

PROGRAMA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

El "Rincón del Ordenador" en Educación Infantil

PROYECTO DEL PLAN DE EXTENSIÓN
EDUCACIÓN INFANTIL
CURSO 1991-1992

C 1513/7

1003541

2615

C 1513/7



Las Tecnologías Informáticas en el Contexto de la Educación Infantil

PROGRAMA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

I. INTRODUCCIÓN

1. PRESENTACIÓN 3

2. T.I. EN ED. INFANTIL 3

3. METODOLOGÍA 3

4. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO 4



El "Rincón del Ordenador" en Educación Infantil

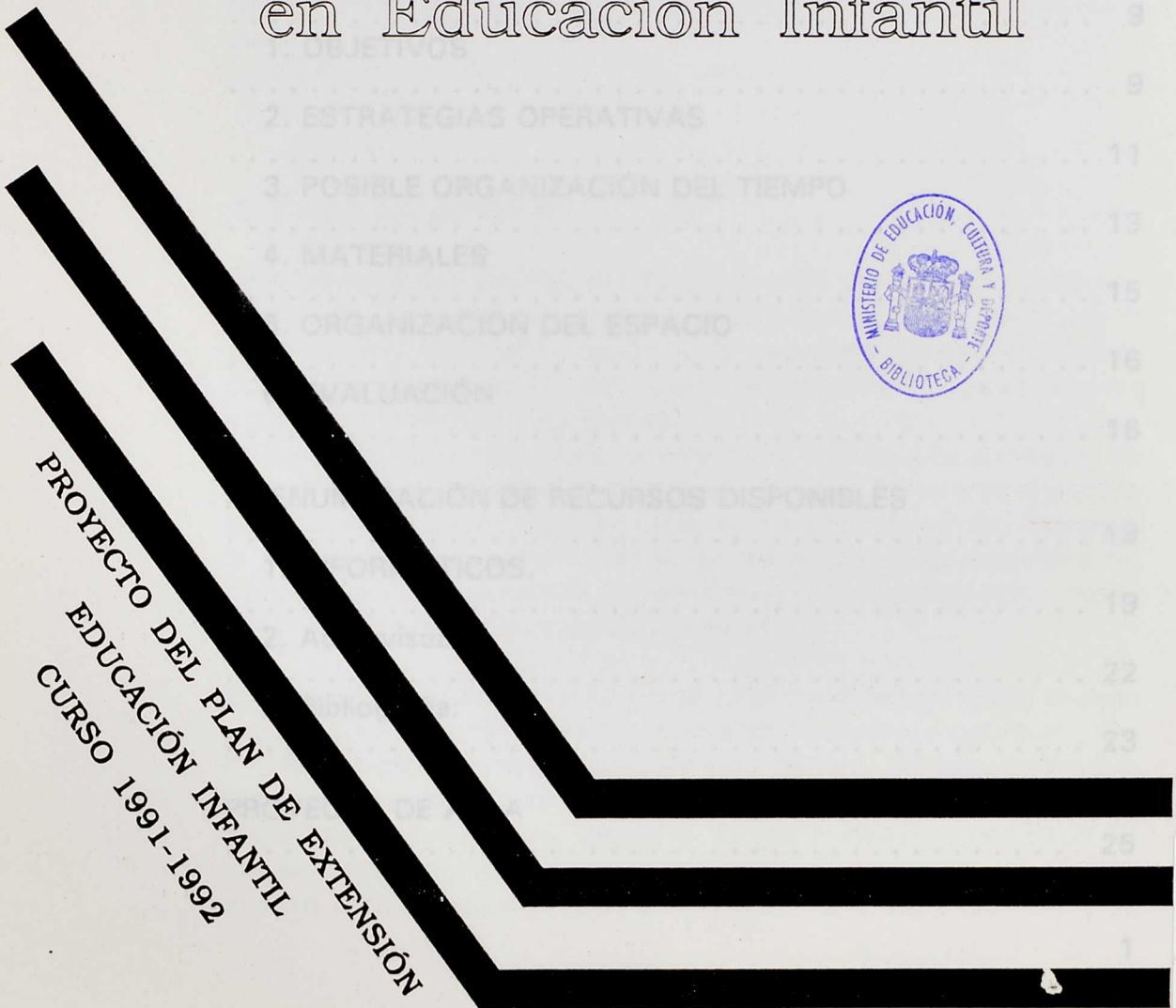
2. ESTRATEGIAS OPERATIVAS 9

3. POSIBLE ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO 11

4. MATERIALES 13

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO 15

EVALUACIÓN 16



PROYECTO DEL PLAN DE EXTENSIÓN
 EDUCACIÓN INFANTIL
 CURSO 1991-1992

BIBLIOMECA

064020

R. 132861

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	
.....	3
1. PRESENTACIÓN	3
.....	3
2. T.I. EN ED. INFANTIL	3
.....	3
3. METODOLOGÍA	4
.....	4
4. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	7
.....	7
II. DESARROLLO DE UN PROYECTO DE AULA CON INTRODUCCIÓN DE LAS T.I. EN EL CURRÍCULO	9
.....	9
1. OBJETIVOS	9
.....	9
2. ESTRATEGIAS OPERATIVAS	11
.....	11
3. POSIBLE ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO	13
.....	13
4. MATERIALES	15
.....	15
5. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	16
.....	16
6. EVALUACIÓN	16
.....	16
III- ENUMERACIÓN DE RECURSOS DISPONIBLES	19
.....	19
1. INFORMATICOS.	19
.....	19
2. Audiovisuales.	22
.....	22
3. Bibliografía:	23
.....	23
PROYECTO DE AULA	25
.....	25

I. INTRODUCCIÓN

1. PRESENTACIÓN

El presente documento pretende ser un elemento de reflexión para aquellos colectivos de maestros y maestras que este curso se plantean la introducción de las T.I. en el segundo Ciclo de Ed. Infantil. Esto no significa que no se pueda trabajar las T.I. en el primer ciclo, pero el documento que presentamos ha sido experimentado en el segundo ciclo. No debe contemplarse como un manual de uso, sino como uno más de los materiales a los que se tiene acceso y que permiten a partir de su consulta, elaborar un trabajo personalizado y adaptado a la realidad del colectivo de cada clase.

2. T.I. EN ED. INFANTIL

En el ciclo de Ed. Infantil, el niño y/o la niña inicia su aproximación al mundo y realiza sus primeros aprendizajes. Es a partir de la observación, la manipulación y la experimentación vivenciada cuando va descubriendo las reglas que determinan sus relaciones consigo mismo y con los demás.

De los tres a los seis años, la evolución infantil gira alrededor de tres ejes: **El juego, el lenguaje y la afectividad**. Estos tres aspectos constituyen la base sobre la que se sustenta su desarrollo mental y la relación con el entorno. **El juego es el medio de satisfacer la curiosidad y la necesidad de movimiento y manipulación ; es la forma de concretar la fantasía imaginativa.**

La imagen que tiene la niña y/o el niño de sí mismo y del mundo que le rodea se construye entre su realidad corporal y sus relaciones con los/as demás; las T.I. son, en este campo, tan nuevas para el niño como cualquiera de los conceptos que a nivel adulto tienen una significación positiva y/o negativa. El que construya realmente un universo no tópico depende en estos casos de la posición que frente al tema adopten los adultos que le rodeen, de ahí la importancia de

la postura de padres y educadores. Pretendemos hacer realidad el que tanto los niños y las niñas desde este ciclo, construyan sus aprendizajes sin roles anti-sexistas y sean ciudadanos críticos ante los medios. La mejor manera de conseguirlo es haciendo habitual en sus juegos y por lo tanto en sus aprendizajes el uso de materiales tecnológicos (informáticos y audiovisuales) haciendo de ellos un material cotidiano del aula.

El centro de Ed. Infantil debe ser un entorno abierto y flexible, donde puedan tener cabida todas las actividades que estimulen y desarrollen capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales. Las actividades desarrolladas en el centro, deben contribuir a compensar carencias y a nivelar los desajustes que tienen su origen en el entorno socio-cultural.

Las T.I. con su capacidad de interacción, pueden ser un elemento de recreación de situaciones donde el niño y/o la niña encuentre estímulos para sus capacidades, mejore su autoimagen y por tanto su inserción social. Las T.I. posibilitan situaciones que permiten no sólo estimular las capacidades infantiles, sino también prevenir posibles dificultades, que se manifiestan de forma más clara en etapas posteriores.

3. METODOLOGÍA

La metodología constituye el eje fundamental del proyecto educativo, ya que organiza y describe las actividades convenientes para orientar a la niña y/o al niño en su aprendizaje.

Cada escuela en su proyecto educativo debe optar por una determinada metodología en el aula.

En una clase de Educación infantil se puede optar por diferentes metodologías, todas ellas, deben partir de lo más inmediato que será el propio niño, para llevarle a conocer su entorno; donde su propia actividad será el motor de todo descubrimiento y aprendizaje.

Nosotros optamos por una metodología de "rincones" entendiendo que éstos pueden ser desde uno hasta varios, dependiendo de la opción del profesor y de su formación, de la planificación del curso, del tamaño del aula, del material...

La globalidad y la acción del niño o niña son las premisas imprescindibles para actuar en Ed. Infantil; por lo tanto, es el camino adecuado para introducir en clase las T.I. Su uso no puede plantearse como herramienta aislada sino que cada concepto que se trabaje en clase puede encontrar en el ordenador ese matiz de interactividad, de exploración o de afirmación en su propia imagen.

Sea cual sea la opción metodológica empleada las fases del proceso de aprendizaje podrían ser:

- **Vivenciación corporal:** Cada concepto que se trabaja en la clase debe ser previamente trabajado con el propio cuerpo, así conceptos de: arriba-abajo, dentro-fuera, giro a derecha-izquierda ... serán juegos y actividades de psicomotricidad en espacios amplios, siguiendo caminos y/o laberintos , para llegar a la fase posterior de uso de materiales.

- **Transposición a materiales no estructurados:** Por material no estructurado entendemos todo el material de juego simbólico, y los objetos de vida cotidiana que hay en el aula.

El trabajo con objetos externos al propio cuerpo, traslada la experiencia adquirida (mediante juegos motrices que sitúan al niño en un espacio amplio, marcan los puntos de referencia y permiten la secuenciación de órdenes) a los objetos por él construidos. El manejar objetos externos le plantea situaciones espaciales, donde su eje corporal tiene diferente orientación que el eje de simetría del objeto. Este hecho posibilita la experimentación de la relatividad de los puntos de referencia; a la vez, este mismo objeto por el hecho de que el niño o la niña lo ha construido, mantiene la situación de prolongación del propio "yo", dentro del mundo mágico que la subjetividad de la niña y/o el niño dota a los objetos que le son próximos.

- **Paso a la sistematización:** Cuando el niño y/o la niña es capaz de tener una representación mental de una situación vivenciada, pasa a la fase de iconización o representación no vinculada a una vivencia concreta. Cuando estas experiencias son extrapolables a otras situaciones, se dan **aprendizajes significativos**.

Es en esta fase, donde el ordenador, como un **rincón** más de clase, permite un trabajo sistemático y de diversificación de situaciones.

Esta secuenciación que se ha expuesto en general , implícita en el DCB, se concreta en el caso de las T.I. en Ed. Infantil en idénticas fases:

- **Actividades corporales previas:** Son aquellas actividades psicomotrices que se realizan en clase en un espacio amplio, y permiten introducir conceptos que se trabajarán "a posteriori" en el "Rincón del ordenador".

