

1

# El Rincón del Ordenador

## GUÍA GENERAL





# EL RINCÓN DEL ORDENADOR



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---

*Son autoras de esta obra colectiva:*

Rita Armejach Carreras  
Isabel Hipola Roca  
Charo del Pozo Izquierdo  
Magdalena Romero Ortiz

*Estructuración de la información:*

Yolanda Méndez Martínez  
Rafael Narbona Monteagudo

*Coordinación:*

Rita Armejach Carreras



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---

N. I. P. O.: 176-92-007-5

I. S. B. N.: 84-369-2263-8

Depósito legal: M-25069-1992

Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

## Índice

	<u>Página</u>
Presentación.....	5
La Educación Infantil y las Nuevas Tecnologías .....	11
La metodología de rincones .....	15
Evaluación .....	17
• Algunos modelos de observación.....	19
La experiencia del rincón del ordenador .....	35
Bibliografía .....	37



## Presentación

*La fase experimental de los proyectos Atenea y Mercurio, del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, se desarrolló desde 1985 hasta 1990. Durante dicho período se investigaron, y se pusieron a punto diversas estrategias de introducción de las nuevas tecnologías en el aula, definiéndose asimismo la política de equipamiento, la de programas educativos y la de formación del profesorado. A partir del curso 1990-1991 se inició la llamada “fase de extensión”, durante la cual se han ensayado diversas estrategias para hacer llegar a los centros educativos, de forma escalonada y paulatina, las propuestas surgidas del proceso anterior.*

*En estos momentos se está iniciando la “fase de generalización”, tanto en extensión como en profundidad. El objetivo de la generalización en extensión es normalizar los esquemas de formación del profesorado, aplicar las políticas de software y hardware ensayadas, y llevar, con eficacia y racionalidad, las nuevas tecnologías a todo el colectivo de la enseñanza pública en el territorio que gestiona directamente el Ministerio de Educación y Ciencia. El objetivo de la generalización, en profundidad, es desarrollar estrategias que permitan el acceso a las actividades con nuevas tecnologías a la totalidad de los alumnos de cada uno de los centros escolares.*

*Durante el tiempo transcurrido desde el final de los planes experimentales se han realizado actividades de formación del profesorado, experiencias de aula y jornadas de presentación de estas experiencias que ya contemplan cuestiones y enfoques aprendidos de la etapa experimental. Como resultado de todo ello, se ha generado un material muy valioso que debe difundirse entre el profesorado para su consulta, discusión y análisis.*

*Para hacer efectiva dicha difusión, el Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación ha diseñado una nueva colección de publicaciones que dan a conocer este tipo de materiales en distintas áreas.*

*La publicación que aquí se presenta recoge una colección de materiales curriculares para la integración de los medios tecnológicos en los niveles iniciales del proceso educativo. Las actividades y experiencias aportadas han sido desarrolladas en las aulas de diversos centros de Educación Infantil y Primaria participantes en el Proyecto Atenea. Se trata de propuestas de trabajo desarrolladas desde los presupuestos metodológicos y orientaciones didácticas que, para dichas etapas, establece el Diseño Curricular Base. Al profesorado que la ha hecho posible y a todos aquellos que han colaborado en esta publicación, nuestro agradecimiento.*

**Elena Veiguela Martínez**

Directora del Programa de Nuevas Tecnologías  
de la Información y la Comunicación



Esta publicación no hubiera sido posible sin el entusiasmo, la dedicación y las aportaciones de las siguientes personas:

## **Baleares**

### **C. P. Sa Torre**

M. Cladera Miquel  
F. Parera Galmés  
C. Oliver Durán  
M.ª L. Ortiz Elegido  
M. Literas Salomó  
M. Barceló Rosselló  
J. Mascaró Garí  
R. Peñas Arocas

### **C. P. Simó Ballester**

M.ª S. Ferrer Serra  
F. Rotger Cladera  
F. Sans Sastre

### **C. P. Guillem de Montgrí**

M. A. Vega de la Morena

### **C. P. S'Arenal**

C. Quetglás Sureda  
A. Sanso Esterlich  
R. Ramos Elías  
A. M.ª Llovera Miralles  
D. Riera Campins  
B. Servera Martínez  
M.ª J. Incinillas Simón  
J. Martínez Salva  
C. Vidal Vidal

### **C. P. Anselm Turmeda**

M. Pons Pons  
C. Tomás Matas Andreu  
C. Rosillo Zaforteza  
J. M.ª Vich Riera  
A. García Moles  
Ll. Segura Aguilar

### **C. P. Castell de Sta. Agueda**

M. Vidal Melia

### **C. P. Can Coix**

M. Salas Vidal

### **C. P. Poeta Villangómez**

J. Pérez del Peso  
D. Aguiló Segura  
M. T. Ercoreca Figuero

### **C. P. Joan Benejam**

M. Llufríu Prats

### **C. P. Joan Más i Verd**

A. Ferrer Torrents  
M. Mascaró Sansó

### **Asesores/as de N. T. I.**

M. Martorell Fullana  
C. Valdueza Capó  
M. Hernández Sánchez  
R. Nestares

## **Extremadura**

### **C. P. Campo Arañuelo**

A. Ambrosio Rosario  
I. Bernat Segarra  
M. J. Luengo Fernández  
M. A. Sánchez Díaz

### **C. P. El Progreso**

C. Ruiz Chamorro

### **C. P. Extremadura**

P. Moralo Zarcero  
A. Muñoz Sánchez

### **C. P. Francisco Parras**

E. Perex Olalla  
L. Torrico Aguilar

### **C. P. Fray Juan de Herrera**

M. L. Calle Galán

### **C. P. La Asunción**

M. C. Bote Martín  
M. Galván Pérez  
T. Santos Santos

### **C. P. Virgen la Antigua**

J. R. Ger Peñas

### **C. P. San Miguel Arcángel**

M. C. Clemente González

### **C. P. Cervantes**

V. Mendo Moreno  
J. S. Ortiz Durán

### **C. P. Cruz del Río**

J. Gil Pérez  
A. Hernández Triviño

### **C. P. Juan Vázquez**

N. Plaza Villar

### **C. P. Maestro Pedro Vera**

A. Matos Adame  
M. C. Pérez Plaza  
M. A. Pérez Suárez

### **C. P. Santiago Apóstol**

M. T. Acedo Hidalgo  
R. Cano Gallardo  
M. C. Macías Barbosa

### **Asesores de N. T. I.**

J. Cabezas Corchero  
C. Cuerpo Rocha  
T. Fernández Fernández  
S. Hernández-Cano Acosta  
F. Rodríguez Suero  
J. Venegas Venegas

## **Castilla-La Mancha**

### **C. P. San Antonio de Portaceli**

M. C. Velilla Rodríguez  
Felisa del Castillo del Olmo  
E. C. Verde Jiménez

### **C. P. Ciudad de Capadocia**

A. Lafuente Canfrano

### **C. P. San Francisco**

M. I. González García  
C. Garfella Blasco  
M. D. Arjona Gutiérrez  
A. Tobes Portillo  
N. Narcisco Guzmán  
F. de Miguel Oteo

