

# Informática para niños y niñas de 3 a 6 años

Por Gloria Cecilia Londoño Aristizabal  
[mnavas@comfama.com.co](mailto:mnavas@comfama.com.co)

Caja de Compensación Familiar de Antioquia  
EDUCACIÓN COMFAMA  
COMFAMA San Ignacio Piso 7º  
Calle 48 No 43 – 87. Medellín  
Teléfono: 215 66 12 o 215 65 08  
Fax: 216 20 34

## Presentación

“La Caja de Compensación Familiar de Antioquia COMFAMA fundamenta su quehacer educativo en una concepción de desarrollo integral de la persona humana, su familia y su comunidad, entendiéndola como un ser en permanente crecimiento, con valores, necesidades y lleno de potencialidades para construir y transformar su entorno físico y socio-cultural.

Uno de los elementos centrales del Proyecto Educativo Institucional de COMFAMA, es la adopción de un modelo pedagógico ceñido a una concepción de Educación Abierta y Permanente, lo que se traduce en la necesidad y obligación de asegurar que a toda persona se le ofrezca la oportunidad de educarse hasta el límite de su capacidad . . . y su existencia. En este sentido, es importante resaltar la relevancia de los sistemas abiertos de aprendizaje, para enfrentar los problemas educativos, que ordinariamente se erigen como obstáculos para alcanzar las metas en cuestión.

El reto que ha asumido COMFAMA es el de impulsar el desarrollo de un Proyecto inscrito en un Modelo Educativo Abierto, basado en una estructura organizativa de tipo sistémico y modular, apoyada en la infraestructura física y el talento humano, tanto de sus Unidades de Servicio como el de las instituciones vinculadas a través de contratos y convenios específicos. De otro lado, se ha puesto al servicio del Proyecto, un recurso como la televisión a través de una programadora propia, complementado con un subproyecto de tecnología a nivel de Multimedia e Internet”.<sup>[1]</sup>

COMFAMA en convenio con la Secretaría de Informática de la Presidencia de la República el 1 Octubre de 1984 formalizó la creación del Centro de Informática al interior de su Biblioteca Central con un ofrecimiento en forma permanente y gratuita de cursos de formación en Informática, talleres de familiarización con el computador y conformación de grupos de interés, todos estos servicios apoyados por la Biblioteca. Esta experiencia se mantiene hasta principios de 1994, año en el cual se le hace entrega a la Secretaría de Informática de la Presidencia de los equipos, adquiriendo tecnología Multimedia y continuando con los programas.

Dada la buena acogida y la demanda creciente día a día, no solo en Medellín sino también en los diferentes municipios de Antioquia, COMFAMA decidió congruentemente con su objetivo de contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas y prestar un mejor y oportuno servicio, crear otras Aulas de Informática con tecnología Multimedia, en la Biblioteca de La Ceja (1993), en la Biblioteca Central (1994), en la Biblioteca de Aranjuez (1995) y en la Biblioteca de Girardota (1996); de esta forma cuenta con un ofrecimiento mayor, variado y actualizado de servicios en herramientas tecnológicas de información y comunicación para todos los grupos etéreos ( Niños, Jóvenes, Adultos y Adultos Mayores ). Hoy cuenta

## Justificación

De acuerdo a los planteamientos y postulados de la moderna pedagogía propuestos por Froebel, Decroly, Montessori, Dewey, Hall, Claparède, entre otros, se considera que los niños y niñas poseen un potencial innato, una libertad y una creatividad, que están allí y hay que dejar que se expresen ; la institución se convierte entonces en taller, en un medio estructurado que

propenda por el desarrollo de los sentidos, de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales.

“Un nuevo reto es lograr que todos los niños y niñas colombianos tengan la oportunidad de ingresar al nivel de Preescolar en igualdad de condiciones, independientemente de su diversidad cultural o de sus diferencias individuales ; llevar a cabo las acciones necesarias para que puedan gozar plenamente de un adecuado desarrollo integral de sus potencialidades, y contribuir a la formación de seres comprometidos socialmente en la construcción del país”.<sup>[2]</sup>

## Descripción

Los talleres de Informática para niños y niñas de 3 a 6 años, son espacios de exploración, descubrimiento y construcción de conocimiento con apoyo del computador, software interactivo, CD-ROM y actividades lúdicas, donde se estimulan y fortalecen las habilidades comunicativas, creativas, socio afectivas, motrices, de pensamiento simbólico y preconceptuales.