En esta fase, es recomendable jugar a ser el ordenador, el robot... para que la niña y/o el niño verbalice en situaciones de juego, los conceptos de que una máquina sólo hace lo que la persona le propone, que una máquina necesita unas órdenes determinadas para conseguir unos resultados concretos.

- **Transposición a materiales de clase:** El uso de materiales de clase permite trasladar al mundo de los objetos, conceptos espacio-temporales y construcciones verbales experimentadas a nivel del propio cuerpo.

En esta fase es recomendable jugar al garaje, hacer recorridos de educación vial, usar los coches que los niños traen de casa y los que construyan ellos en clase..., para que experimenten simultáneamente en el plano horizontal (suelo) y en el plano vertical (pantalla).

- **Actividades con el ordenador.** Estas actividades siempre deben contemplarse como una parte del trabajo general del aula.

Los programas de ordenador permiten ampliar las experiencias que la niña y/o el niño realiza en clase y participar activamente en las situaciones de aprendizaje, puesto que ofrecen múltiples opciones y una reacción rápida a los estímulos.

- **Actividades posteriores con materiales no informáticos:** Toda actividad realizada con el ordenador puede generar actividades posteriores de plástica, música, lógico-matemática, expresión oral, escrita....

Con ello no planteamos que necesariamente el ordenador deba ser el eje de cualquier actividad, sino que no tiene sentido considerarlo fuera de un contexto educativo más amplio.

4.- ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO.-

Los rincones

Según sea el espacio del aula y el mobiliario disponible en el centro, se pueden organizar rincones fijos o móviles.

Es muy importante facilitar al niño y/o a la niña el descubrimiento de la clase, del colegio en general (interior, exterior) con todos los recursos disponibles a su alcance, para que la niña o el niño se sienta tan cómodo/a como en su casa y aprenda a moverse seguro/a y libre. Es conveniente dedicar al principio de curso tiempo para conocer el aula y los materiales, saber donde está cada uno de ellos, iniciarle en la necesidad de cuidarlos y mantenerlos, organizando los/as "responsables" o "encargados/as" de cada rincón.

A modo de ejemplo proponemos algunos de los rincones posibles:

Rincón de juego simbólico: Tienda, casa de muñecas, maletín de médico, garajes...

Rincón de juego didáctico: Encajes, mosaicos, puzzles, bloques lógicos

Rincón de Expresión artística: Es conveniente situarlo en el lugar más luminoso y más cercano al agua (lavabo, cocina ...) temperas, pinceles, botes, papeles, esponjas, botones, palos...

Rincón de disfraces: Situado cerca de un espejo. Un cajón o bolsa con telas y complementos (zapatos, bolsos, collares...)

Rincón de expresión oral y escrita: Cuentos, libros de imágenes, caja de letras para componer, títeres, teatrillo, diccionario de clase, transparencias de retroproyector, programas de dibujo...

Rincón de experiencias: En este rincón observaremos el tiempo, las plantas, los animales... Son materiales adecuados para este rincón: termómetro, plantas, recipientes de diferente forma, y tamaño, animales, pesas, corcho, ...

Rincón del ordenador: Ordenador, programas, lector de tarjetas, teclado de conceptos, controlador de robótica, scanner, tarjetas de colores, láminas, pegatinas con iconos, ...

5.- EVALUACIÓN.-

La evaluación debe de servir para analizar **todo el proceso de aprendizaje**, incluido el PROYECTO EDUCATIVO. Sería por lo tanto, el seguimiento diario de todo el curriculum, para ver la evolución, analizar los fracasos y los logros y así reformular el PROYECTO con nuevos planteamientos eficaces.

En la evaluación deben de intervenir: Los padres y las madres, las compañeras y los compañeros, los niños y las niñas.

La evaluación debe de ser formulada en términos de observación y descripción, no de interpretación. Es importante en la evaluación acotar mucho desde el diseño inicial, **saber el qué evaluar** en cada unidad didáctica. De esta forma se descubrirán vacíos de las diferentes áreas y así se reprogramará la nueva unidad didáctica para el curso siguiente con ese criterio de adaptación.



OBJETIVOS GLOBALES:

Descubrir las posibilidades motrices sensitivas y expresivas del propio cuerpo.

Tomar la iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción para resolver tareas sencillas o problemas de la vida cotidiana.

Introducir las T.I. en el aula, como un elemento más de su entorno.

OBJETIVOS POR ÁREAS:

II. DESARROLLO DE UN PROYECTO DE AULA CON INTRODUCCIÓN DE LAS T.I. EN EL CURRÍCULO

1. OBJETIVOS

Los objetivos abarcan la mayor parte del curso escolar; deben entenderse como una formulación global, que después en cada unidad se irían desglosando. Haciendo una primera clasificación, podríamos distinguir entre objetivos globales y objetivos específicos por áreas.

OBJETIVOS GLOBALES:

- . Descubrir las posibilidades motrices sensitivas y expresivas del propio cuerpo.
- . Tomar la iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción para resolver tareas sencillas o problemas de la vida cotidiana.
- . Introducir las T.I. en el aula, como un elemento más de su entorno.

OBJETIVOS POR ÁREAS:

- Objetivos relativos al área de identidad y autonomía personal:

- . Dominar la coordinación del propio cuerpo en los desplazamientos en espacios amplios y el control de los desplazamientos de los objetos usuales en las tareas de la vida cotidiana.
- . Utilizar las coordinaciones visomanuales y las habilidades manipulativas necesarias para explorar objetos con un grado de precisión cada vez mayor.
- . Adoptar posturas y actitudes corporales adecuadas a las diversas actividades, que emprende en su vida cotidiana.
- . Adecuar su propio comportamiento a las necesidades, demandas y requerimientos de los otros niños y niñas y también de los adultos, e influir en la conducta de los demás (preguntando, participando...) evitando las actitudes de sumisión o de dominio, desarrollando actitudes y hábitos de cooperación, ayuda y solidaridad.

2. ESTRATEGIAS OPERATIVAS

- Objetivos relativos al área de descubrimiento del medio físico y social:

A. ACTIVIDADES DEL PROFESORADO

- . Observar y explorar su entorno físico-social, planificando y ordenando su acción en función de la información recibida.
- . Orientarse y actuar autónomamente en espacios habituales.
- . Mostrar interés y curiosidad hacia la comprensión del medio físico y social, formulando preguntas, interpretaciones y opiniones sobre acontecimientos que en él se producen.

- Objetivos relativos al área de comunicación y representación:

- . Utilizar las diferentes formas de representación (lenguaje oral y escrito, expresión plástica, dinámica, corporal y musical,

lenguaje matemático) para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos, ya sean de tipo real o imaginario.

- . Comprender las intenciones y mensajes que le comunican otros niños y niñas así como los de los adultos valorando el lenguaje como medio de relación con los y las demás.
- . Utilizar a un nivel muy elemental las posibilidades de representación matemática para describir algunos objetos y situaciones de su entorno, sus características y propiedades y algunas acciones que pueden realizarse sobre ellos prestando atención a los resultados obtenidos (seriaciones, clasificaciones, ordenación, correspondencias...)
- . Descubrir las diferentes formas de representación: Icónica, sonora, gestual, oral, gráfica...hasta llegar a la convencionalidad del signo.

2. ESTRATEGIAS OPERATIVAS

A. ACTIVIDADES DEL PROFESORADO

Las actividades del profesorado serán las específicas de preparación del material de clase, la conexión del ordenador antes de que entren los alumnos y alumnas, la colocación de los materiales necesarios para el trabajo.

En las diferentes sesiones el trabajo del profesorado difiere.

- En una primera sesión se puede contar el cuento y se proponen las actividades de clase relacionadas con la U.D. planteada.
- En una segunda sesión, en asamblea o corro de clase se distribuyen las tareas a realizar y se designan los distintos y distintas encargadas. El trabajo del profesorado es animar y

3.- **P** dinamizar las propuestas, completándolas para que abarquen toda las áreas de Ed. Infantil.

1ª Sesión	- En las restantes sesiones el profesorado o el alumnado rememoran el cuento de forma breve, como introducción. A partir de ahí el grupo de niñas y niños va trabajando con los encargados y encargadas del rincón en las actividades que se proponen y el maestro o maestra dinamiza los rincones de trabajo de forma indirecta.
2ª Sesión	- Asume también el seguimiento individualizado de los niños y niñas.
B. ACTIVIDADES DEL ALUMNADO	
4ª Sesión	La participación en las dramatizaciones, canciones de clase, sesiones de títeres... son habituales en Ed. Infantil; por lo tanto, la intervención del alumnado no necesita aclaraciones específicas.
5ª Sesión	En los rincones, el alumnado encuentra un encargado o encargada del rincón y unas pautas de trabajo que le permiten la máxima autonomía. Si este trabajo le supone alguna complicación la encargada o encargado del rincón podrá prestarle ayuda.
6ª Sesión	

Cada sesión consta de:

- Rememoración del cuento. Unas veces lo hará el maestro o maestra y otras lo harán las niñas o niños.
- Presentación del rincón caracterizado como el país que se visita.
- Trabajo en el rincón siguiendo la metodología habitual de clase.

3.- POSIBLE ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

1ª Sesión
Se cuenta el cuento de introducción. Se proponen los talleres para las diferentes actividades.
2ª Sesión
Se constituyen los equipos de los diferentes países. Se definen las tareas y la forma de llevarlas a cabo.
3ª Sesión ¹
Se visita el país azul. Se realizan las actividades de: espacio, construcción de vehículos, construcción de la maqueta, juego de la ciudad.
4ª Sesión
Se visita el país rojo. Se realizan actividades de: expresión oral, dramatizaciones, títeres, construcción de historias por secuencias.
5ª Sesión
Se visita el país blanco. Se realizan actividades de: creación de sonidos con los instrumentos, reconocimiento de canciones, creación de ritmos.
6ª Sesión
Se visita el país amarillo. realizan actividades de: discriminación de figuras por sonido/ grafía, composición del nombre propio y del de los amigos y amigas.

Cada sesión consta de:

- Rememoración del cuento. Unas veces lo hará el maestro o maestra y otras lo harán las niñas o niños.
- Presentación del rincón caracterizado como el país que se visita.
- Trabajo en el rincón siguiendo la metodología habitual de clase.

¹Ver EN ANEXOS materiales sobre el desarrollo de esta actividad

Posible duración de cada sesión: una semana.

JUSTIFICACIÓN:

Se ha escogido el nombre del cuento "Roamblazul " porque es la síntesis de las siglas de la serie de colores que después se trabajarán. Este cuento permite un nexo de unión entre actividades de: espacio, expresión oral, escrita y musical; manteniendo como protagonista un personaje colectivo que es "el grupo clase" y que participa como grupo y como protagonista aislado en los diferentes rincones y actividades. Otra razón es que el cuento puede durar un período largo de tiempo, casi un curso. El cuento se plantea en la línea de motivación e introducción, más que como trabajo sobre el propio texto del cuento.

Cuento: "ROAMBLAZUL: El planeta de los colores".

"Un día los niños y las niñas de la clase de los RATONES [se podría proponer el nombre de la clase donde se realiza el trabajo u otra del centro] pensaron que se querían ir de viaje, a ver mundo, y se propusieron visitar un país donde nadie hubiera llegado jamás.

Pensaron y pensaron...pero nada se les ocurría hasta que al fin dieron con la solución: ¡VISITARÍAN EL PLANETA DE LOS COLORES! Para ello, no hacía falta el permiso de los papás y mamás, ni llevar maletas, sino que, como tenían las mesas de colores, cada mes una mesa sería un país y todos los demás irían a visitarles.

