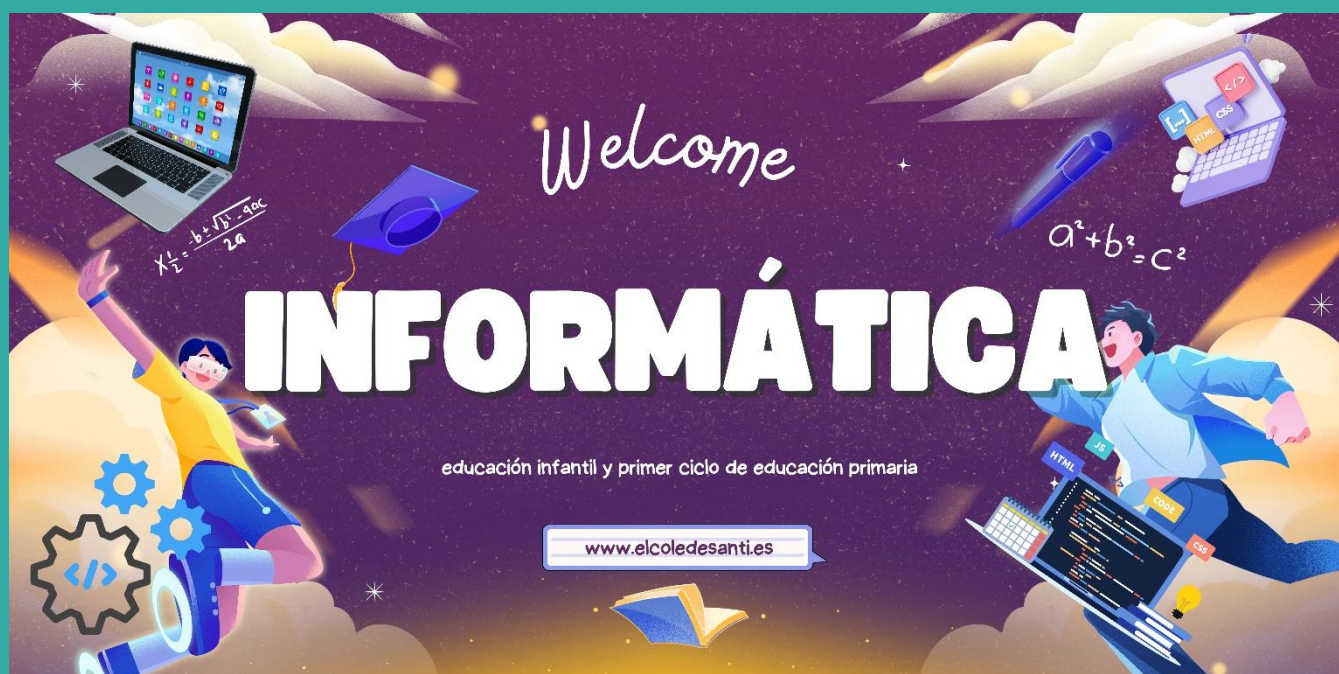




JUSTIFICACIÓN

Introducción y justificación del programa de informática en Infantil (5 años) y Primer Ciclo de Primaria

El programa de informática en **Educación Infantil (5 años)** y en el **Primer Ciclo de Educación Primaria** se concibe como una propuesta de apoyo y refuerzo que busca integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje de manera lúdica, significativa y coherente con los objetivos curriculares.

En **Infantil 5 años**, el objetivo principal es **favorecer la adquisición inicial de la lectoescritura y del cálculo básico**, utilizando el ordenador como un recurso motivador y atractivo. A través de juegos interactivos, actividades visuales y dinámicas colectivas, los niños y niñas comienzan a **familiarizarse con el entorno digital** mientras desarrollan destrezas cognitivas esenciales para su paso a la Educación Primaria.

En el caso del **Primer Ciclo de Primaria**, el programa se centra en **eleva la competencia matemática del alumnado**, siguiendo las directrices de la LOMLOE y poniendo especial énfasis en la **resolución de situaciones competenciales**. Las sesiones en el aula de informática permiten consolidar, mediante recursos digitales interactivos, los contenidos de numeración, cálculo, geometría, fracciones, magnitudes y resolución de problemas que forman parte del currículo.