Estos talleres tienen una duración de una hora cada sesión de trabajo, para un total de 10 horas cada taller, se trabaja niño o niña por computador, realizándose una reunión de Inducción y presentación del programa a los padres de los niños y niñas antes de iniciar cada taller.

## Metodología

- **Trabajo con los Padres de Familia:** Se realiza una reunión antes de iniciar los talleres donde se les presenta a los padres el taller que se va a realizar, la metodología a utilizar y los objetivos a alcanzar, los cuales son la utilización del computador para el desarrollo de habilidades en los niños y niñas, en la quinta o sexta sesión de trabajo se invitan nuevamente a los padres a acompañar a sus hijos y poder observar los resultados alcanzados hasta el momento y así ellos pueden verificar algunas habilidades, la utilización de diferentes programas o CD-ROM y el manejo del computador. Al finalizar los talleres se realiza el cierre, en donde los niños y niñas enseñan a sus padres lo que han aprendido y logrado, y se les invita a continuar con el proceso en los talleres siguientes.
- **Trabajo con los niños y niñas:** Se trabaja por grupos de edades: 3 y 4 años, 5 y 6 años, desde la lúdica, la participación, la exploración, la colaboración y el compartir de sus actividades, experiencias y logros, con un seguimiento por niño y niña de los logros alcanzados, con refuerzo hasta el alcance de todos.
- **Utilización de Material de Apoyo:** Se utilizan diferentes programas que se encuentran en el medio, una vez analizados y evaluados tales como software educativo, CD-ROM, programas free bajados de Internet, sitios Web, material impreso, videos, entre otros.

## Alcances

- Posibilitar cada día más espacios para el desarrollo de Talleres de Informática para niños y niñas de 3 a 6 años en nuestras 14 Unidades de Servicio. ( Municipio de Caldas, Municipio de Envigado, Cristo Rey, San Ignacio, Buenos aires, Manrique, Aranjuez, Pedregal, Municipio de Bello, Municipio de Girardota, Municipio de la Ceja, Municipio de Rionegro y Municipio de Puerto Berrío).
- Continuar fortaleciendo los acuerdos, alianzas o convenios con Instituciones Educativas, Fundaciones, Corporaciones y Centros Infantiles para la prestación de este servicio.

## Sesiones De Trabajo En Los Talleres Con Los Niños Y Niñas

Estos talleres se desarrollan de acuerdo a cada grupo de niños y niñas, según su edad , saberes previos y habilidades, siempre teniendo como punto de partida las actividades o

estrategias de entrada realizadas que nos permiten diagnosticar el grupo y cada niño o niña, las cuales son lúdicas y recreativas con o sin la utilización del computador.

### Sesión De Trabajo 1

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Ambientación, y motivación. Manejo del Mouse	Dinámicas Juego de ambientación Trabajo con el Mouse con la utilización de los programas Rabbit y Neko	Interés en los niños por el trabajo Mayor dominio del Mouse Manejo del espacio delimitado por la pantalla y el escritorio o mesa de trabajo

### Sesión De Trabajo 2

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Lateralidad. Direccionalidad. Sentido.	Juego arriba, abajo, derecha, izquierda Canción o ronda Uso de los programas Dave, Mario Bross, Mole, Foxworld y Fórmula 1	Diferenciación de arriba, abajo Diferenciación de derecha, izquierda. Ubicación en espacios como: Aula, computador, pantalla Identificación de las teclas de flechas: arriba, abajo, derecha, izquierda Manejo de otras teclas como enter y barra espaciadora

### Sesión De Trabajo 3 Y 4

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Identificación de objetos y personajes Manejo de espacios Complementación de figuras Asociación con la familia Conocimiento de los castillos (Historia y clases de castillos)	Juego de identificación de objetos en el aula de clase y otro lugar. Identificación de personas encontradas en el camino Construcción oral de una historia. Construcción gráfica de una historia elaborada en casa. Utilización del CD-ROM Mi abuelita y Yo	Identificación de al menos 5 objetos de una página. Identificar al menos 4 personajes. Complementación de varias figuras. Asociar cada personaje de una página, con un personaje de la familia. Diferenciar un castillo de un edificio, casa, ciudadela, entre otros.