El primer país que visitaron fue el azul. Los "azulitos" que así se llamaban los habitantes de aquel país, les habían preparado un gran recibimiento. Como eran muy despistados y siempre se perdían para llegar a los sitios, usaban símbolos. Tenían todo el país lleno de flechas, colores y palabras. Con las palabras AVANZA, GIRA HACIA LA PIZARRA, GIRA HACIA LA VENTANA... les llevaron hasta una casa donde había muchísimos juegos de construcción. Se lo pasaron pipa, construyeron coches que después circulaban por las calles del país. Tanto les gustaron los coches que los "azulitos," les regalaron algunos coches, para que jugaran en su colegio y también les dijeron que al final de una calle de su país, la tierra se ponía de otro color. Al verlo todos los niños dijeron: ¡ROJO!

A los habitantes del país rojo, les gustaba mucho contar cuentos, manejar títeres. Todos se lo pasaban muy bien, pero en un momento dado una niña dijo: ¿Y no podemos ver nuestro cuento tantas veces como queremos?...

Entonces los habitantes del país rojo, le enseñaron un aparato para hacer y contar cuentos, y les dijeron: una vez terminado el cuento, metiendo una tarjeta en una cajita se puede ver tantas veces como se quiera. ¡Qué bonito!. Pero ¿Y si queremos hacer y escuchar canciones?... Un niño del país rojo les dijo: A veces, al final de la calle se escuchan ruidos...

Y hacia allí se fueron los niños y las niñas. De pronto, se encontraron en el país blanco. Había un montón de gente que miraba y bailaba. Ellos se acercaron y vieron cómo tocaban música con panderos, triángulos y unos cartones que se metían en una cajita, igual a la del regalo del país rojo. ¡Qué contentos se pusieron! Preguntaron cómo se hacían las canciones y ya querían volver a su cole para probar. ¡Era tan divertido... !

4 MATERIALES *DEL ESPACIO*

- Para el país azul:
 - . Juegos de construcciones.
 - . Cartulinas de color azul, pegatinas, tijeras, rotuladores.
 - . Caja de Lego Basic y caja con motor 4,5 voltios.
 - . Controlador de robótica.
 - . Logo con micromundos preparados.
- Para el país rojo:
 - . La casa, los utensilios de la casa.
 - . La tienda, las balanzas, los alimentos, dinero de juguete...
 - . El taller, los coches...
 - . Teatro y colección de títeres.
 - . Juegos de secuenciación de historias.
 - . Cartulinas rojas, pegatinas, tijeras, rotuladores...
 - . Lector de tarjetas, tarjetas rojas.
- Para el país amarillo:
 - . Juegos de discriminación fonética.
 - . Juegos de asociación de dibujos y graffas.
 - . Colección de letras manuscritas manipulables.
 - . Colección de cuentos con imágenes y un mínimo texto manuscrito.
 - . Lector de tarjetas, tarjetas amarillas, cartulinas amarillas, pegatinas, rotuladores.
- Para el país blanco:
 - . Materiales varios que produzcan ruidos.
 - . Instrumentos musicales: Panderero, triángulo...
 - . Cartulinas blancas, pegatinas, rotuladores.
 - . Lector de tarjetas, tarjetas blancas...
 - . Magnetófono. Cintas.
 - . Material para audiciones musicales



5. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO²

En el aula de Ed. Infantil no debe hablarse sólo de la clase propiamente dicha. Las actividades grupales pueden plantearse en espacios como el patio, la sala de motricidad, etc.

El montaje de los rincones se puede proponer de varias formas pero las dos más generalizadas son:

- a) Ubicar los diferentes rincones en la clase de forma fija y plantear el trabajo como un recorrido del alumnado por todos ellos. Para ello es preciso en la primera sesión de la semana presentar el plan de trabajo en cada rincón y las formas de acceso a los mismos.
- b) Una sesión semanal de talleres, entre ellos el del ordenador, para los trabajos específicos, reservando las actividades grupales y las no específicamente informáticas para otros días de la semana.

6. EVALUACIÓN

A. Evaluación del proceso y de la dinámica del grupo.

La evaluación se basará en la observación directa y en la resolución de proponer situaciones que sirvan para comprobar puntualmente algunos de los aspectos que se sugieren a continuación:

- Aspectos relacionales: Con los compañeros y compañeras, con el profesorado, con la familia ...
- Aspectos personales: Autonomía personal, hábitos de trabajo.
- Adaptación a la escuela: Aceptación de las normas de convivencia, grado de satisfacción personal, mejora de la autoimagen.

²Ver anexo de posible distribución del aula

A modo de ejemplo se propone una guía de observación para evaluar una actividad:

OBSERVACIÓN DE ACTIVIDADES

NIVEL:

FECHA:

EN RELACIÓN AL GRUPO

SES.1 SES.2 SES.3

Activo			
Colaborador			
Pasivo			
Rechazo			
Dependiente			

TRANSPOSICIÓN

SES.1 SES.2

Reproduce la actividad en los dibujos libres		
Juega a...		
Explica en casa las actividades		
Aplica las estrategias a otras actividades		

OBSERVACIONES

HÁBITOS DE TRABAJO

Ordenado			
Desordenado			
Autónomo			
Pide ayuda			
Abandona			

ACTITUD PERSONAL

Relajado			
Seguro			
Creativo			

CONTROL MOTRIZ

Teclas			
Tarjetas			
Teclado de conceptos			

B. Evaluación de los resultados conseguidos.

Las actividades de evaluación no pueden considerarse de forma individual, sino que serán el complemento de la observación directa. Las actividades de enseñanza-aprendizaje deben adecuarse a cada una de las sesiones trabajadas. Como ejemplo se propone la evaluación de la visita a un país. El profesorado diseñará las actividades de evaluación para los otros países:

En el país rojo:

- Mediante una conversación en grupo evaluar el grado de comprensión de los gestos del profesor o profesora.
- La profesora o el profesor empieza una historia y presenta un personaje, el alumno y/o la alumna debe ser capaz de continuar con una acción que implique: lugar, tiempo...
- En el rincón del ordenador, el grupo construye una historia de dos personajes y verbaliza el concepto de plural al referirse a más de una persona.
- Construcción de una historia trabajando conceptos de causalidad...
- Usar la posibilidad de la generación de una historia para trabajar las tendencias anticipativas y la memoria secuencial.

III- ENUMERACIÓN DE RECURSOS DISPONIBLES

1 INFORMATICOS.

LOGO:

Conjunto de teclas con símbolos para manejar la tortuga de pantalla. Permite:

- . Trabajar los conceptos espaciales según posiciones absolutas
- . Situar objetos
- . Realizar recorridos.

Conjunto de rutinas y teclas de control.

Permite manejar móviles en el suelo y a la vez observar el movimiento en la pantalla.

Dibuja rápido

Permite desplazar la tortuga y trabajar con los cambios de colores usando una tecla para cada acción. Trabaja de forma inmediata sin necesidad de INTRO.

Micromundo de las Figuras

Permite colocar objetos del entorno (casa, árbol, sol..) siguiendo una simple sintaxis. Es útil en Infantil para diseñar escenarios y trabajarlos conjuntamente los niños y/o las niñas con su profesora y/o profesor.

Esquema corporal y orientación espacio-temporal.(Carpeta)

El Cuerpo: Identificar las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades. Construir un muñeco uniendo las diferentes partes del cuerpo.

La Cara: Reconponer la cara. Señalar la parte que falta.

Orientación espacial: conceptos básicos. Orientación de figuras.

Orientación temporal: conceptos básicos (antes-después). Ordenar historietas.

Lógica matemática. (Carpeta) . Secuenciaciones temporales, espaciales, ordenaciones,... Son aplicaciones que pueden utilizar los niños y/o las niñas de forma muy sencilla

Series de colores: Varias posibilidades de trabajo siguiendo una filosofía común

S. Azul: conceptos espaciales básicos: arriba, abajo , avanzar, girar...

S. verde: construcción de proyectos para trabajar las translaciones y giros así como las simetrías.Incide especialmente en la lateralidad.

S. roja: expresión oral. Verbalizar cuentos moviendo los personajes en la pantalla.

S. amarilla: expresión escrita. Introducción a la direccionalidad de las graffas. Texto Libre . Comunicación entre ordenadores.

Serie blanca: discriminación auditiva. Creación musical.

Micon: Juego de construcciones que permite trabajar con figuras y series para construcciones libres o guiadas.

Editco: Programa para diseñar pantallas que puedan manejarse desde el teclado de conceptos.

Htacon: Programa residente que permite usar el periférico "teclado de conceptos", para que actúe como un teclado convencional. Permite realizar cualquier función del ordenador.

Figuras: permite diseñar palabras, figuras o frases para que sean imitadas por los alumnos. También permite que los diseños de los niños y/o las niñas puedan ser recreados por otros.

Melani: programa que trabaja especialmente la relación entre los componentes de la frase y su significado. Parte de un vocabulario muy reducido a nivel icónico y trabaja a la vez la imagen y la grafía.

Relaciones: Programa que permite a partir de un ambiente, relacionar conceptos escritos ya sean nombres de objetos, colores, cualidades... con la escena gráfica que presenta. Existe la posibilidad de introducir tantos escenarios como la dinámica de clase requiera y es la maestra o el maestro quien decidirá los conceptos que en cada caso quiere relacionar.

Paquete Integrado Works: conjunto de herramientas para el tratamiento de la información: procesador de textos, base de datos, hoja de cálculo y gráficos.

Knosys: gestor de bases de datos documentales, con las ventajas de un editor de textos.

First Publisher: programa de autoedición que permite la combinación de textos y gráficos, con formatos semejantes a los de una imprenta.

De Luxe Paint: Programa de gráficos que permite la creación de dibujos libres y la posibilidad de incluir pequeños textos. Al ser un programa de propósito general puede utilizarse para todas las actividades sean cuales sean sus objetivos.

2 Audiovisuales.

Debe contemplarse la relación como un elemento más de globalización en las actuaciones y no implica necesariamente simultaneidad con las actuaciones informáticas.

Las cintas pueden encontrarse en los CEPs.

-**"Tu y tus cinco sentidos"**. Distribuidor: Ancora

Da una introducción a los sentidos pero tiene un nivel de lenguaje alto para la etapa de Ed. Infantil. Se pueden usar imágenes o partes del mismo.

-**"Actitudes I"**. Distribuidor: Ancora

Dibujos animados. Puede ser válido como material de provocación para temas de relación de grupo, roles...

-**"El camí de casa a l'escola"**

El hilo conductor es un títere y presenta ruidos en situaciones reales. Es válido para trabajar el tema de los sonidos y la educación musical.

3. Bibliografía:

La relación pretende aportar materiales amplios y no vinculados directamente a la ejemplificación, a fin de dotar a los centros de elementos de reflexión y ampliación a sus propuestas de aula.