La dinámica de trabajo difiere según la etapa educativa:

- En Infantil, el alumnado asistirá al aula de informática **una vez al mes aproximadamente en grupos muy reducidos**, con propuestas de juegos adaptados, actividades de memoria, clasificaciones, emparejamientos o Kahoots grupales muy visuales.
- En el Primer Ciclo de Primaria, la asistencia será **semanal en grupos alternos**, lo que garantiza que cada alumno o alumna participe en la actividad **una vez cada quince días**. Las sesiones, de 45 minutos de duración, comienzan con un breve **vídeo didáctico y motivador** sobre un concepto matemático (memoria, razonamiento lógico, cálculo mental...). Posteriormente, el alumnado trabaja de manera individual en juegos interactivos creados específicamente para su nivel, y la sesión concluye con un **Kahoot grupal** que fomenta el pensamiento, el cálculo y la toma de decisiones.

Este programa no solo persigue mejorar la competencia matemática y digital del alumnado, sino también potenciar la motivación, la atención y la autonomía en un entorno que combina aprendizaje y juego. Asimismo, promueve hábitos de respeto, orden y escucha activa en un contexto en el que el **uso del ordenador** requiere turnos y normas de convivencia muy claras.

La experiencia previa demuestra que estas sesiones resultan altamente motivadoras para los niños y niñas, ya que integran un fuerte **componente lúdico**. Por ello, es habitual que se muestren entusiasmados y participativos, lo que se canaliza en positivo a través de dinámicas estructuradas.

El programa, está disponible para su consulta en la web elcoledesanti.es, sección *Informática >> Infantil / Primaria*), donde se puede comprobar el desarrollo real de las actividades.

Este documento tiene como finalidad ofrecer al profesorado y a las familias una **visión clara de la mecánica de trabajo, la funcionalidad del programa y sus objetivos pedagógicos**, de manera que se pueda comprender mejor el sentido y la utilidad de estas sesiones de informática en las primeras etapas educativas.

EDUCACIÓN INFANTIL

Instrucciones para las sesiones de informática en Educación Infantil

1. Introducción

El alumnado de **Educación Infantil** se encuentra en una etapa caracterizada por el aprendizaje a través del **juego, la exploración y la experimentación sensorial**. En estas edades todavía no dominan la lectura ni la escritura, por lo que su relación con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) debe ser **visual, manipulativa, auditiva y altamente motivadora**.

El objetivo principal de las sesiones de informática no es tanto el manejo técnico de los dispositivos, sino la **familiarización progresiva con el ordenador como herramienta de aprendizaje y juego**, fomentando la curiosidad, la atención y las primeras competencias digitales de forma segura y adaptada.

2. Organización general

- La asistencia al aula de informática se realizará **una vez al mes (aproximadamente)**.
- El alumnado acudirá en **grupo reducido**, acompañado por el docente responsable.
- Una vez en el aula, cada niño o niña **recogerá un ordenador** y se ubicará en un lugar asignado.
- En cada sesión se enseñará de manera guiada cómo **encender y apagar el ordenador**, promoviendo autonomía progresiva.

3. Desarrollo de la sesión

Primera parte: Trabajo individual guiado

- El alumnado utilizará **recursos digitales creados y adaptados específicamente para su edad**, en coordinación con las tutoras de aula.
- Los juegos estarán diseñados con un fuerte componente **visual y auditivo**, incluyendo opciones como:
 - Clasificaciones
 - Juegos de memoria (memory)
 - Emparejamientos
 - Rompecabezas
- A medida que avance el curso, se irán introduciendo actividades que requieran un **uso inicial de la lectura**, siempre de forma gradual y adaptada al nivel del grupo.

Segunda parte: Actividad grupal

- Se propondrá un **juego colectivo tipo Kahoot**, diseñado específicamente para alumnado de infantil.
- Los contenidos estarán relacionados con **conceptos básicos y de su entorno cercano**, tales como:
 - Animales
 - Colores
 - Objetos cotidianos
 - Operaciones sencillas
 - Elementos de la naturaleza
- La dinámica se planteará de forma lúdica, participativa y siempre guiada por el docente, reforzando la colaboración y el aprendizaje compartido.

4. Consideraciones finales

- Todas las actividades deberán presentarse en un **entorno seguro, estructurado y motivador**.

- Es fundamental reforzar con **aplausos, sonidos y gestos positivos** cada logro.
- Se recomienda una duración **corta y variada** de las tareas, adaptada a la capacidad de atención del alumnado de estas edades.
- La coordinación continua con las tutoras permitirá mantener la **coherencia pedagógica** con lo trabajado en el aula ordinaria.