### **Asesor de N. T. I.**

A. Rodrigálvarez Rebollo

## **La Rioja**

### **C. P. Ruiz de Alda**

M. J. Gestal Tofé  
M. C. Benito Hernández

### **Asesora de N. T. I.**

M. Bozalongo Jalón-Mendiri

## **Madrid**

### **C. P. Asunción Rincón**

M. Romero Díaz  
M. C. Moreno Olmedilla  
F. Grandes Jiménez  
M. C. Calzadilla Pérez  
**Coordinadora**  
I. Hipola Roca

### **C. P. Valle Inclán**

M. J. Sagrero Frías  
M. J. Martín Francés  
M. A. Sánchez del Olmo  
R. M. Silveira Gutiérrez  
F. Valverde Rosado  
M. C. Sánchez Rodríguez  
M. C. Gutiérrez

### *Nuestro agradecimiento a:*

Carmen Alba  
Francesca Majó  
M. Antonia Pujol



EL RINCÓN  
DEL  
ORDENADOR



## La Educación Infantil y las Nuevas Tecnologías

La Educación Infantil contempla un período en el que tienen lugar cambios rápidos y fundamentales. Asistimos a la aparición de los lenguajes y al control de los desplazamientos que permiten a las personas desenvolverse individualmente y en el grupo.

Esta etapa educativa tiene una finalidad trascendental: estimular el desarrollo de todas las capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales.

Este período de educación puede contribuir, de manera eficaz, a compensar las desigualdades causadas por entornos sociales, culturales y económicos diferentes, respetando y reconociendo las diferencias psicológicas de todos los niños y las niñas.

Una educación coherente debe crear en el aula experiencias de aprendizaje globales tan ricas como sea posible que respeten la madurez de cada niño y niña, a través de las diferentes metodologías utilizadas por el profesorado.

Podemos incorporar, asimismo, ciertas herramientas tecnológicas habituales en nuestra sociedad y que favorecen el aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes, facilitando procesos y resultados de aprendizaje. Esto es lo que se ha intentado en la experiencia que denominamos "Rincón del ordenador".

El contexto más propicio para el aprendizaje infantil es la experimentación, el juego y la relación con los demás. No hay que olvidar que **todos los aprendizajes se verifican a través de la acción**. Este contexto de juego y experimentación va evolucionando a lo largo de la etapa, desde una fase de exploración y manipulación sensorial (chupar, tirar, etc.), hasta el inicio del simbolismo, que potencia la representación consciente, objetiva y ordenada del mundo que rodea al individuo.

Los niños y niñas amplían, a lo largo de la etapa, sus ámbitos de experiencia (casa, colegio, etc.) y adquieren destrezas que les dotan de autonomía para resolver cuestiones de la vida cotidiana. El ambiente en el que se desenvuelven debe estimular los comportamientos activos, potenciando las estrategias de observación, de tanteo y descubrimiento.

Dado que el contacto con el mundo de las tecnologías (teléfono, micrófono, discos, casetes, magnetoscopio, ordenador, etc). es un hecho cotidiano para los niños y las niñas de estas edades, la escuela no puede permanecer ajena a ello. Por el contrario, puede incorporar dichas herramientas al aula para introducir las en contenidos previamente seleccionados.

La exploración del propio cuerpo, así como la introducción y exploración de los objetos y herramientas básicas, deben realizarse de una manera progresiva y lo más lúdica posible, pudiendo incluirse las herramientas tecnológicas. Asimismo, la exploración del espacio llevará a los niños y niñas a conocer las partes de su cuerpo y su ubicación.

La adquisición de los conceptos básicos temporales y espaciales serán algunas de las destrezas que les permitirán comprender y actuar en su entorno. A partir de sus desplazamientos por la casa, por la calle, por

el barrio, por el aula, por el colegio, etc., el niño y la niña descubrirán su propia situación en el espacio y la de sus compañeros. Por ejemplo, si introducimos un microordenador en el aula, los recorridos que realizan jugando, conduciendo vehículos fabricados por ellos mismos, así como la experimentación simultánea en el plano horizontal (suelo) y en el plano vertical (pantalla) de un móvil conectado al ordenador mediante una placa de robótica, les llevarán a descubrir la diferencia entre puntos de referencia absolutos (la pared, la ventana, el techo, el suelo, la pantalla del ordenador, etc.), y la relación que guardan estos puntos con su propia situación espacial (su derecha, su izquierda, quién está delante o detrás, etc.).

En el área de **Identidad y Autonomía Personal**, los elementos informáticos ayudan a situar en el espacio a los pequeños y pequeñas, y ponen en sus manos mil y una pruebas de asociación de ideas, relaciones conceptuales, coordinación motora y estimulación sensorial. Un ritmo de trabajo adaptado al nivel madurativo del niño suprime inhibiciones y bloqueos psicológicos y, en la medida en que permite pequeños éxitos, constituye una fuente de estímulos que permite nuevos avances. Del mismo modo, los medios informáticos con programas abiertos o semiestructurados favorecen el trabajo en pequeño grupo, la participación y la organización (una vez cada uno, un personaje cada uno, etc.).

Se debe facilitar el descubrimiento, el conocimiento y la comprensión de aquello que configura la realidad de las niñas y niños de esta edad, con el fin de que se sientan integrados en los grupos sociales a los que pertenecen y puedan conocer, actuar, participar y disfrutar de todo lo que les ofrece su entorno.

El ordenador es una herramienta de trabajo que niños y niñas pueden utilizar en beneficio de su **conocimiento del medio**. No existe evidencia de que niños y niñas de estas edades o etapas utilicen juegos, juguetes o microordenadores con connotaciones sexistas. Son la intervención de las personas adultas y la presión social las que introducen una diferenciación en el uso.

Las distintas formas de **comunicación y representación** (oral, plástica, musical, corporal, mímica, escrita, etc.) sirven de nexo entre el mundo interior y el exterior, dado que son instrumentos que permiten las interacciones, la expresión y representación de sentimientos, emociones, etc.

**El lenguaje oral** es la forma de expresión más utilizada debido a su inmediatez y a su excelencia como vía de transmisión cultural. Durante este segundo ciclo, tiene una importancia capital; de ahí que deba desarrollarse al máximo. Al finalizar la etapa, se introducen, progresivamente, los códigos convencionales de la **lengua escrita**.

Por otra parte, la expresión corporal, la introducción de técnicas plásticas, la introducción al mundo de los sonidos y de la imagen, así como la apreciación de relaciones, medidas y representaciones en el espacio, permiten una representación global del mundo desde distintos estímulos sensoriales.

Las Nuevas Tecnologías pueden aportar al desarrollo del lenguaje y la imaginación multiplicidad de soluciones para cada situación, y abren la posibilidad de que sea el mismo niño quien busque sus propias estrategias e invente sus propias situaciones a partir de sus motivaciones e intereses propios.

Los cuentos, la música, la imagen, las máquinas, los elementos simbólicos, etc., son ingredientes que favorecen y facilitan situaciones óptimas de aprendizajes. Si a estos componentes se añade la imaginación y la acción, propia de los niños y niñas de esta edad, se tienen los ingredientes necesarios y principales para realizar los mejores aprendizajes escolares.

Estos elementos constituyen, también, una de las formas más adecuadas para la comprensión e interiorización del mundo que los niños y niñas tienen a su alcance. El lenguaje se enriquece, las imágenes mentales aumentan, y los momentos que viven les permiten comprender situaciones de las que no tienen una experiencia directa.