LIBROS:

- Teorías cognitivas del aprendizaje.
Autor: Pozo J.L.
Editorial Morata 1989
PSICOLOGÍA
- El descubrimiento del sentido.
Autor: Nelson K.
Editorial: Alianza 1988
PSICOLOGÍA
- El mundo social en la mente infantil
Autores: Turiel E. y otros
Editorial: Alianza 1989
PSICOLOGÍA
- Sensación y percepción.
Autor: Bruce Golstein E.
Editorial Debate 1988
PSICOLOGÍA
- El pensamiento matemático en los niños.
Autor: Baroody, A.
Editorial: Visor/MEC 1988
PSICOLOGÍA
- Teoría del cuento infantil.
Autor: Domínguez D.
Editorial: Plus Ultra 1990
LINGÜÍSTICA
- Talleres integrales en Ed. Infantil
Autor: Trueba B.
Editorial: De la Torre
PEDAGOGÍA

REVISTAS:

- Infancia y Aprendizaje.
Editor: Pablo del Río.
Universidad Autónoma de Madrid
Periodicidad: Trimestral

- Cuadernos para la Reforma.
Editor: Alhambra/Longman
Periodicidad: Bimensual

- Cuadernos de Pedagogía.
Editor: Fontalva, S.A.
Periodicidad: Mensual

- Infodidac.
Editor: Infodidáctica
Periodicidad: Bimensual.

- Zeus.
Grupo logo. Madrid
Periodicidad: Bimensual

- Compu Scuola
Editorial: Grupo Editorial Jakson
Periodicidad: Mensual.

- Computers & Education
Editorial: Pergamon Press
Periodicidad: Trimestral

PROYECTO DE AULA

1-PROGRAMACIÓN

Centro de Interés: La calle

Objetivos Generales:

- Integrar al niño en el conocimiento de su entorno a través de su participación en la calle, así como en el desarrollo de su socialización.
- Insertar el rincón del ordenador en la programación y dinámica global de la clase.
- Provocar el placer estético a través del texto escrito despertando el interés hacia el mismo y la necesidad de comunicarse.
- Integración del niño con diferencias específicas en la clase, propiciando su participación activa en la misma y atendiendo a la vez a sus singularidades.
- Evaluación y autoevaluación de niños y profesores.

ÁREA DE LENGUAJE

Objetivos Específicos:

- Discriminar y clasificar sonidos de la calle.
- Aumentar el vocabulario básico:

Nombre: calle, parque, paso de peatones, taxi, coche, acera, peatón, camión, autobús, semáforo, señales, plaza, buzón, fuentes.

Adjetivos: ruidoso, silencioso, limpio, sucio, ancho, estrecho, largo, corto, deprisa, despacio.

Acciones: cruzar, respetar, cuidar, esperar, mirar.

- Asociar símbolos.
- Pronunciar correctamente palabras.
- Construir y pronunciar frases.
- Aumentar los períodos de atención.
- Reproducir un poema, adivinanza, retahíla.
- Estudio sintético y analítico de la unidad gramatical de trabajo:
Ana saluda al nido
- Mirar y dramatizar situaciones de la calle.
- Identificar palabras e imágenes.
- Dramatizar un cuento.
- Madurar el proceso grafomotor.
- Realizar ejercicios de discriminación auditiva.
- Trabajar con laberintos.

Actividades:

- Con la motivación correspondiente los niños serán capaces de discriminar el fonema n y t, y comprender su significado a partir de dibujos y pictogramas.
- Vivenciarán la unidad gramatical de trabajo y poema con gestos y palabras.
- Descompondrán la unidad gramatical de trabajo en palabras y sílabas.
- Recortarán y pegarán la unidad gramatical de trabajo en sus casillas correspondientes.
- Discriminarán la palabra clave "nido y tía" entre otras.
- Leerán la unidad gramatical en la pizarra y la repasarán con el dedo.

- Dibujarán de forma comprensiva la unidad gramatical.
- Visualizarán y efectuarán la dirección de las letras "n y t".
- Picarán la letra "n y t".
- Leerán y colorearán pictogramas.
- Formarán nuevas palabras tomando como punto de referencia los sonidos que se repiten.

A molino luna moneda monito nudo
P pino nana nena nido
que no na ne ni nu

T tapa tipo tela auto tula
lata tilo tele pito tupé
ta ti te to tu

- Escribirán en el ordenador las palabras anteriores pasándolas a la impresora para completarlas con sus correspondientes imágenes.
- Escribirán en el ordenador la unidad gramatical "Ana saluda al nido" y la sacarán por la impresora para completarla con sus correspondientes imágenes.
- Observarán de forma indirecta la calle de su colegio.
- Conversarán de forma dirigida sobre el manual referente al centro de interés.
- Escucharán la narración del "Flautista de Hamelín" (señalando los puntos de referencia). Para ello el trabajo esencial consistirá en fijar las distintas partes del cuento, diferenciando secuencias narrativas, personajes, lugares dentro del aula.
- Mando metafórico y dramatización del cuento.
- Con la ayuda del laberinto realizado por la maestra, realizaremos el juego de circulación: los niños respetarán las señales según vayan apareciendo, trabajando así los códigos que utilizaremos en el ordenador.

- Realizarán el juego de localización en la cuadrícula, en donde vivenciarán las ordenes: avanza, retrocede, gira derecha, gira izquierda.
- Los niños escucharán los sonidos de la calle a través de una cassette y posteriormente clasificarán agudos, graves, largos y cortos.
- Memorizarán y reproducirán el siguiente poema, adivinanza y trabalenguas:

ADIVINANZA

"Por mi boca entran cartas
que van a viajar
y yo siempre me quedo
en el mismo lugar" (El Buzón)

TRABALENGUAS

"Trampear por terampear
las trampas
que tan entrampado te tienen
te traerán muchas más trampas
de las trampas que ya tienes".

"A la dana dina
a la dina dana
el niño que llora
se moja la cara"

POEMA

"Si la calle has de cruzar
antes conviene mirar
el semáforo está en rojo: no pases y ten buen ojo
(bis)
Cuando el ámbar ha salido debes estar prevenido
y si verde ya se ha puesto
tendrás que pasar muy presto".

- Realización de fichas referentes al centro de interés.
- Juego del laberinto: caminos cortos, caminos largos, caminos anchos, caminos estrechos.

- Nos vamos de aventura.

ÁREA LÓGICO-MATEMÁTICA

Objetivos específicos:

- Desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Interiorizar los conceptos básicos
 - A un lado y a otro
 - Delante y detrás
 - Clasificaciones y seriaciones
 - Largo- Corto
 - Arriba- Abajo
 - Ancho-Estrecho
 - Direcciones
 - Número cuatro
- Afianzar las estructuras espaciales en función del conocimiento de su propio esquema corporal.

Actividades:

- Jugarán con todo el material de la clase, de forma libre. Posteriormente el profesor dirigirá el juego, de forma que los niños serán capaces de construir una ciudad o elementos para la misma.
- Juego "enseñar a pensar". Piaget.
- Juego del laberinto. Con los laberintos preparados los niños circularán haciendo uso de las flechas de dirección que posteriormente utilizarán en el ordenador.
- Con los elementos de la ciudad construidos por los niños (coches, camiones, helicópteros) se superpondrán encima del coche teledirigido de manera que los niños puedan manejarlos con el controlador por la clase.
- Con el buggy realizado por los alumnos de 8º controlándolo por ordenador lo moverán por el pueblo de Hamelín.

- Una vez realizada la ficha del pueblo del cuento del Flautista de Hamelín la pasaremos al ordenador y los niños pasearán la tortuga por sus calles.
- Nombrarán partes del cuerpo que estén cerca o lejos de los puntos de referencia establecidos en la clase.
- Colocados los niños en fila simulando un tren o un autobús nombrarán y tocarán a los compañeros que tienen delante o detrás al finalizar una música.
- Con música de fondo los niños se moverán libremente por el aula atendiendo a las consignas del profesor: nos movemos hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia otro lado, teniendo presentes los puntos de referencia establecidos en la clase. Como variante, los niños harán de coches, camiones y peatones y las tarjetas de dirección que posteriormente utilizaremos en el ordenador, nos servirán para que los niños vivencien estas acciones con su propio cuerpo, adquiriendo así los códigos correspondientes.
- Vivenciación de la tortuga: Sobre un papel continuo y con la participación de cinco niños, el niño tortuga se colocará mirando de frente a uno de los puntos de referencia. Otros cuatro niños harán de direcciones con sus tarjetas correspondientes. Otro niño dirigirá el juego enviando las órdenes a las tarjetas, que se las mostrarán a la tortuga y la tocarán para que realice la acción.
- Con su propio cuerpo, los niños realizarán por equipos, calles largas y cortas, así como anchas y estrechas.
- Colorearán señales en fichas de trabajo realizadas por la profesora. Realización de fichas: detrás, delante. el número cuatro.
- Realizarán clasificaciones del material aportado por los niños a la clase, atendiendo a los criterios: más largo, más corto, más estrecho.

ÁREA SOCIAL

Objetivos específicos:



- Conocer las principales señales de tráfico
- Respetar los servicios comunitarios, parques, papeleras y jardines
- Establecer relaciones de cortesía con otras personas: portero, vecino, guardia

Actividades:

- Los niños observarán en el recorrido de su casa al colegio, las distintas señales, plazas, cruces, etc.
- Visitarán algún vecino de su casa e irán a saludarlo
- Actividad área de lenguaje: circuito calle
- Sobre papel continuo montarán un circuito urbano dejando libertad al niño para la ubicación de sus elementos.

ÁREA DE PLÁSTICA, MÚSICA Y PSICOMOTRICIDAD

Objetivos específicos:

- Expresar conocimientos y vivencias a través de actividades plásticas (la tortuga, bosque, casa del alcalde, pueblo)
- Dramatizar cuentos y situaciones vividas e imaginadas
- Introducir los puntos de referencia en el plano gráfico
- Decorar la clase
- Fomentar en el niño el gusto por la música
- Distinguir diferentes nombres y ruidos referentes a sonidos de la calle
- Reproducir la longitud de los sonidos mediante trazos
- Seguir diferentes ritmos e interpretarlos en el paso
- Interpretar con el movimiento y la danza diferentes ritmos

- Adquirir nociones temporales de velocidad: deprisa-despacio
- Estructurar el tiempo en términos de duración y sucesión: antes-ahora-después
- Tomar conciencia de frecuencias regulares, en acciones observadas o sonidos escuchados.

Actividades

- Sobre papel continuo los niños harán la silueta de una tortuga y la colorearán.
- Con papel continuo decorarán la clase con un bosque, una casa, una cueva, un pueblo que servirá a la profesora para la ambientación del cuento.
- El pueblo será realizado en cajas pintadas por los niños.
- Con un dibujo realizado en el ordenador, el niño coloreará los puntos de referencia.
- Tras la observación directa y vivida de los puntos de referencia del cuento, los niños representarán éste, gráficamente.
- Interpretarán una música con movimiento libre de todo el cuerpo.
- Conducirán una pelota de un lugar a otro: a la vez que el profesor, más deprisa que el profesor, más despacio.
- Pasarán la pelota a un compañero que esté en frente: pasar rodando, pasar al bote, modificar la velocidad.
- Golpear con la pelota en el suelo al mismo tiempo el compañero da palmas: lentamente o variando la velocidad.
- Escuchar frecuencias cortas y reproducirlas (palmas).
- Desplazarse sobre una sucesión de aros distribuidos irregularmente: caminar, correr, saltar.
- Saltar frente al compañero: a la misma altura, a más altura, a menos altura.

- Aros.- Observar un recorrido del compañero y reproducirlo.
- Aros.- Reproducir una secuencia escuchada: derecha-izquierda, a un lado, delante, detrás.
- Desplazarse cuando lo indica el profesor: caminar al escuchar las palmadas, correr al escuchar pisadas, saltar mientras el profesor emite sonido.
- Hacer ruido con la pica en el suelo todos al mismo tiempo: quien golpea más fuerte, quien golpea más despacio.
- Con diversos instrumentos seguir estructuras rítmicas indicadas por el profesor: con instrumentos, con pies, manos...