ELCOLEDESANTI

Inicio

AGENDA 25/26

MATEMÁTICAS

LENGUA

SOCIALES

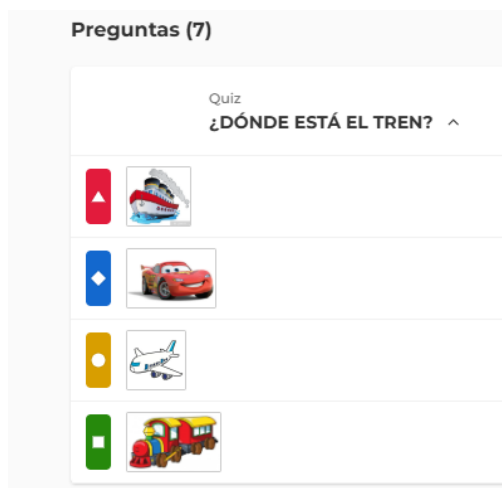
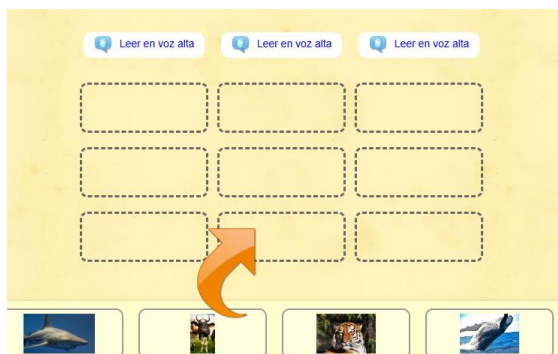
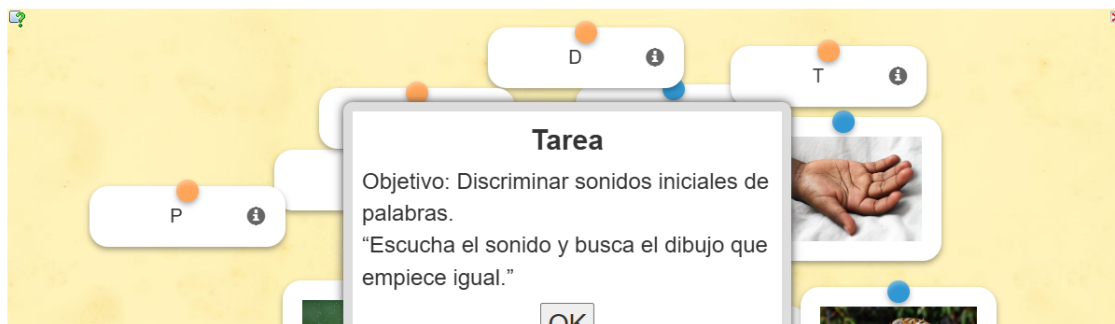
ALTERNATIVA

Más

INFORMÁTICA

INFANTIL

INFANTIL



EDUCACIÓN PRIMARIA

PROGRAMA DEL CURSO

Instrucciones para las sesiones de informática en Primer Ciclo de Educación Primaria

1. Introducción

El alumnado de **Primer Ciclo de Educación Primaria (1.º y 2.º)** se encuentra en una etapa de iniciación formal a la lectura, escritura y cálculo matemático. Poseen mayor autonomía que en Educación Infantil, aunque todavía requieren **pautas claras, acompañamiento cercano y un entorno estructurado**.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se convierten en un recurso clave para:

- **Incrementar la competencia matemática**, en línea con los principios de la **LOMLOE**, priorizando la **resolución de situaciones competenciales**.
- Consolidar contenidos curriculares de manera progresiva y lúdica.
- Fomentar la autonomía digital mediante un uso responsable y guiado de los ordenadores.
- Desarrollar la motivación y la curiosidad por aprender a través de juegos interactivos y dinámicas participativas.

2. Organización general

- La asistencia al aula de informática se realizará con una **periodicidad mensual aproximada**.
- El alumnado acudirá en **grupo reducido**, acompañado por el profesorado.
- A la espera de que el profesor “abra” los portátiles con las credenciales, los alumnos/as esperarán pacientemente y en silencio visualizando un vídeo educativo en la pantalla relativo a memorización, retos lógicos, adivinanzas, etc.
- Cada alumno/a acudirá a un lugar determinado una vez estén los ordenadores listos para comenzar.
- Al inicio de curso se recordarán las **normas básicas de cuidado y uso responsable del equipo**.

3. Desarrollo de la sesión

Primera parte: Actividad individual guiada

El alumnado trabajará con **recursos digitales interactivos adaptados a su nivel**.

- Los **juegos irán variando a lo largo del curso** para mantener la motivación, asegurar la progresión de los aprendizajes y dar respuesta a los diferentes bloques de contenidos matemáticos.
- Todas las propuestas se presentarán en formato **visual, manipulativo y dinámico**: clasificaciones, memorys, emparejamientos, puzzles, series, quizzes o juegos de cálculo mental.
- A medida que avance el curso, se incorporarán actividades con un **nivel mayor de complejidad**, reforzando la lectura, la lógica matemática y la resolución de problemas.