La iniciación en los códigos convencionales (**lectura y escritura**), pasa de ser el eje vertebrador de las actividades, a ser elemento motivador para la comunicación entre grupos, materia de investigación sobre características diferenciales, comprensión de signifiicante-significado, etc. A través de los medios tecnológicos, la escritura puede cambiar la dinámica de la comunicación. El ordenador favorece la inmediatez y la interactividad, lo cual permite el desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis en la construcción de palabras con sentido.

Toda aproximación a la representación **lógico-matemática** debe partir de la actividad práctica y de la actuación sobre los objetos o su representación: agrupar, clasificar, relacionar, etc. La gradación de dificultad, que los medios informáticos pueden aportar a la actividad sobre la que el niño y la niña están actuando, permite adaptar la actividad al nivel de madurez de cada alumno.

La experimentación de diferentes **sonidos**, dentro de una actividad global, ayudará a su reconocimiento, y contribuirá a mejorar la discriminación auditiva y la memoria acústica. La introducción a la creación musical puede encontrar en el ordenador un elemento lúdico, facilitando, asimismo, el acercamiento a las cualidades del sonido: tono, timbre, duración, etc. De forma experimental, el niño y la niña entran en el mundo del ritmo y la notación musical.

El color, la forma y el volumen son, por excelencia, los elementos de representación de vivencias en el mundo infantil. En ocasiones, la dificultad motriz frena esta expresión.

Gracias a su facilidad de manejo, las Nuevas Tecnologías de la Información (programas de dibujo manejados con diferentes periféricos tales como el ratón, el teclado de conceptos, o las tarjetas) ofrecen a los niños y niñas una ampliación de sus posibilidades expresivas, permitiéndoles obtener una versión final de su trabajo "en limpio".

Mediante el escáner se aumentan las posibilidades de expresión, puesto que dicho instrumento permite incorporar fotografías del entorno próximo (mamá, la casa, los hermanos, la clase, etc.) o las propias realizaciones (pinturas, collages, etc.) al trabajo de creación que está realizando con el ordenador. Este trabajo será siempre global, y estará relacionado con las distintas áreas.

Como resultado colateral del proceso, el manejo de los distintos periféricos favorece una mayor independencia de los dedos, y un mayor control de movimientos; es decir, un aumento en la motricidad fina.

El profesorado de un centro de Educación Infantil debe intervenir antes, durante y después de los aprendizajes, con el fin de garantizar los mejores resultados posibles. Ha de estimular, además de proyectos y actividades globales y, en especial, ha de organizar su intervención de tal forma que se ajuste al proceso que siguen los pequeños y pequeñas en su ritmo de aprendizaje y maduración.

La colaboración continuada de los sectores que componen la comunidad escolar —padres, madres, profesorado— puede contribuir a la modificación de roles y estereotipos sobre el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información. Esto supone una aportación a la formación global del alumnado.

Con un mínimo esfuerzo, las tecnologías de la información permiten, al profesorado, introducir en el aula materiales diversos adaptados a la realidad de cada uno de sus alumnos, contribuyendo, de esta forma, a su formación global. La función del profesor adquiere, en este ambiente, su dimensión más esencial, que no es otra que la relación personal.

La naturaleza menos estructurada del currículo junto con la buena disposición de los alumnos pequeños hacia las Nuevas Tecnologías de la Información y la facilidad que muestran a la hora de manejarlos convierten a éstas en una herramienta de trabajo extraordinariamente útil en el ámbito de la Educación Infantil. Esto no significa que el ordenador deba estar presente en todas las actividades de los niños y niñas de estas edades, sino que debe considerarse en su justa medida, es decir, como un recurso más de los muchos que el profesorado puede utilizar en esta etapa educativa.

## La metodología de rincones

La metodología constituye el eje fundamental del proyecto educativo, ya que organiza y describe las actividades convenientes para orientar a niñas y niños en su aprendizaje.

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

En una clase de Educación Infantil también se puede optar por diferentes metodologías, pero sea cual sea la elegida siempre debemos partir de lo más inmediato, propiciando el conocimiento del entorno, dejando que la propia actividad de los niños y niñas sea el motor de todo descubrimiento y aprendizaje.

Nosotros hemos optado por una metodología de “rincones de juego” (tal y como la define Susana Golperín), entendiendo que éstos pueden ser uno o varios, dependiendo de la opción del profesor y de su formación, de la planificación del curso, del tamaño del aula, del material disponible, etc.

La globalidad y la acción del niño o niña son las premisas de la Educación Infantil y constituyen el camino ideal para introducir, en clase, las Nuevas Tecnologías de la Información. Su uso no puede, por tanto, plantearse como herramienta aislada, por el contrario, se trata de que el uso del ordenador proporcione a cada concepto con el que se trabaja en clase una dimensión de interactividad, de exploración o de afirmación de los niños y niñas en su propia imagen.

Es muy importante facilitar a niños y niñas el descubrimiento de la clase, del colegio en general (interior, exterior) con todos los recursos disponibles a su alcance, para que se sientan tan cómodos como en su casa y aprendan a moverse con seguridad y libertad. Es conveniente dedicar cierto tiempo al principio de curso para conocer el aula y los materiales, saber donde está cada objeto, e inculcar a los niños y niñas la necesidad de cuidarlos y mantenerlos, organizando “responsables” que se encarguen de cada rincón.

Queremos aclarar que al hablar de “rincones”, no nos referimos únicamente a la división del espacio físico, sino que es **la manera de ayudar y acompañar, con nuestra actitud, a los niños y niñas en su crecimiento.**

Los niños y las niñas necesitan un clima afectivo, donde encuentren cariño, seguridad y protección (pero no superprotección) y donde se acepten todas las conductas.

Las actividades deben ser abundantes y, a ser posible, variadas, atractivas y creativas con un orden de realización opcional dentro del plazo de tiempo fijado para realizarlas todas. En su mayoría, dichas actividades serán de grupo, con el fin de fomentar principios de orden, colaboración, respeto, responsabilidad, razonamiento, etc.

A modo de ejemplo proponemos algunos de los rincones posibles:

- Rincón de juego simbólico: Tienda, casa de muñecas, maletín de médico, garajes, etc.
- Rincón de juego didáctico: Encajes, mosaicos, puzzles, bloques lógicos, etc.

- 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, etc. Un cajón o bolsa con telas y complementos (zapatos, bolsos, collares, etc.)
- Rincón de expresión oral y escrita: Cuentos, libros de imágenes, caja de letras para componer, títeres, teatrillo, diccionario de clase, transparencias, retroproyector, programas de dibujo, etc.
- Rincón de experiencias: En este rincón observaremos el tiempo, las plantas, los animales, etc. Son materiales adecuados para este rincón: termómetro, plantas, recipientes de diferente forma y tamaño, animales, pesas, corcho, etc..
- Rincón del ordenador: Ordenador, programas, lector de tarjetas, teclado de conceptos, controlador de robótica, escáner, tarjetas de colores, láminas, pegatinas con iconos, etc.