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Aula, sala de video, sala de juegos y gimnasio.

SITUACIÓN GRUPAL

Gran grupo, pareja monotorial, grupo convencional, trabajo individualizado.

MATERIALES Y RECURSOS

Ordenador, tarjeta BSP, lector de tarjetas, buggy, impresora, tarjetas de identificación de cada niño, disco de programa y disco de clase, fichas de trabajo, material de aula, coches, camiones, calles...

EVALUACIÓN

Observación directa y continua sobre el trabajo realizado tanto de forma individual como de grupo.

2- ACTIVIDADES REFERIDAS A LA EXPERIENCIA

1ª ACTIVIDAD

TITULO: "El flautista de Hamelín"

OBJETIVOS:

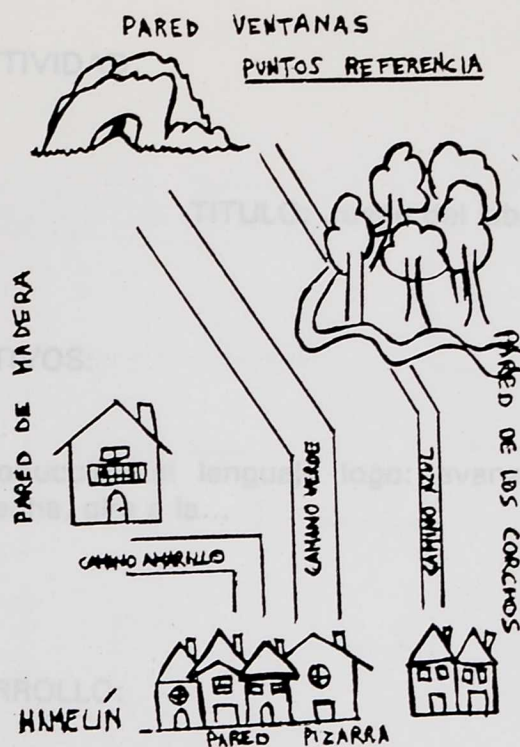
- Ejercitar la atención y el sentido espacial
- Introducción a los puntos de referencia
- Conceptos básicos :

Largo-corto
Ancho-estrecho
Dentro-fuera
Cerca-lejos

DESARROLLO

- a) La profesora narrará el cuento "El flautista de Hamelín" ayudándose para ello de escenas ilustradas y de la decoración de la clase (cueva en la pared de las ventanas, bosque en la pared del corcho, la casa del alcalde en la pared de madera y la ciudad de Hamelín en la pared de la pizarra). A cada uno de estos puntos les corresponderá unos caminos para tratar de favorecer la observación de los puntos de referencia.
- b) Mando metafórico: Con esta actividad pretendemos que el niño se meta dentro de la situación y dramatice todo lo que imaginariamente ve y experimenta. Descubrirá los sitios por donde van pasando. En esta actividad se trabajan las ideas que el niño ha adquirido sobre los puntos de referencia y centro de interés.
- c) Dramatización del cuento: Todos los niños dramatizarán el cuento, pasando todos por todos los personajes. Para la consecución de esta actividad, la maestra tiene un papel muy importante, pues guiará a los niños en todo momento. La

decoración del aula servirá para motivar y concienciar a los niños.



Se realizará un laberinto de cartulina en el suelo de la clase. Un niño entrará por una de las cuatro entradas que tiene y se podrá salir hacia una de las cuatro salidas (bosque, agua, casa del alcalde y pueblo). Cada vez que cambie de dirección tendrá que explicar qué giro ha hecho o qué movimiento ha hecho.

El niño llevará una serie de tarjetas con unas imágenes que luego dibujaremos, y deberá ponerlas en el suelo cada vez que cambie de dirección. Ejemplo: Si va de frente y gira a la derecha, deberá poner la tarjeta de giro obligatoriamente a la derecha; si se encuentra con una valla y no puede pasar, deberá poner la tarjeta de recordar para coger el camino que le lleve a su destino.

Con el laberinto se consigue la orientación espacial y con frases como "he girado a la derecha, he girado a la izquierda, sigo de frente", sabrá expresar más tarde, cómo puede llegar a un determinado lugar.

Una variación del mismo juego consiste en dar al resto de los niños de la clase las mismas tarjetas que anteriormente le habíamos dado al primer participante, y hacerles ver que guarda mostrándole la

2ª ACTIVIDAD

TITULO: Juego del laberinto

OBJETIVOS:

- Introducción al lenguaje logo: avanza, retrocede, gira a la derecha, gira a la...

DESARROLLO:

Se realizará un laberinto de cartulina en el juego de la clase. Un niño entrará por una de las cuatro entradas que tiene y se podrá dirigir hacia una de las cuatro salidas (bosque, cueva, casa del alcalde y pueblo). Cada vez que cambie de dirección tendrá que explicar que giro ha hecho o que movimiento ha hecho.

El niño llevará una serie de tarjetas con unos símbolos que luego dibujaremos, y deberá ponerlos en el suelo cada vez que cambie de dirección. Ejemplo: Si va de frente y gira a la derecha, deberá poner la tarjeta de giro obligatorio a la derecha; si se encuentra con una valla y no puede pasar, deberá poner la tarjeta de retroceder para coger el camino que le lleve a su destino.

Con el laberinto se consigue la orientación espacial y con fórmulas como "he girado a la derecha, he girado a la izquierda, sigo de frente", sabrá expresar más tarde, como puede llegar a un determinado lugar.

Una variación del mismo juego consistirá en dar al resto de los niños de la clase las mismas tarjetas que anteriormente le habíamos dado al primer participante, y éstos tendrán que guiarte mostrándole la

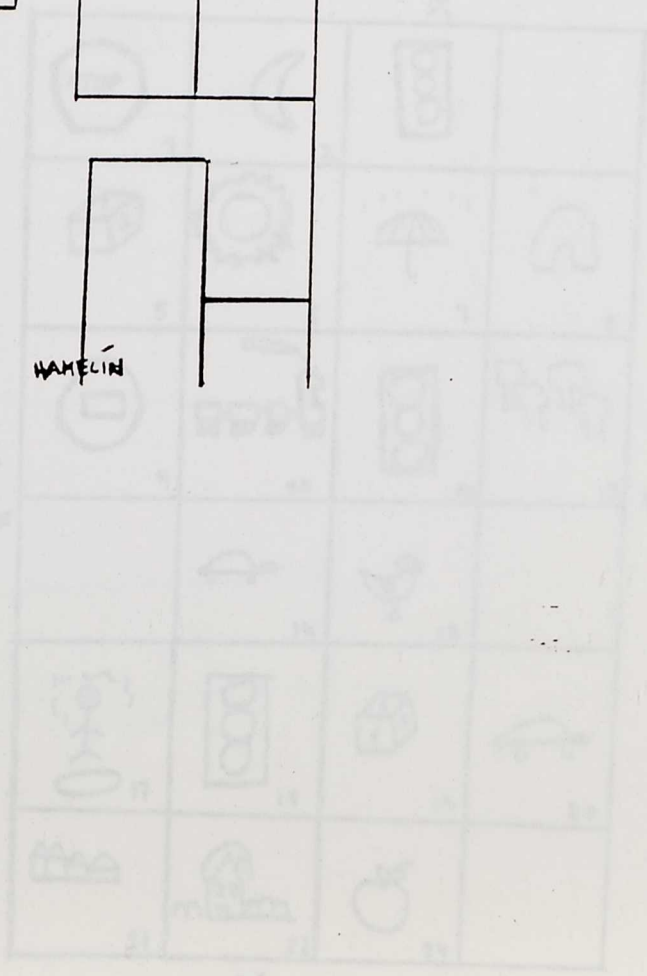
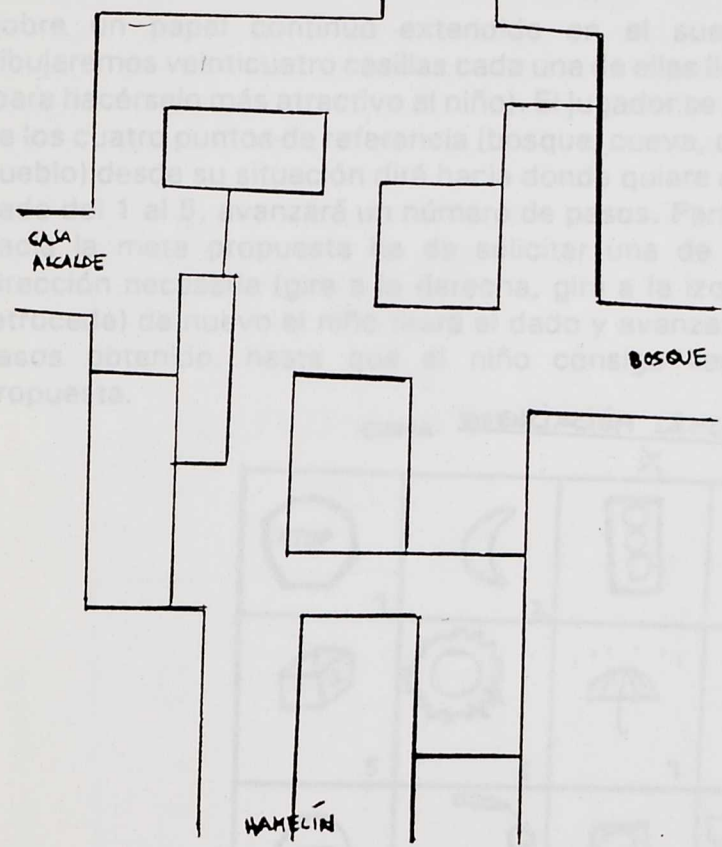
tarjeta que crean necesaria para que llegue por el camino más largo, más corto, más ancho, más estrecho.

TÍTULO: Localización en la cuadrícula

OBJETIVO:

VIVENCIA CON LENGUAJE LOGO

DESARROLLO:



3º ACTIVIDAD

TITULO: Localización en la cuadrícula









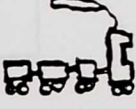








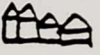


OBJETIVO:

- Vivenciar las ordenes (avanza, retrocede, gira a la derecha, gira a la izquierda), comprenderlas y ejecutarlas.

DESARROLLO:

Sobre un papel continuo extendido en el suelo de la clase dibujaremos veinticuatro casillas cada una de ellas llevará un motivo (para hacérselo más atractivo al niño). El jugador se colocará en uno de los cuatro puntos de referencia (bosque, cueva, casa del alcalde, pueblo) desde su situación dirá hacia donde quiere dirigirse; con un dado del 1 al 5, avanzará un número de pasos. Para poder dirigirse hacia la meta propuesta ha de solicitar una de las tarjetas de dirección necesaria (gira a la derecha, gira a la izquierda, avanza, retrocede) de nuevo el niño tirará el dado y avanzará el número de pasos obtenido, hasta que el niño consiga llegar a la meta propuesta.