### Sesión De Trabajo 5

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Precisión Creatividad. Construcción de castillos u otras edificaciones	Socialización de castillos (Puesta en común sobre los castillos) Elaboración o reproducción de un castillo en familia (plastilina, aserrín, material de desecho Creación de castillos con el uso del CD-ROM Mi Abuelita y Yo	Manejo del mouse con precisión. Selecciona y utiliza diferentes herramientas Arrastra y ubica adecuadamente algunos elementos. Construye al menos un castillo o cualquier otra edificación. Desarrolla dos o mas ideas a nivel creativo.

### Sesión De Trabajo 6

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
La familia. Relaciones. familiares	Elaboración de una maqueta que represente la familia (con material de deshecho) La imagen hecha palabra (lectura de imágenes) Trabajo de Familia con el CD-ROM Mi Abuelita y Yo	Identifica algunas personas de su familia. Expresa oralmente su relación con su familia. Representación gráfica del grupo familiar de cada niño y niña. Narración de la historia de su familia, previa consulta con sus padres.

#### Sesión De Trabajo 7

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
La comunicación. Medios de comunicación. Símbolos y lectura de ellos.	Interpretación de gestos (Trabajo grupal) Construcción de símbolos y su significado Juego de lotería con símbolos. Armar parejas correspondientes.	Comunica sus ideas en forma oral o gráfica Se comunica corporalmente. Diferencia algunos herramientas de comunicación Interpreta algunos símbolos Utiliza adecuadamente algunos instrumentos de comunicación. Lee símbolos

#### Sesión De Trabajo 8

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Ordenamiento. Seriación. Clasificación	Juego de ordenamiento de fichas. Agrupación de semejantes Trabajo con los CD-ROM Thinkings and Thinkings 2, Millie, Sammy y el Software Betsy	Clasifica elementos por colores Clasifica elementos por tamaños Clasifica elementos por clases Ordena elementos u objetos en forma ascendente Ordena elementos u objetos en forma descendente Tiene claro el concepto de semejante Tiene claro el concepto de diferente

#### Sesión De Trabajo 9

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Identificación de objetos por tamaño, colores, formas y Figuras	Socialización de experiencias y aprendizaje Trabajo con Sammy y los Muppets	Identifica colores Identifica tamaños Diferencia formas Identifica figuras Asocia por colores Asocia por figura Asocia por tamaños.

#### Sesión De Trabajo 10

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Herramientas. Taller	Búsqueda de herramientas ClipArt Reproducción de herramientas con material de deshecho	Identifica herramientas Conoce el nombre de algunas herramientas Conoce la función de algunas

	(casa) Identificación de herramientas y su función Utilización del CD-ROM Sammy	herramientas Maneja adecuadamente algunas herramientas Identifica elementos dentro del taller Realiza y elabora construcciones Experimenta con instrumentos
--	---	---

### Sesión De Trabajo 11

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Figuras geométricas.  Composición gráfica con figuras geométricas.	Identificación de figuras geométricas en su entorno. Reproducción de herramientas con material de deshecho (casa Trabajo con los CD-ROM Thinkings and Thinkings , Betsy, Millie, Muppets	Identifica las figuras geométricas básicas Asocia a cada figura geométrica su respectivo nombre Realiza agrupaciones por figuras Construye y arma objetos utilizando figuras geométricas Identifica en un objeto o elemento algunas figuras geométricas Realiza composiciones gráficas con figuras geométricas

### Sesión De Trabajo 12

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Memoria visual.  Asociación.  Complementación	Juego de contrarios Juego de diferencias. Ejercicios de complementación Ejercicios de memoria visual Utilización del CD-ROM Thinkings and Thinkings	Identifica objetos Asocia un objeto con su respectivo idéntico Realiza los ejercicios de memoria visual con buenos resultados Complementa objetos y figuras