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

- **Vivenciación corporal:** Cada concepto con el que se trabaja en la clase debe ser previamente experimentado con el propio cuerpo. Conceptos tales como de: arriba-abajo, dentro-fuera, giro a derecha-izquierda, darán lugar a 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 la vida cotidiana que se encuentran en el aula.

El trabajo con objetos externos al propio cuerpo traslada a los objetos construidos la experiencia adquirida por niños y niñas mediante juegos motrices que les sitúan en un espacio amplio, marcan los puntos de referencia y permiten la secuenciación de órdenes. El manejo de objetos externos les plantea situaciones espaciales, donde el eje corporal tiene diferente orientación que el eje de simetría del objeto. Esto permite la experimentación de la relatividad de los puntos de referencia. A la vez, el objeto que el niño o la niña ha construido, continúa siendo una prolongación del propio “yo”, con toda la magia que la subjetividad de niñas y niños atribuye a los objetos próximos.

- **Paso a la sistematización:** Cuando los niños y niñas son capaces de representar mentalmente una situación vivida, pasan a la fase de iconización o representación no vinculada a una vivencia concreta. Cuando las experiencias son extrapolables a otras situaciones, se producen aprendizajes significativos.

En esta fase, el ordenador, como un **rincón** más de la clase, permite un trabajo sistemático y de diversificación de situaciones.

Esta secuenciación aquí expuesta (implícita, en general, en el DCB), se concreta en el caso de las Nuevas Tecnologías de la Información en Educación Infantil en idénticas fases:

- **Actividades corporales previas:** Son aquellas actividades psicomotrices que se realizan en clase en un espacio amplio, y que permiten introducir conceptos con los que se trabajará luego en el “Rincón del ordenador”. En esta fase es recomendable jugar a ser el ordenador, el robot, etc. para que las niñas y niños comprendan en situaciones de juego, la idea de que una máquina sólo hace lo que las personas le ordenen, y 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 con el propio cuerpo. En esta fase es recomendable jugar al garaje, hacer recorridos de educación vial, y usar los coches que los niños traen de casa y los que construyan 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 las niñas y niños realizan en clase, y que participen 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-matemáticas, de expresión oral o escrita, etc.

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

## Evaluación

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

En la evaluación deben intervenir los padres y todos los niños y las niñas de la clase.

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

Presentamos, a continuación, algunos modelos de observación que puedan servir al profesorado de punto de partida para elaborar sus registros, adaptados a la personalidad de su grupo. Estos registros serán diferentes según lo que se quiera observar:

- La dinámica del aula.
- Las actitudes y estrategias de los niños y niñas.
- La observación puntual de algunas actividades (con los periféricos habituales).
- La observación (registro narrativo) de diferentes sesiones.

A  
lgunos modelos  
de observació  
N



## **HOJA DE OBSERVACIÓN GLOBAL**

### **Orientaciones sobre su uso**

Este modelo permite evaluar de manera visual y con facilidad las siguientes cuestiones:

- Incidencia del material sobre la metodología del aula.
- Aspectos evolutivos sobre los que puede incidir este material.
- Valoración y adecuación a las características específicas de una etapa.

Una vez cumplimentada la hoja de observación con un rotulador, se pueden unir los diferentes círculos y se obtiene inmediatamente la gráfica de la situación valorada.

## Hoja de observación global

*Marca por favor la puntuación que creas más correcta (la puntuación media es 3)*

### Valoración de la dinámica de clase

¿Qué metodología crees que facilita el uso de este material?

Activa	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Trabajo con talleres	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Pasiva	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Mecanismos de refuerzo	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Individualizada	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Socializada	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

¿Qué aspectos evolutivos crees que desarrolla?

Proceso de socialización	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Adquisición de inteligencia intuitiva	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Dominio del lenguaje oral	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Aprendizaje de automatismos (lecto-escritura/cálculo)	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Coordinación motora	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Adquisición del razonamiento formal	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Lateralidad	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Adquisición de inteligencia sensorial	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Adquisición de inteligencia motora	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

### Valoración a nivel de trabajo de los alumnos

Referente al material:

Es de fácil utilización	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Da alternativas	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Es motivador	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Es disperso	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Referente a las observaciones que se pueden hacer del niño, durante el uso del material. ¿Crees que favorece?

La capacidad de decisión	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	La propia estimación	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
La interrelación	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Las representaciones mentales	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
El nivel de participación	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Las operaciones lógicas	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
La comunicación	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

### Valoración del material en sí mismo

Aparato. Estructuración física:

Consistente	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Forma adecuada	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Higiénico	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Muy grande	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Manejable	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Peligroso	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Tarjetas. Diseño:

Medida adecuada	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Dibujo del símbolo adecuado	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Demasiado grande	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	Dibujo demasiado grande	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Demasiado pequeña	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
Color de fondo que clarifica el sentido	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	.....	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5



## **HOJA DE OBSERVACIÓN DEL TRABAJO INDIVIDUAL**

### **Orientaciones sobre su uso**

Este modelo puede servir para observar el trabajo individual del alumnado en lo referente a:

- Actitudes personales
- Hábitos de trabajo.
- Uso del material.

En su parte final, se puede colocar en el interior de los recuadros el proyecto inicial propuesto por el alumnado y el volcado de la pantalla del trabajo realizado. Ello permite obtener un contraste visual entre principio y fin.

Con este registro se puede valorar en su primera parte el proceso, y en la última el producto.

## Hoja de observación del trabajo individual

ACTITUD	
Está tenso/a:	Relajación:
Contento/a:	Preocupación:
Se bloquea:	No se bloquea:
Lo abandona:	No lo abandona:
Pide ayuda:	En solitario:

HABILIDAD		
Borra mucho:	Borra poco:	No borra nada:

SE EQUIVOCA EN
El resultado:
Cambia la dirección de los giros:

UTILIZA	
Siempre la misma dirección:	
Derecha:	Izquierda:
Todas las primitivas:	

**TRABAJO PROPUESTO:**

---

---

---

---

---

---

---

**RESULTADO CONSEGUIDO:**

---

---

---

---

---

---

---

**OBSERVACIONES:**

---

---

---



## **OBSERVACIÓN DE ACTIVIDADES**

### **Orientaciones sobre su uso**

Este modelo de observación se refiere a la actividad global de la clase en lo concerniente a:

- Relación con el grupo.
- Hábitos de trabajo.
- Actitud personal.
- Control motriz.
- Transferencia de aprendizajes.

La hoja permite la observación en días diferentes. Por tanto supone un registro secuencial (histórico) de la actividad.

La transferencia de aprendizajes es una de las aportaciones de este modelo.

## Observación de actividades

Nivel:.....

Fecha:.....

### En relación al grupo:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Actividad			
Colaboración			
Pasividad			
Rechazo			
Dependencia			

### Hábitos de trabajo:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Orden			
Desorden			
Autonomía			
Ayuda			
Abandona			

### Actitud personal:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Relajación			
Seguridad			
Creatividad			

### Control motriz:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Teclas			
Tarjetas			
Teclado conceptos			
Escáner			

### Trasposición:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Reproduce la actv. en los dibujos libres			
Juega a...			
Explica en casa las actividades			
Aplica las estrategias a otras actividades			

### Observaciones:

---

---

---

---

## **OBSERVACIÓN TIPO “DIARIO DE CLASE”**

### **Orientaciones sobre su uso**

Este registro narrativo se presenta como modelo de observación de diferentes sesiones. Dado que este tipo de observación es abierta, hemos cumplimentado el ejemplo propuesto para que el profesorado vea algunas de las posibles redacciones y aprecie la simplicidad de su composición.