CUEVA VIVENCIACIÓN LENGUAJE LOGO

		X		
	1 	2 		
	5 	6 	7 	8 
CASA	9 	10 	11 	12  X
ALCALDE				BOSQUE
X		14 	15 	
	17 	18 	19 	20 
	21 	22 	24 	37
		V		

4ª ACTIVIDAD

TITULO: La tortuga

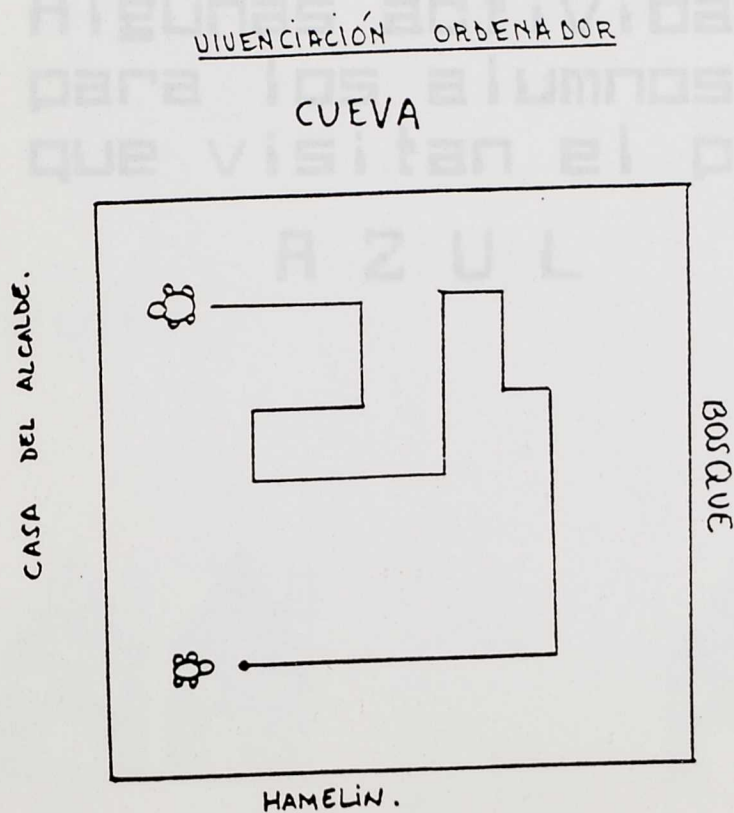
OBJETIVO:

- Interiorización de los conceptos avanza, retrocede, gira a la derecha, gira a la izquierda dejando trazo.

DESARROLLO:

Sobre un papel continuo colocado en el suelo de la clase y con la participación de cinco niños en el juego, un niño tortuga (disfrazado con un caparazón realizados por ellos en el taller de plástica) se colocará mirando de frente a uno de los puntos de referencia. Otros cuatro niños harán de direcciones con sus tarjetas correspondientes.

Otro niño dirigirá el juego enviando las órdenes a los niños-tarjeta que se la mostrarán a la tortuga y la tocará para que realice la acción y pinte dejando un recorrido.



ACTIVIDADES DE SITUACION ESPACIAL: RECORRIDOS
- A LA CUEVA
- A LA CASA DEL ALCALDE

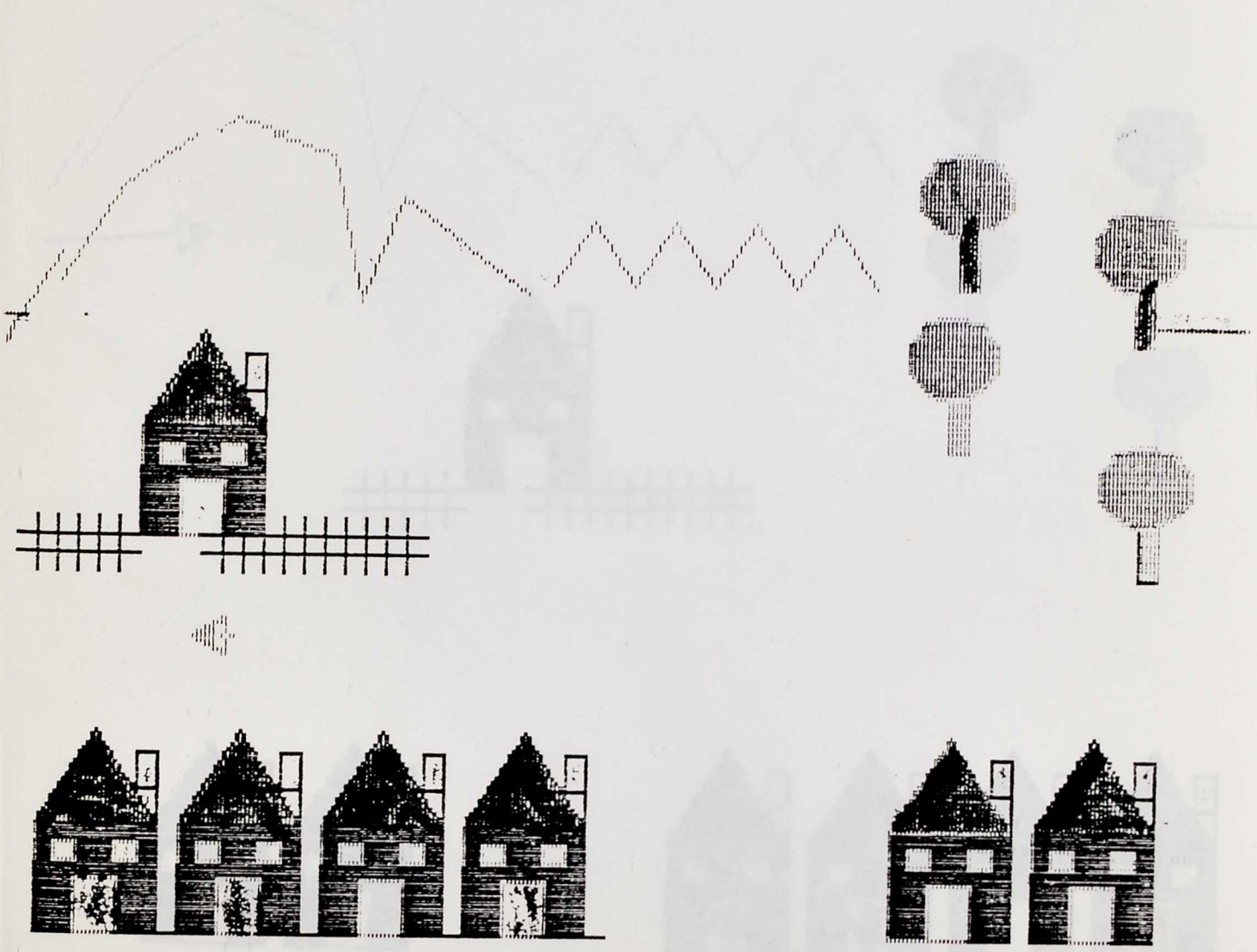
A N E X O I

Algunas actividades
para los alumnos
que visitan el pais

A Z U L

ACTIVIDADES DE SITUACION ESPACIAL: RECORRIDOS

- A LA CUEVA
- A LA CASA DEL ALCALDE

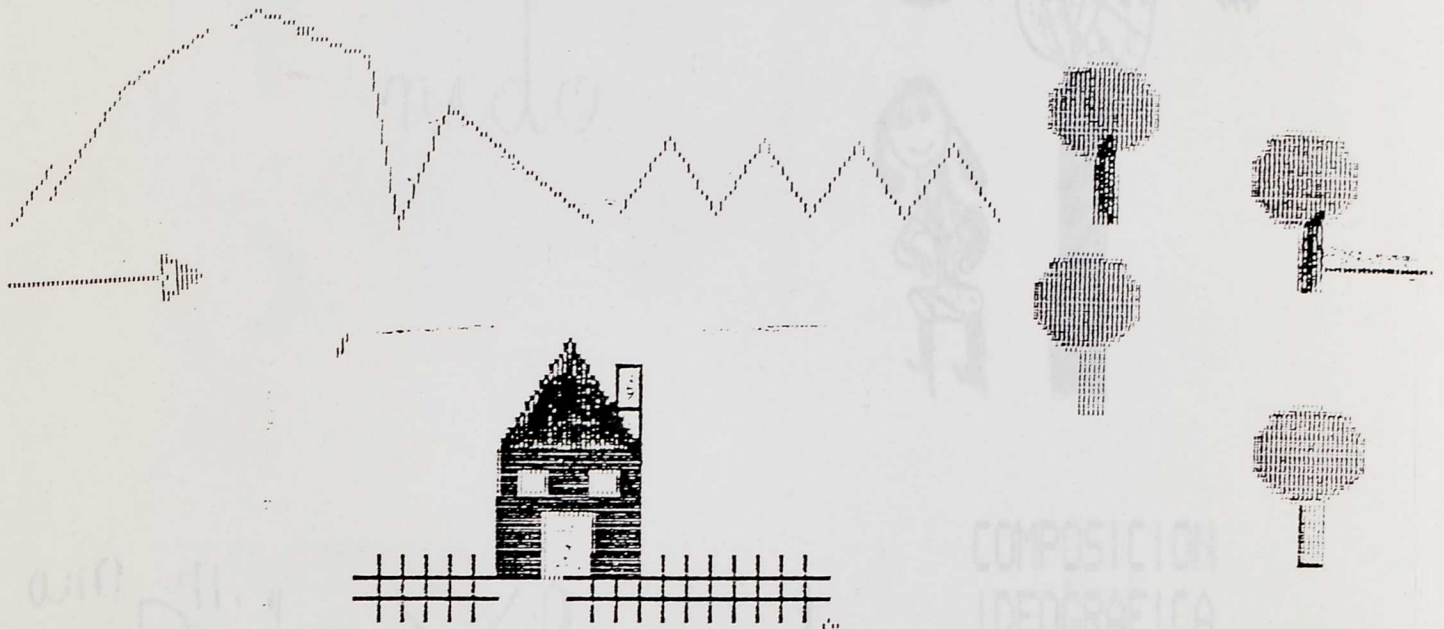


ACTIVIDADES DE EXPRESION Y COMUNICACION

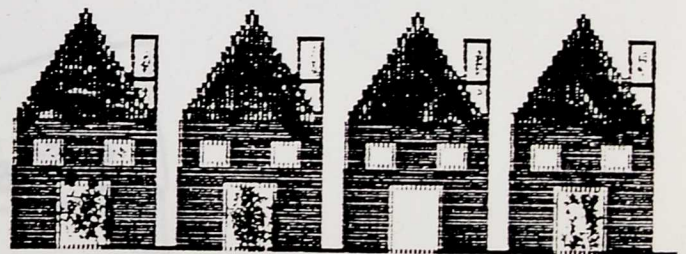
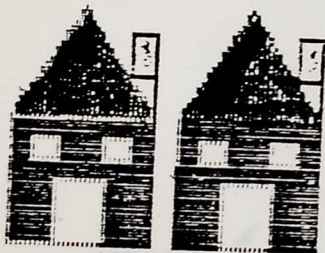
TEXTO LIBRE

ACTIVIDADES LOGICO-MATEMATICAS:

-VE CON LA TORTUGA DONDE HAY MAS CASAS



COMPOSICION
IDEOGRAFICA



ACTIVIDADES DE EXPRESION Y COMUNICACION

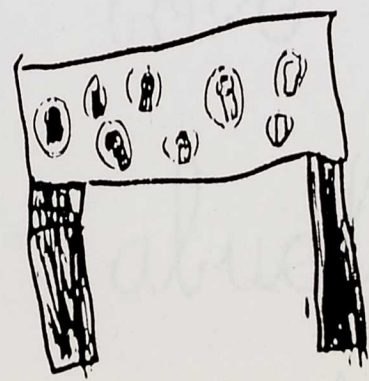
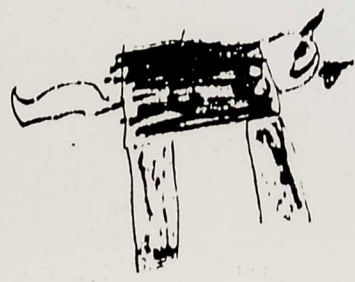
TEXTO LIBRE

Ana saluda al
nido.