### Sesión De Trabajo 13

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
La vivienda  Nuestra casa	Socializar las partes de una casa Elaboración familiar de una maqueta de nuestra casa (Exposición de todos los trabajos Trabajo con los Muppets	Maneja el concepto de vivienda Expresa oralmente algunas viviendas que conoce Diferencia algunos tipos de vivienda Identifica las partes de la casa Asocia elementos con cada una de las partes de la casa

### Sesión De Trabajo 14

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Evolución histórica de la vivienda.  Clases de vivienda  Componentes y materiales	Composición gráfica de las diferentes viviendas en el aula Compartir donde y que tipo de viviendas han visto. Trabajo con los CD-ROM Colorin books, Peter y los números, Sammy	Comparte las clases de casa que ha visto o conocido Conoce los materiales utilizados para la construcción de una casa Identifica componentes de la casa

		Diferencia los tipos de vivienda Realiza una reproducción de algún tipos de vivienda
--	--	---

### Sesión De Trabajo 15 Y 16

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Mi colegio o escuela, el lugar donde estudio. Relaciones con los compañeros y maestros. Identificación de espacios y actividades. Compromisos y responsabilidades	Lo mejor de mi colegio (expresión oral) Cómo le gustaría que fuera su colegio, qué mejorar Consolidado de lo compartido (Instructor) Trabajo con los CD-ROM Arturo y el profesor, El cumpleaños de Arturo, Luis al rescate	Conoce el lugar o sitio den de queda el colegio Identifica las partes o componentes de su colegio o escuela Comparte lo que más le gusta de su colegio o escuela Comparte lo que menos le gusta Comparte las actividades que más le gustan Describe a sus compañeros Comparte sobre sus maestros y compañeros

### Sesión De Trabajo 17 Y 18

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Trabajo con letras. Reconocimiento de letras.	Juego de palabras que inicien por una letra. Agrupación de objetos por letras. Nombres que inicien por una letra Juego de lotería de letras. Trabajo con los CD-ROM Betsy, Los Muppets	Identifica las vocales Reproduce las vocales Asocia letras a palabras Identifica nombres de objetos a una letra Identifica algunas palabras claves Agrupa objetos por letras.

### Sesión De Trabajo 19 Y 20

CONTENIDO	ACTIVIDADES	INDICADORES DE LOGRO
Evolución histórica de la escritura. Tipos de escritura. Materiales utilizados en la escritura. Herramientas que se utilizan en la escritura	Utilización de símbolos primitivos de la escritura Socialización de las herramientas que utilizamos en la escritura Elaboración de composiciones orales y escritas Trabajo con los CD-ROM Los Muppets el Software betsy y Mario Teaches Typing	Expresa como se inicio la escritura Reproduce algunos símbolos utilizados en las primeras escrituras Identifica herramientas que se utilizan para escribir Realiza una composición oral Realiza una composición escrita

### Logros Generales Alcanzados

- . Gusto e interés por el aprendizaje y el conocimiento
- . Cambios en su manera de relacionarse consigo mismo, con los demás y con el mundo que lo rodea.
- . Seguridad e independencia al realizar cualquier actividad.
- . Pide y ofrece ayuda.
- . Expresión con mayor fluidez, firmeza y espontaneidad
- . Experimenta diferentes formas de realizar un trabajo y disfruta de ello.
- . Pone en juego su creatividad.
- . Pregunta sobre lo que le es desconocido, indaga, cuestiona, explora y opina con libertad.
- . Avance en los procesos de desarrollo de habilidades y destrezas.
- . Presta atención a lo que hace y lo hace con agrado.
- . Comparte con otros niños y niñas sus logros o realizaciones
- . Integración del grupo familiar al trabajo de los niños y niñas.

---

<sup>[1]</sup> COMFAMA. Proyecto Educativo Institucional ( P.E.I. ). Medellín. Julio de 1996. Páginas 1, 13 y 16

<sup>[2]</sup> Hacia la comprensión del nivel de educación preescolar desde el espíritu de la Ley General de Educación.