El modelo permite registrar cuestiones tales como:

- La dinámica de la comunicación entre grupo y clase.
- La motivación sobre un tema.
- El conocimiento sobre la actividad propuesta.
- La desmitificación.
- La relación entre las actividades globales y las específicas de Nuevas Tecnologías.
- El nivel de lenguaje oral.

## EJEMPLO DE OBSERVACIONES TIPO DIARIO DE CLASE REALIZADAS EN EL RINCÓN DEL ORDENADOR

**Tema:** Introducción al lenguaje Logo.

**Fecha:** Primer trimestre.

**Introducción:** En sesiones anteriores, habíamos trabajado con las ideas que el grupo-clase tenía sobre el ordenador, sobre los lugares donde lo habían visto, las utilidades que, a su juicio, podía desarrollar, cómo se enchufaba, qué había que hacer para que funcionara, todos los botones y teclas de que dispone, las "bocas" que se ven y para qué sirven y qué materiales (disquetes) deben emplearse para que funcionen y realicen alguna tarea.

### En una sesión

Introdujimos el disquete de Actilogo. Como transcurrió un tiempo sin que apareciera imagen alguna en la pantalla, pensaron que se había estropeado. Cuando aparecieron, al fin, las letras, pidieron que volviera a escribir lo mismo para ver cómo sucedía. Dado que no pasaba nada, me dijeron que entonces ellos iban a apretar las teclas y ver qué sucedía. Teclearon números, letras, signos, etc., y se lanzaron, en un desorden alegre, a descubrir lo que aparecía en la pantalla. Ante la alegría reinante, decidimos establecer turnos, y todos pudieron escribir y borrar algo en la pantalla. Después de un rato, Eric apretó la tecla *return* y todo el grupo observó cómo se modificaba la pantalla y cómo se escribía un mensaje. Laura y Manuel intentaron leer lo que se había escrito, fueron deletreando y leyeron algo de ..... Logo. Pidieron que les leyera el mensaje y que les dijera qué quería el ordenador. Leí: "Bienvenido a Logo". Marisol dijo que qué quería decir *bordo* ( había entendido "bienvenido a bordo"). Ramón le contestó que "eso de Logo es un juego".

### Otra sesión

Recordamos lo que había sucedido en la sesión anterior y entablamos conversación sobre lo que podía ser Logo.

Mónica dijo que podía ser un país. A Jesús se le ocurrió que podía ser un personaje. Y así fueron saliendo múltiples sustantivos sobre qué podía ser Logo. A mí se me ocurrió decir: "Como podéis ver, el ordenador nos ha escrito algo, quiere comunicarse con nosotros, pero no habla igual que nosotros, no nos entendemos con él. ¿Queréis que nos comuniquemos con él?" "Sí, sí, sí, sí...", contestaron ellos. Yo cargué el programa, y apareció en la pantalla la tortuga. Todos se sorprendieron muchísimo y aplaudieron sin parar.

### Otra sesión

Cuando iniciamos la actividad, la tortuga estaba en el ordenador. Alberto recordaba, de la sesión anterior, la dificultad de comunicarse con el ordenador, y me dijo que había pensado que el ordenador era

extranjero. Al ver la tortuga en pantalla, pensamos qué objeto podía ser y fueron saliendo nombres como: un pino, una flecha, un cohete, un árbol de Navidad, etc.

Con la tortuga en pantalla, cada niña y niño escribía mensajes en el teclado. Enrique recordó que un día al final yo había apretado la tecla de la flecha que va para abajo y para la izquierda, y dijo al grupo que cuando escribieran algo apretaran esa tecla. Les dije que esa tecla tenía un nombre, que era ésta muy importante y que se llamaba RETURN. Cada miembro del grupo repitió el nombre *return*. Cada niña y niño escribe lo que quiere y aprieta *Return*. El ordenador siempre contesta: "NO SE COMO HACER PARA ATRBMNB" (Luis). "NO SE COMO HACER PARA QWERTYU" (Alba). "NO SE COMO HACER PARA ...."

De la clase fueron surgiendo ideas sobre lo que le pasaba al ordenador: "Es que está borracho, seño" (Carlos), "es que habla otro idioma seño", (Bea), "es que está tonto", (María), etc. Juan Carlos dice que su papá le ha dicho que es que habla inglés. Lorena dice que a lo mejor habla alemán. Alba, que ha nacido en Barcelona, dice que a lo mejor entiende el catalán, porque lo pueden haber hecho en Barcelona. Después de esta conversación, decidimos pedir a los papás y mamás que para el próximo día les escribieran un mensaje en un papel (en inglés, alemán, francés, catalán, etc.) y que ellos lo escribirían en el ordenador.



## La experiencia del rincón del ordenador

Dentro de la línea de experiencias que el Proyecto Atenea puso en marcha en el curso 1989/90, surgió la del “rincón del ordenador”, que recoge el trabajo de 28 centros situados en zonas geográficas diferentes (Baleares, Extremadura y Castilla), y que pretendía introducir las Nuevas Tecnologías de la Información en las aulas de Educación Infantil dentro de una metodología de rincones. Para poder realizar dicha experiencia, se formó al profesorado de estas aulas de modo que utilizaran los ordenadores de forma habitual en la programación de sus actividades.

Los **objetivos** de la experiencia eran:

- Formar al profesorado en su lugar de trabajo y a partir de su experiencia.
- Que los profesores y profesoras comenzaran a utilizar los medios tecnológicos en las actividades de clase y que, por lo tanto, los materiales se adaptaran al currículo.
- Que el profesorado elaborara pequeñas aplicaciones.
- Potenciar la participación de profesores y profesoras de aula en los diseños más amplios de formación del profesorado, aportando las experiencias diarias y su reflexión sobre ellas.

El diseño partió de un taller de capacitación para el profesorado que iba a participar con su clase en la experiencia, un trabajo en el aula, y una posterior evaluación que consistió en la explicación a los otros compañeros y compañeras de los materiales con los que se había trabajado, de los resultados obtenidos y de la presentación de las actividades nuevas que cada profesor había preparado.

Las conclusiones de la experiencia han sido muy positivas y han generado muchas ilusiones. Cabría destacar la motivación de los profesores participantes que han ido implicando a otros compañeros y compañeras en la experiencia. Las fases por las que transcurrió fueron las siguientes:

- Al principio, los profesores y profesoras participantes contemplaban las Nuevas Tecnologías como unas herramientas muy alejadas de su entorno. Actualmente, utilizan el ordenador como un material más del aula, atribuyéndole la misma importancia que a un pincel o un color de cera.
- Después de superar la fase de introducción del ordenador, la actividad de clase estimuló a las maestras y maestros a preparar otras actividades distintas de las propuestas. Con la ayuda del Asesor de Nuevas Tecnologías del CEP, se entró en entornos tecnológicos (uso del controlador de robótica o del escáner) que no se había previsto que pudieran suscitar interés.
- La actividad en las aulas ha generado grupos de trabajo en los CEPs, y en la actualidad dicho profesorado imparte módulos de formación dentro de su provincia, combinando los conocimientos prácticos del aula, con las reflexiones en grupo, disponiendo en todo caso del apoyo técnico del asesor de tecnología del CEP.
- Estos grupos de trabajo son, en este momento, los que diseñan nuevas aplicaciones, basadas en sus conocimientos y en la experiencia diaria de clase.