0310 11. y
Dodo la sela.

COMPOSICION
IDEOGRAFICA



Clara

piano nido



pino moneda



luna molino



LECTO-ESCRITURA
IDENTIFICACION
IMAGEN-PALABRA

LECTO-ESCRITURA
INCLUSION DE GRAFIAS
EN PALABRAS

arbol barco

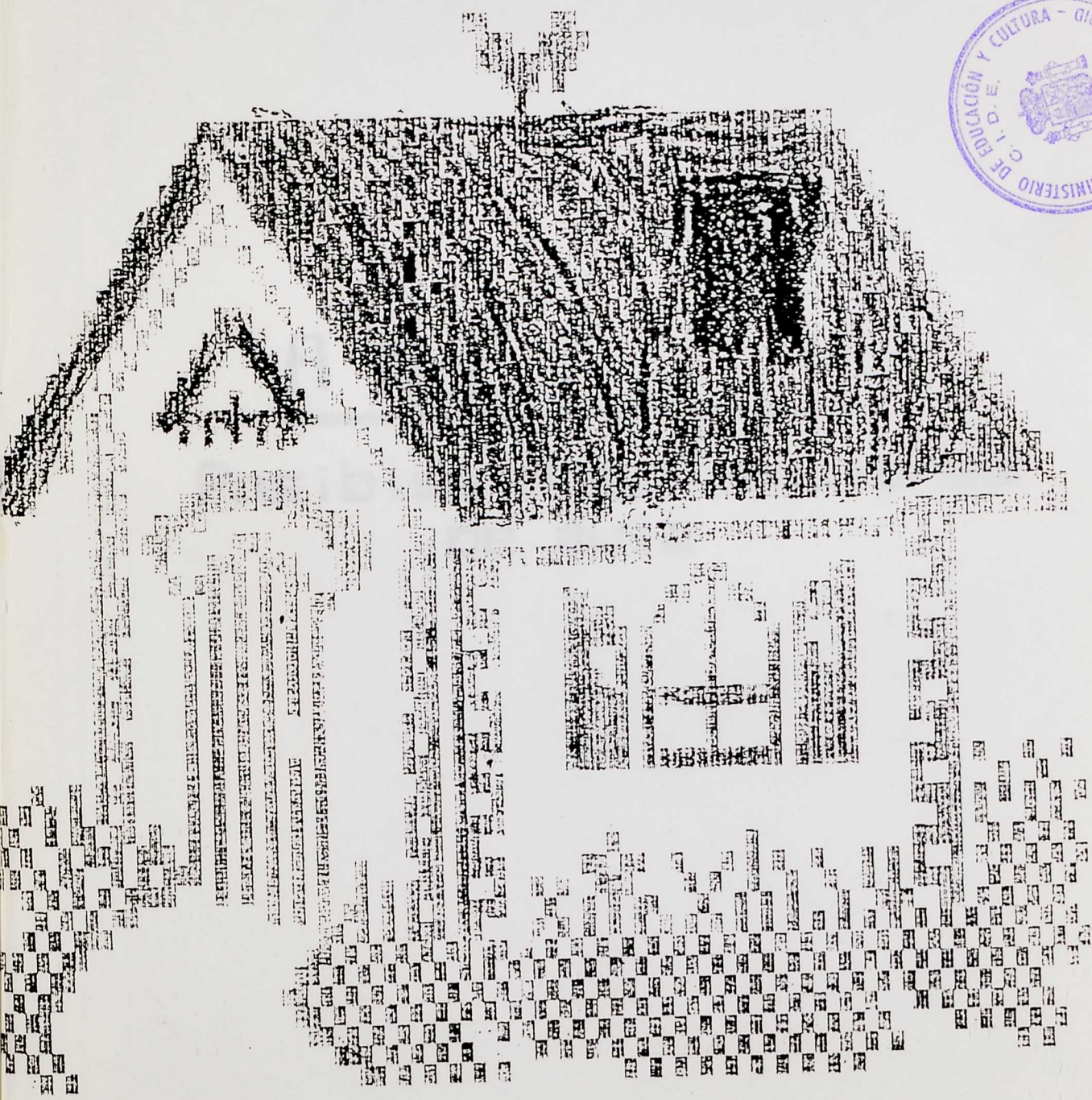
lote balon

abuela abanico

comolimo (2.º Perceutor)

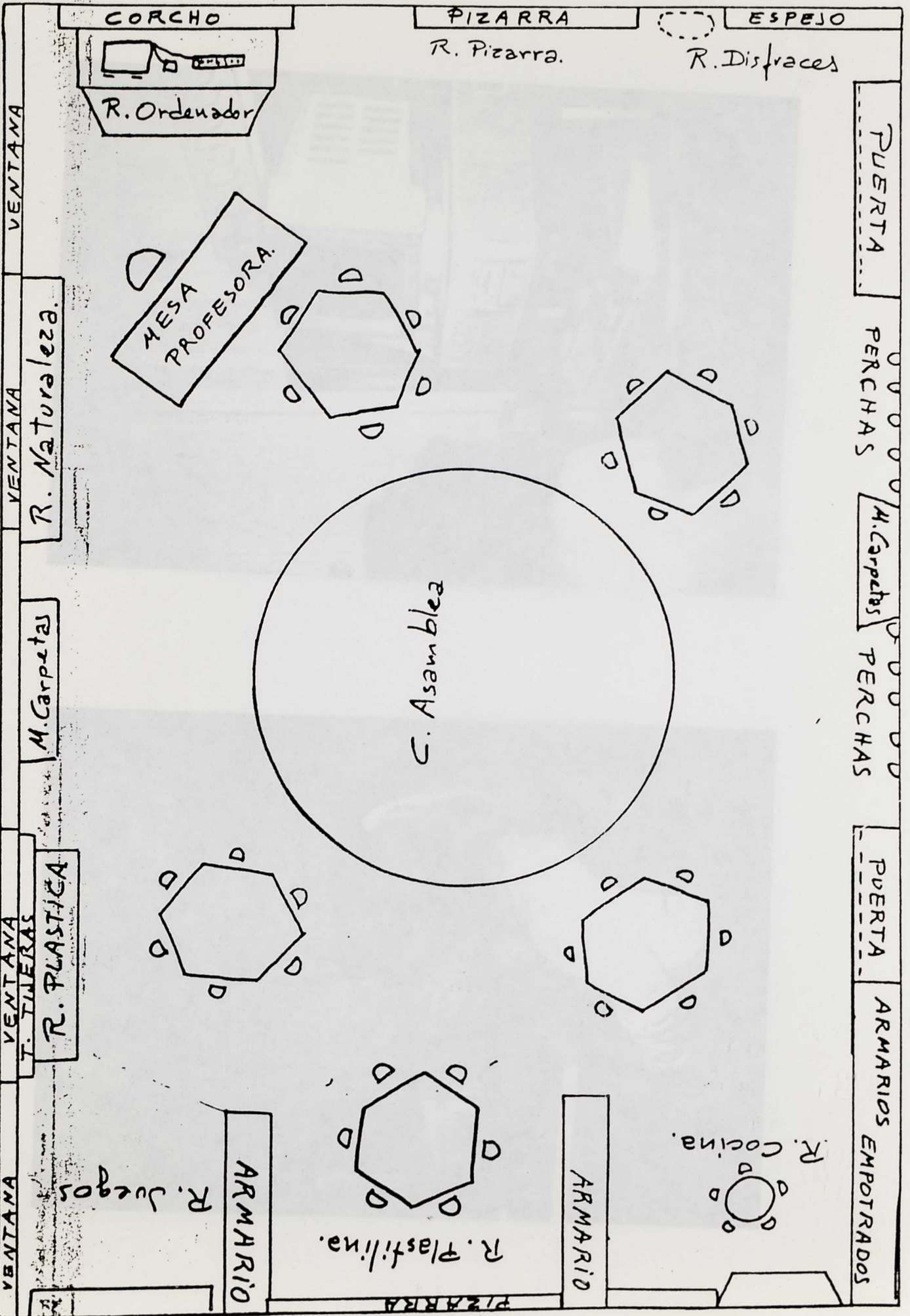
ACTIVIDADES DE EXPRESION PLASTICA

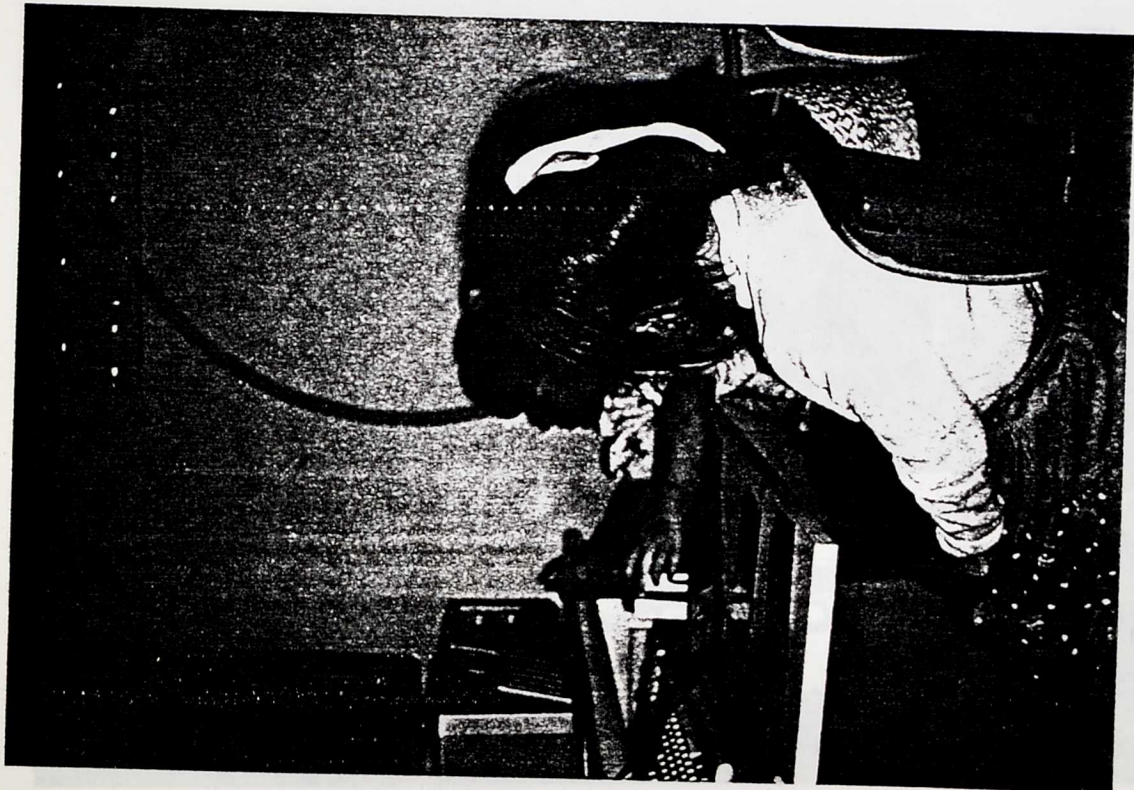
-COLOREA LA CASA DEL ALCALDE CON: ROJO, AMARILLO, AZUL