Contenidos de 1.º de Primaria:

- Números de dos cifras y descomposición en decenas y unidades.
- Figuras geométricas y formas de objetos.
- Series numéricas y gráficas.
- Sumas y restas.
- Múltiplos sencillos (contar de 2 en 2, de 5 en 5...).
- Polígonos, triángulos, cuadriláteros y ángulos básicos.
- Aproximaciones iniciales.
- Fracciones (nociones de mitad, tercio, cuarto).
- Dinero (monedas y billetes).
- Magnitudes: longitud, capacidad y masa.
- El tiempo: horas, días, meses.
- Azar y probabilidad en situaciones sencillas.

Contenidos de 2.º de Primaria:

- Números de tres cifras y descomposición en centenas, decenas y unidades.
- Sumas y restas con llevadas.
- Iniciación a la multiplicación y división.
- Tablas de multiplicar.
- Múltiplos y divisores sencillos.
- Geometría: polígonos, triángulos, cuadriláteros y ángulos.
- Aproximaciones de números naturales.
- Fracciones y porcentajes iniciales.
- Introducción al número mixto.
- Fracción de una cantidad.
- Dinero: resolución de problemas prácticos.
- Magnitudes: longitud, capacidad y masa.
- El tiempo: cálculo de intervalos.
- Estadística, azar y probabilidad con gráficas sencillas.

Segunda parte: Actividad grupal

- Se realizará un **juego colaborativo tipo Kahoot**, diseñado para reforzar los aprendizajes matemáticos del nivel correspondiente.
- Los contenidos se plantearán de manera competencial, a través de **situaciones de la vida cotidiana** (compras, conteo de objetos, reconocimiento de figuras geométricas, estimaciones de cantidades, etc.).
- En 1.º de Primaria se priorizarán sumas y restas, descomposición de números, figuras geométricas y series.
- En 2.º de Primaria se avanzará hacia tablas de multiplicar, división, fracciones, porcentajes y problemas con magnitudes.

La dinámica fomentará la **cooperación, la participación activa y el aprendizaje significativo** mediante el juego.

4. Consideraciones finales

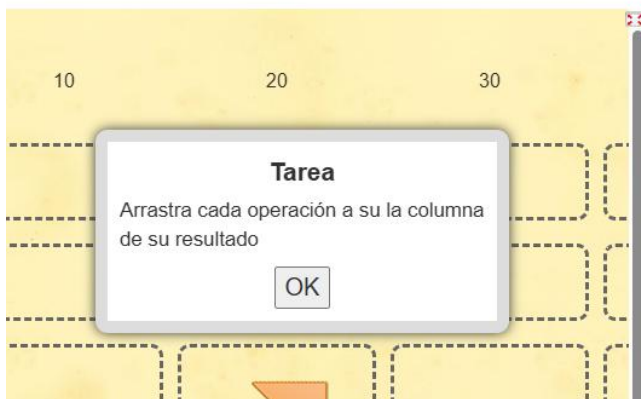
- El **objetivo principal** de estas sesiones es **incrementar la competencia matemática del alumnado y elevar su nivel en la resolución de situaciones competenciales**, tal como marca la LOMLOE.
- Las actividades deben ser **variadas, dinámicas y ajustadas a los ritmos de aprendizaje**.

- Se recomienda un tiempo reducido para cada recurso, evitando la fatiga y manteniendo la motivación.
- La coordinación con los tutores es fundamental para asegurar la **coherencia pedagógica** entre lo trabajado en el aula ordinaria y lo reforzado con las TIC.
- El refuerzo positivo y el uso de recompensas visuales o auditivas resultan claves para consolidar los aprendizajes.



PRIMARIA





KAHOOT! 1º DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Kahoot

MATE 1º SESIÓN 1

8 jugadas 76 participantes

Preguntas (10)

Quiz

6 + 3

Quiz

10 - 5

Quiz

2, 4, 6...

Quiz

Una decena de aviones son...

- 8 aviones
- 2 aviones
- 12 aviones
- 10 aviones

Quiz

8 + 3

KAHOOT! 2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Kahoot

Mate Sesión 1

8 jugadas 70 participantes

Preguntas (16)

Quiz

¿Cuántas decenas tiene el número 37?

Quiz

¿Cuál es el número posterior a 89?

Quiz

Pablo compró 36 cromos . Su tío le regaló 53 cromos más . ¿Cuántos cromos tiene en total?

- 66
- 24
- 59
- 89

Quiz

Cecilia recogió ayer 42 setas . Hoy ha recogido 25 setas más . ¿Cuántas setas ha recogido en total?

Quiz

En un bidón de aceite hay 28 litros y en otro 14. ¿Cuántos litros hay más en uno que en otro?