- Otra aportación de la experiencia ha sido la comunicación entre el profesorado de diferentes entornos geográficos, usando los medios tecnológicos para tal fin. Se han intercambiado experiencias de clase, ficheros de actividades informáticas, consultas sobre programas, etc.

Fruto de esta experiencia, son bastantes los materiales que incluimos en esta publicación:

- Las programaciones, actividades de introducción y actividades de clase, que se presentan en los módulos de experiencias de la presente publicación.
- Los procedimientos LOGO que aparecen en los módulos de experiencias.
- Las aplicaciones para periféricos específicos (lector de tarjetas, controlador de robótica, escáner de mano, etc.).

# Bibliografía

## Teorías Psicopedagógicas

- ÁLVAREZ, A. *Psicología y educación, realizaciones y tendencias actuales en la investigación y en la práctica*. Ed. Visor Aprendizaje, Madrid.
- BEARD, R. *Psicología evolutiva de Piaget*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires.
- BIBER, B. *Educación preescolar y desarrollo psicológico*. Ed. Gernika, México.
- BOADA, H. *El desarrollo de la comunicación en el niño*. Ed. Anthropos, 1986.
- BRONFENBRENNER, V. *Ecología del desarrollo humano*. Ed. Paidós.
- CAMPION, J. *El niño en su contexto. La teoría de los sistemas familiares en psicología de la educación*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia.
- COBURN-STAEGE, V. *Juego y aprendizaje; teoría y praxis. Para una enseñanza básica y preescolar*. Ed. De la Torre, Madrid.
- COLL, C. *Psicología genética y aprendizajes escolares*. Ed. Siglo XXI, Madrid, 1983.
- COLL, C. *Currículum y aprendizaje*. Ed. Cuadernos de Pedagogía, Barcelona.
- COLL, et al. *Desarrollo psicológico y educación*. Ed. Alianza, Madrid, 1990.
- COLOM, A. *Pedagogía sistémica*. Ed. Ceac, Barcelona, 1988.
- DEL VAL, J. *Crece y pensar*. Ed. Cuadernos de Pedagogía, Laia, Barcelona.
- DE KETELE. *Observar para educar*. Ed. Visor-Aprendizaje, Ministerio de Educación y Ciencia.
- DÍAZ-AGUADO, M. J. *El papel de la interacción social en la adaptación escolar*. Ed. CIDE-M. E. C., Servicio de Publicaciones, Madrid.
- EGAN, K. *La comprensión de la realidad en la Educación Infantil y Primaria*. Ed. Morata, Madrid, 1991.
- ENESCO, et al. *La comprensión infantil de normas sociales*. Ed. CIDE, 1989.
- FURTH Y WACHS. *La teoría de Piaget en la práctica*. Ed. BCP.
- GARREY. *El juego infantil*. Ed. Morata (Serie Bruner), Madrid.
- GIMENO SACRISTÁN. *Introducción de Stenhouse. Investigación y desarrollo del Currículum*. Ed. Morata, Madrid.

- GUERRERO, J. F. "La investigación etnográfica en el ámbito educativo." *Investigación en la escuela*, n.º 3, págs. 13-19, Sevilla.
- GONZÁLEZ, M. A. *El currículum por talleres en un centro de integración*. Ed. Popular, S. A., Ministerio de Educación y Ciencia.
- HENDRICK, J. *Educación infantil. Dimensión física, afectiva y social*. Ed. Ceac, Barcelona, 1990.
- HENDRICK, J. *Educación Infantil. Lenguaje, creatividad y situaciones especiales*. Ed. Ceac, Barcelona, 1990.
- KAMII, C. *El número en la educación preescolar*. Ed. Visor-Aprendizaje, Madrid.
- KAMII, C. *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Ed. Pablo del Río, Madrid.
- KAMII, C. y DEVRIES, R. *El conocimiento físico en la educación preescolar. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Ed. Siglo XXI, Madrid.
- KAMII, C. *Evaluación del aprendizaje de la educación preescolar: Desarrollo socioemocional, perceptivo-motor y cognitivo*. Ed. Troquel, Buenos Aires.
- MAYOR, A. et al. *La psicología en la escuela infantil*. Ed. Anaya, Madrid, 1989.
- MARTÍNEZ SANTOS, S. *Cómo construye el niño de 5-7 años sus conocimientos*. Ed. Librería Pedagógica, 1987.
- MUGNY, G. y DOISE, W. *La construcción social de la inteligencia*. Ed. Trillas.
- MUJINA. *Psicología de la edad preescolar. Un manual completo para comprender y enseñar al niño desde que nace hasta los siete años*. Ed. Aprendizaje-Visor, Ministerio de Educación y Ciencia.
- MÜNSTERBERG, E. *El dibujo de la figura humana en los niños. Evaluación psicológica*. Ed. Guadalupe, 1989.
- OLERON, P. *El niño: su saber y su saber hacer*. Ed. Morata, Madrid.
- ORTEGA, R. "El juego infantil. Revisión de la teoría de Vygotski sobre la naturaleza psicológica del juego." *Investigación en la escuela*, n.º 4, págs. 19-25, Sevilla.
- PERRET-CLERMONT, A. N. *La inteligencia en la interacción social: Aprendiendo con los compañeros*. Ed. Visor-Aprendizaje, Ministerio de Educación y Ciencia.
- PIAGET y otros. *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Ed. Paidós.
- PINILLOS, J. L. "La dimensión educativa del refuerzo". *Primer simposium sobre aprendizaje y modificación de conducta*. Madrid, 1975.
- POZO, J. I. *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ed. Morata, Madrid, 1989.
- RIVIÈRE, A. *La psicología de Vygotski*. Ed. Visor.
- SANTOS, M. A. *La formación del profesorado en el desarrollo del currículum*. Centro Nacional de Recursos. Formación del Profesor y Desarrollo del Currículum. Reflexiones y Propuestas. Serie Documentos, n.º 4, Ministerio de Educación y Ciencia.

