaran la consecució i la implantació d'aquest aspecte:

– La dotació insuficient d'ordinadors al centre o l'estat inadequat d'aquests per a l'ús dels infants, i també la inexistència de mobiliari i equips adients per als més menuts.

– La dificultat de tindre a l'aula una connexió a Internet. El fet de tindre a l'aula d'Educació Infantil els ordinadors connectats a la xarxa suposaria augmentar el ventall de possibilitats de treballar amb els immersos recursos que aquesta ens ofereix: cançons, recursos sonors, imatges, jocs de paraules, rondalles i contes, etc.

– La conveniència de tindre ordinadors a les aules d'Educació Infantil sense la necessitat de desplaçar l'alumnat. És a dir, seria molt positiu que, per exemple, i en la mesura de les possibilitats, fóra freqüent la presència d'un "racó de l'ordinador" de manera generalitzada.

– El nombre d'alumnes que un mestre o mestra d'infantil pot atendre. En aquest cas, és aconsellable treballar en grups de 5 o 6 xiquets i xiquetes (com a màxim) davant els ordinadors, mentre els altres treballen als altres racons. Aquest fet és fonamental, ja que, d'altra banda, la supervisió i el control del treball d'un nombre més elevat d'alumnes esdevindria complicat.

– La periodicitat o freqüència amb què l'alumnat treballa amb l'ordinador. És recomanable que l'alumnat d'Educació Infantil faci servir regularment l'ordinador, i no de manera puntual i aïllada, i que, a més, considere aquesta pràctica com habitual.

– El desconeixement, la necessitat d'informació o de formació permanent o la dificultat d'accedir, per part del professorat, als programes i recursos comercials més recents.

– Aquest desconeixement també es fa extensible als pares i les mares, ja que, freqüentment, tenen una visió confusa de les virtuts pedagògiques dels ordinadors i dels altres recursos audiovisuals. Aquest prejudici ha sigut potenciat pel fet que, últimament, s'han presentat els ordinadors –suposem que per la influència de les consoles i els videojocs– com instruments alienadors que desvirtuen les relacions socials i fomenten

² "Iniciació en l'ús d'instruments tecnològics com l'ordinador, la càmera o reproductors de so i imatge, com a elements de comunicació. Aproximació a reproduccions audiovisuals com pel·lícules, dibuixos animats o videojocs. Valoració crítica dels continguts i de l'estètica. Distinció progressiva entre la realitat i la representació audiovisual. Presa progressiva de consciència de la necessitat d'un ús moderat dels mitjans audiovisuals i de les tecnologies i la comunicació".



l'aïllament de l'individu. Tanmateix, cal fer veure a les famílies que un recurs com aquest, si es fa servir correctament, pot esdevindre complementari i molt profitós per a l'educació de l'infant³.

En resum, pensem que cal animar el professorat d'infantil i convidar-lo a experimentar, a conèixer el material comercialitzat i, com no, a crear personalment el seu material, sense cap temor, amb l'objectiu de refermar i adequar els diferents recursos a les necessitats diàries. A més, cal tindre en compte que amb la utilització d'aquestes ferramentes no sols fomentem el desenvolupament de les habilitats lingüístiques⁴ i socials (treball individual i en equip, cooperació, ajuda i respecte pels demés...), sinó que, també, treballem capacitats tan vinculades a aquesta etapa educativa com ara l'observació, les habilitats mnemotècniques o la coordinació oculomanejadora. I és que, d'una manera lúdica, no podem oblidar-nos que, indirectament, amb la implantació d'aquestes metodologies a l'aula, podem aconseguir l'estímul addicional en el nostre alumnat que consisteix a fomentar l'autonomia personal i augmentar-ne la capacitat de treball i assimilació dels objectius, ja que sempre podem utilitzar el "racó de l'ordinador" com un recurs motivador i de reforç per als xiquets i les xiquetes en general, tant per als que han de fer activitats de reforç com per als que han de fer activitats complementàries.

BIBLIOGRAFIA

- Garcia Pérez, Ll. (2001): "Els mestres davant la informàtica", *Jornades sobre Educació Infantil*. Xàtiva.
- Gutiérrez Martín, A. (2003): *Alfabetización digital*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Monfort, M. y A. Juárez (1999): *El niño que habla*. Madrid: Ed. CEPE.
- Real Decret 1630/2006, de 29 de desembre* pel qual s'estableixen els ensenyaments mínims del segon cicle d'Educació Infantil.

³ Recomanem llibres com la sèrie *Informática Infantil: Diccionario o Informática Infantil: Windows 98*, de Tiznado. Editorial McGraw-Hill (julio 2007).

⁴ Reforçant aspectes com la lectoescriptura o l'àrea logicomatemàtica.