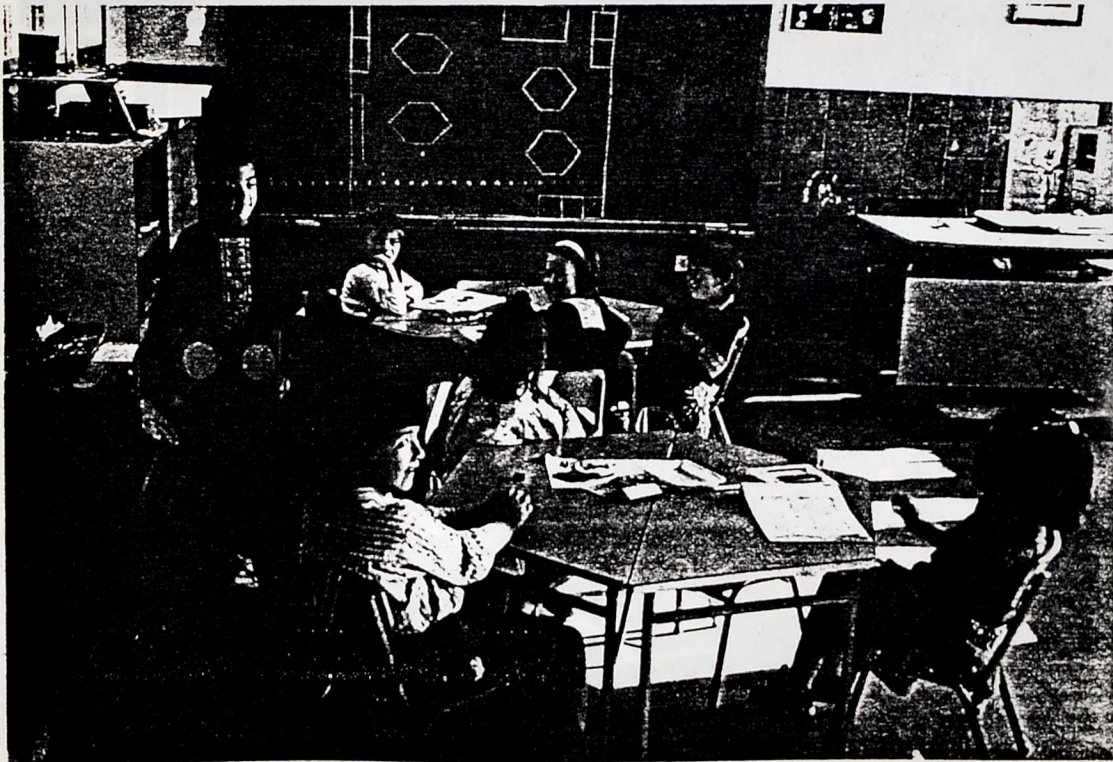
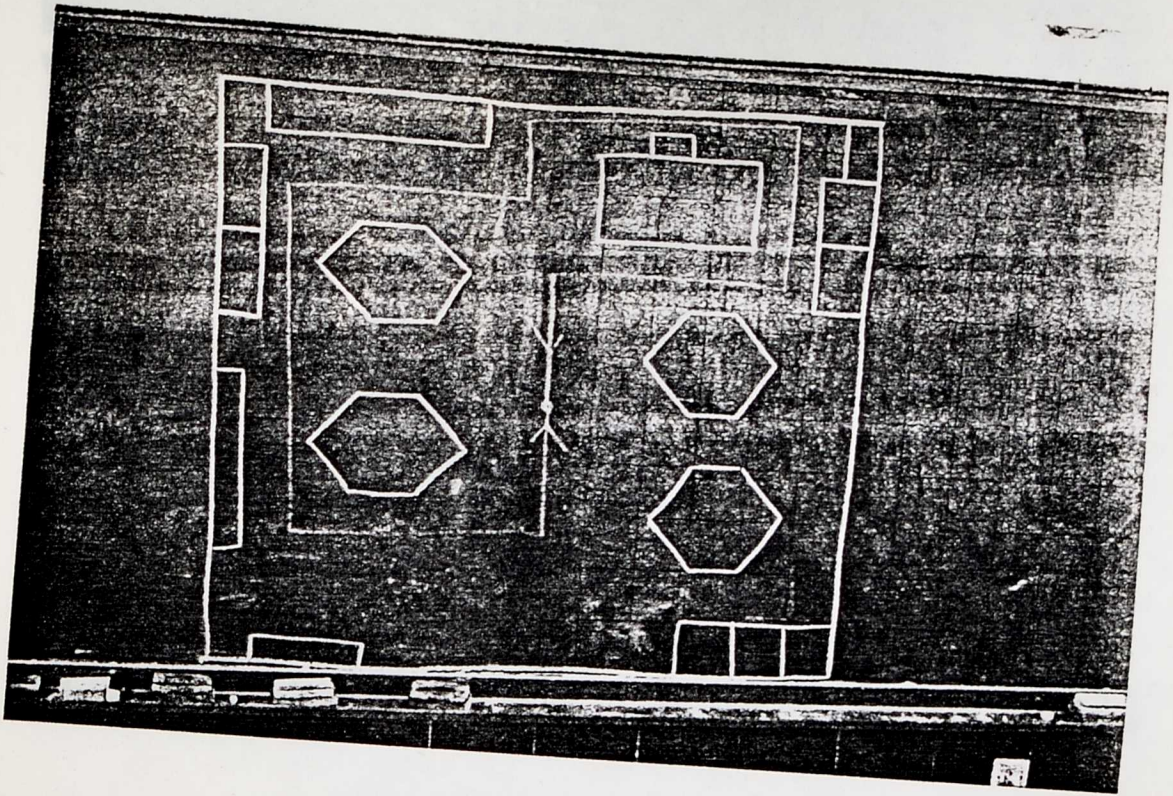


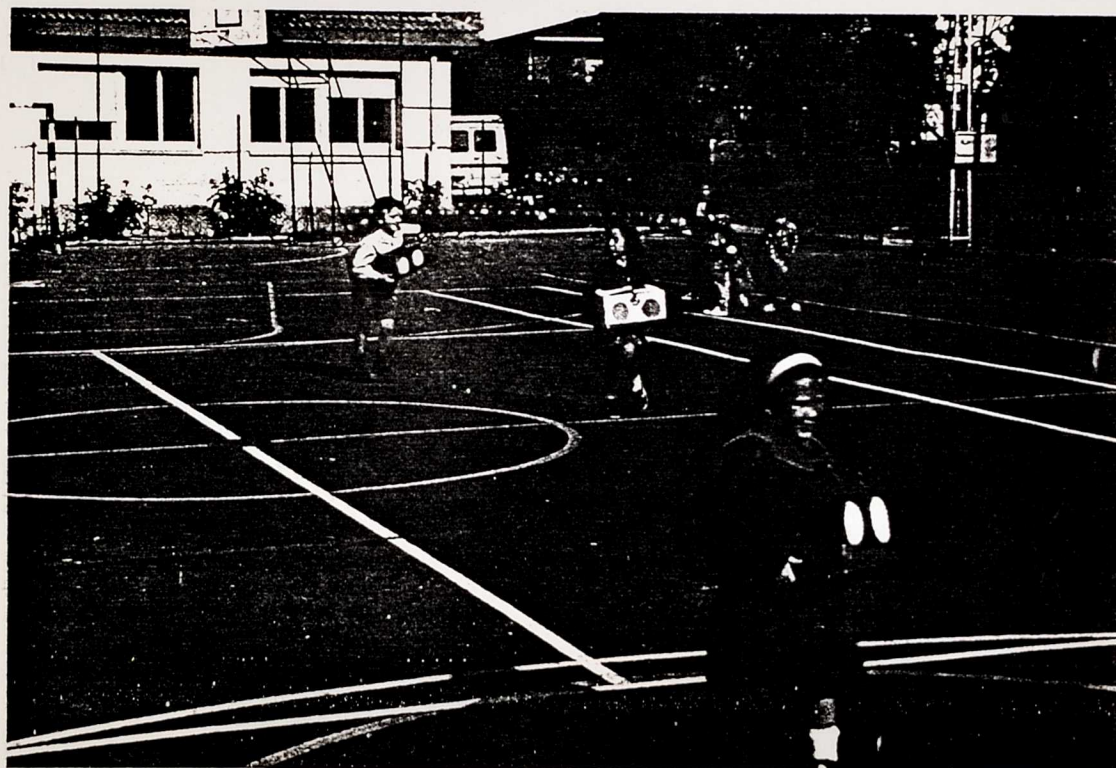
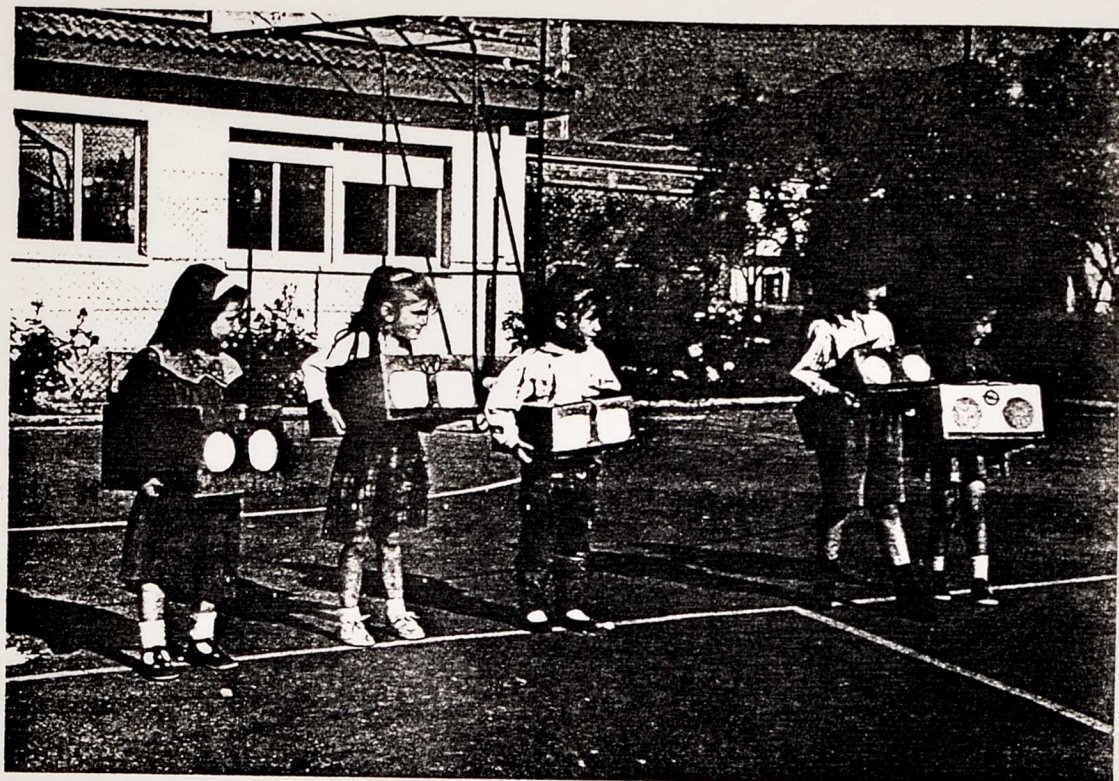
A N E X O II

Posibles organizaciones
de aula









~~4298~~



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
PROGRAMAS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