- SAUNDERS, R., *et al.* *Perspectivas piagetianas en la Educación Infantil*. Ed. Morata, Madrid, 1989.
- SKINNER, B. F. *Aprendizaje y comportamiento*. Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1985.
- STENHOUSE, L. *La investigación como base de la enseñanza*. Ed. Morata, Madrid.
- STOCK, *et al.* *Enseñar a pensar. Desarrollo de la formación intelectual en los primeros años*. Ed. Martínez Roca, 1986.
- SWENSON, L. *Teorías del aprendizaje*. Ed. Paidós, Barcelona, 1987.
- TONUCCI, F. *¿Enseñar o aprender? La escuela como investigación quince años después*. Ed. Grao, 1990.
- TURIEL, *et al.* *El mundo social en la mente infantil*. Ed. Alianza, 1989.
- VÁZQUEZ, G. "La Pedagogía como ciencia cognitiva". *Revista Española de Pedagogía*, n.º 188, 1991, (págs. 123-146).
- VYGOTSKI, L. S. *Escritos escogidos de Psicología*. Ed. Infancia y Aprendizaje.
- VYGOTSKI, L. S. *Obras escogidas* (6 vols.). Ed. Visor-Aprendizaje, Ministerio de Educación y Ciencia.
- VARIOS AUTORES. (P. del Río, M. Carretero, J. D. Ramírez, I. Vila, I. de Gispert) "Vygotski para maestros" (tema del mes). *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 141, octubre 1986.
- VARIOS AUTORES. (L. S. VYGOTSKI, E. A. FORMAN, C. B. CAZDEN, C. COLL, WEEB N. M.) (Monográfico dedicado a la importancia educativa de la interacción entre iguales dentro de la línea socio-histórica vygotskiana.) *Infancia y aprendizaje*, n.º 27/28.
- VARIOS AUTORES. (KAMII, DEVRIES, DUCKWORT, T. KUHN.) (Monográfico dedicado a la perspectiva constructivista) *Infancia y aprendizaje*, n.º 2.
- VARIOS AUTORES. *Proyecto 0-6. Educación infantil. Informe piagetino*. Estudios de Educación.

## Educación: Organización y metodología

- AGUILAR, C., *et al.* "Racons, un model organitzatiu". *Guix*, n.º 104, 1986.
- Algunas experiencias educativas con los más pequeños*. Colección Documentos y propuestas de trabajo. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1987.
- ANDRAUD, A. *Los ejercicios de lenguaje en el parvulario*. (Serie ¿Cómo hacer?) Ed. Científico-Médica.
- ANTÓN, M. *La psicomotricidad en el parvulario*. Ed. Laia, Barcelona.
- AYMERICH, C. *Por un lenguaje expresivo del niño*. Ed. Hogar del Libro, Barcelona.

- AYMERICH, C. *Expresión y arte en la escuela*. Ed. Teide, Barcelona.
- AYMERICH, C. *La expresión, medio del desarrollo*. Ed. Nova Terra, Barcelona.
- BARTOLUCCI. *El teatro de los niños*. Ed. Fontanella, Barcelona.
- BASSEDAS, M. "El racons: una experiencia a parvulari". *Infancia*, n.º 14, 1983, (págs. 17-19).
- BASSEDAS, et al. "Juego y trabajo en el parvulario". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 81-82, 1981.
- BATLLE, L. *El proceso educativo del niño preescolar*. Ed. Publio, ICCE.
- BELART, M. y ROSELL, M. "Los rincones de juego en el parvulario". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 160, 1988, (págs. 64-68).
- BERTOLINI, et al. *Nuevas orientaciones para el currículum de la Educación Infantil*. Ed. Paidós Ecuador, 1990.
- BLADISSERRI, M. *El preescolar: escuela de infancia*. Ed. Cincel, Madrid.
- BOSCH, et al. *Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1979.
- BRULE. *Los niños de dos a cuatro años en el parvulario*. Ed. Fontanella, Barcelona.
- CAIATI, M., et al. *Juego libre en el jardín de infancia*. Ed. Ceac. Serie: Educación Preescolar, Barcelona.
- CARCELLER, P. et al. "Plantejaments i tractament específic dels racons a parvulari a les aules que fan un procés d'inmersió". *Butlletí de mestres*, n.º 208, 1986.
- Colectivo "León Felipe". "Talleres en la E. G. B.". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 101, 1983, (págs. 19-23).
- COLL, C. "Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar". *Infancia y Aprendizaje*, 1984, (págs. 27-28, 119-138).
- Congreso Internacional de Educación Infantil. Modelos y Experiencia de Educación Infantil*. Ed. Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, 1990.
- CORDEVIOLA DE ORTEGA, M. I. *Cómo trabajar un jardín de infantes*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires.
- CONE BRIANT, S. *El arte de contar cuentos*. Ed. Nova Terra.
- CHERRY, C. *El arte en el niño en edad preescolar*. Ed. Ceac, Barcelona.
- CHERRY, C. *Cómo mantener tranquilos a los niños*. Ed. Ceac, Barcelona.
- DELAUNAY, A. *La educación preescolar: teoría y práctica* (2 tomos). Ed. Cincel-Kapelusz, Madrid.
- DU SAUSSOIS, N. *Actividades en talleres para guarderías y preescolar*. Ed. Cincel, Madrid.
- DÍAZ NAVARRO, M. C. "Esta tarde toca talleres." *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 140, septiembre 1986.
- Educar a los tres años*. Serie Documentos. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1990.

- El Proyecto Educativo en la Escuela Infantil*. Colección Documentos y Propuestas de Trabajo, vol. 2. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1988.
- Escola "Itaca". "Experimentació per racons". *Guix*, n.º 84, 1984.
- FIGUERAS, C. y PUJOL, A. *Els racons de treball: una nova forma d'organitzar el treball personalitzat*. Ed. Eumo, Vic, 1984.
- FONS I ESTEVE, M. "Racons per aprende a llegir i escriure". *Infancia*, n.º 42, 1988 (págs. 20-25).
- FRABONI, F. y GALLET, A. *El primer abecedario: El ambiente*. Ed. Fontanella, Barcelona.
- GARZÓN, M. y MARTÍNEZ, S. *La práctica de los rincones con niños de 2 a 6 años*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 1986.
- GERBEAU, C. *¿Cómo hacer? La organización material del parvulario*. Ed. Médico y Técnica, S. A., Barcelona, 1981.
- GOLDSCHMED, E. *El niño en la guardería*. Ed. Fontanella, Barcelona.
- GOODNOW. *El dibujo infantil*. Ed. Morata, Madrid.
- GUINER GOMIS, A. y URIOS GÓMEZ, R. "Talleres y rincones". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 180, 1990 (págs. 55-56).
- HERNÁN, M. "Talleres en la Escuela Infantil". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 124, 1985 (págs. 86-90).
- HERNÁNDEZ, F. y VILARUBIAS, P. "Qué passa amb els racons?". *Guix*, n.º 104, 1986.
- I. C. E. *Informes. Treinta y cinco experiencias de innovación educativa en la Comunidad Autónoma de Aragón*. Actas de las Primeras Jornadas. Ed. Universidad de Zaragoza, 1990.
- KELLOG, R. *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Ed. Cincel-Kapelusz, Madrid.
- La Educación Infantil en el medio rural*. Serie Documentos. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1990.
- LAGUÍA, M. J. "Talleres a parvulari". *Guix*, n.º 104, 1986.
- LAGUÍA, M. J. y VIDAL, C. *Racons d'activitat a l'escola bressol i parvulari*. Ed. Grao, Barcelona, 1987.
- LAPIERRE, A. *El adulto frente al niño de 0-3*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- LAPIERRE, A. *Educación Psicomotriz en la escuela materna*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- LAPIERRE, A. *Los contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- LAPIERRE, A. *Los matices*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- LOUGHLIN, C. E. y SUINA, J. H. *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización*. Ed. Morata, Madrid.

- LOWENFELD, V. *El niño y su arte*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires.
- LOWENFELD y LAMBERT. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Ed. Cincel-Kapelusz, Buenos Aires.
- LURCART. *El parvulario ¿una escuela diferente?*. Ed. Reforma de la Escuela.
- MARBACH. *Currículum creativo para Preescolar y Ciclo Inicial*. Ed. Narcea, Madrid.
- MAYESKY, et al. *Actividades creativas para niños pequeños*. Ed. Diana, México.
- MERINO, C. et al. *Sistema abierto en la enseñanza preescolar y el taller de padres*. Ed. Andalucía.
- MERINO, C., et al. *Situación actual y perspectivas de futuro en la coparticipación educativa padres-profesores*. Fundación General Mediterránea, Fundación Bernard España, Van Leer.
- MOLINA SIMO, L. *Algunas relaciones psicopedagógicas sobre el espacio escolar*. Ed. Cuadernos de Pedagogía, Barcelona.
- MORÍN, E. *El método*. Ed. Cátedra, Madrid, 1977.
- MUÑOZ, M., et al. "El nostre espai ara ". En *Infancia*, n.º 38, 1987.
- OCHOA y SANUY. *Libre expresión 1.º y 2.º*. Ed. Noguer.
- ORDIALES, M. A. y GARCÍA, J. J. "La organización de la clase por medio de talleres". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 113, 1984.
- ORDIALES GALÁN, M. A., et al. *Los talleres como organización para la investigación en el aula*. Ed. Seminarios Permanentes de Educación, Sevilla.
- PORQUET, M. *El razonamiento lógico y matemático en la escuela maternal*. Ed. Laia, Barcelona.
- PORQUET, M. *Las técnicas Freinet en el parvulario*. Ed. Laia, Barcelona.
- PUJOL, M.ª. "Los rincones de trabajo". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 156, 1988.
- PZELLINSKY, M., et al. *La metodología juego-trabajo en el jardín de infantes*. Ed. PAC, Buenos Aires, 1982.
- RAMOS SÁNCHEZ, C. *Y desde entonces... los niños no han dejado de jugar*. Colección Documentos. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1990.
- RIEU, C. *De la motricidad a la escritura*. Ed. Cincel, Madrid.
- RODARI, G. *La gramática de la fantasía*. Ed. Reforma de la Escuela.
- SACHETTO, P. P. *El objeto informador. Los objetos en la escuela: entre la comunicación y el aprendizaje*. Ed. Gedisa.
- SANCHO GIL, J. M. y HERNÁNDEZ, F. *La interacción ambiental en el parvulario*. Ed. ICE de Barcelona.

- SAUSSOIS, N. *Actividades en talleres para guarderías y preescolar*. Ed. Cincel, Madrid, 1985.
- SARAZANAS-BAUDET. *El niño y sus juguetes*. Ed. Narcea, Madrid.
- SEGRES, J. A. *En torno a Decroly*. Ed. Clásicos de Educación.
- SELMÍ, A. y TURRINI, A. *La escuela infantil a los tres años, a los cuatro años, a los cinco años* (3 vols.). Ed. Morata, Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid.
- SENSAT, R. y CANALS, M. A. *Didáctica de la matemática al parvulario*. Ed. Cuadernos de Pedagogía, Barcelona.
- SOLER, R., et al. "Los talleres como cooperación". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 170, 1989.
- STANT, M. A. *El niño preescolar. Actividades creadoras y materiales para juego*. Ed. Guadalupe, Buenos Aires, 1988.
- TARRADELLAS, R. M. "Seminari: Organització a l'aula per racons". *Butlletí dels mestres*, n.º 215, 1987.
- TAVERNIER, R. *La escuela antes de los seis años*. Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1987.
- TONUCCI, F. *Con ojos de niño*. Ed. Barcanova.
- TONUCCI, F. *La escuela como investigación*. Ed. Reforma de la Escuela.
- TONUCCI, F. *A los tres años se investiga*. Ed. Avance.
- TOUGH, J. *El lenguaje oral en la escuela*. Ed. Visor, Madrid.
- TRUEBA, B. *Talleres integrales en educación infantil: una propuesta de organización del escenario escolar*. Ed. De la Torre, Madrid, 1989.
- Una propuesta de trabajo: La práctica de los rincones con niños de dos a seis años*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1985.
- VAYER, P. *El diálogo corporal*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- VAYER, P. *El niño frente al mundo*. Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- VERA, P. "Racons, tallers", *Guix*, n.º 96, 1985.
- VERA, P. "Una classe cooperativa. Organització de tallers". *Guix*, n.º 63, 1983.
- VIGY, L. *Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de dos a siete años*. Ed. Cincel-Kapelusz, Madrid, 1980.
- ZABALZA, M. A. *Áreas, medios y evaluación en la Educación Infantil*. Ed. Narcea, 1987.
- ZABALZA, M. A. *Didáctica de la Educación Infantil*. Ed. Narcea, 1987.

- ZIMMERMAMN, D. *Observación y comunicación no verbal en la escuela infantil*. Ed. Morata, Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid.
- VARIOS AUTORES. (Profesores de Preescolar, CI y CM del colegio Guadalupe.) *Talleres en la escuela. Pedagogía, organización y práctica*. Ed. Popular, S. A., Madrid.
- VARIOS AUTORES. *Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas*. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- VARIOS AUTORES. *Educación preescolar: Métodos, técnicas y organización*. Ed. Ceac, Barcelona.
- VARIOS AUTORES. *Los espacios, los materiales y el tiempo en la Educación Infantil*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 1986.

## Nuevas Tecnologías y Educación

- ABELSON, H., y DISESSA, A. *Turtle Geometry: the computers as a medium for exploring Mathematics*. Ed. The MIT Press, Cambridge, 1981.
- AGUARELES, M. A., et al. *L'educació davant la informàtica*. Ed. PPU, Barcelona, 1988.
- AINLEY, J., y GOLDSTEIN, R. *Making Logo Work*. Ed. Basil Blackwell, Oxford, 1988.
- ALBA, C. *Evaluación sumativa y formativa del soft educativo para la Etapa Infantil*. Universidad Complutense, Madrid (tesis, en prensa).
- ALPERIN, E., et al. *Programas en lenguaje Logo sobre la formación de conceptos espaciales*. Ed. Fundesco, Madrid, 1985.
- ÁLVAREZ GARCÍA, M. *Informática para docentes*. Ed. Anaya, Madrid, 1984.
- AMAREL, M., y SWINTON, S. "The introduction of innovative instructional systems: Implementation in a CAI project". Trabajo presentado en el congreso anual de la American Educational Research Association, San Francisco, California, 1976.
- AMBRON, S. "Learning with interactive multimedia". *Microsoft press*, Washington, 1990 (págs. 357-381).
- ARMEJACH, R. "El párvulo y la informática". *II Jornadas Nacionales sobre Informática en la Enseñanza*. Heroldo de Aragón, Zaragoza (1986).
- ARMEJACH, R., y BUSQUETS, F. "Informática sin teclas". *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 167, 1989.
- ARMEJACH, R., y BUSQUETS, F. "El racó de l'ordinador". *Guix*, n.º 121, 1987.
- BALDRICH, J., y QUINTANA, J. *Treu profit del teu ordinador*. Ed. Onda, Barcelona, 1987.
- BALDRICH, J., y QUINTANA, J. *Un pas més amb el teu ordinador*. Ed. Onda, Barcelona, 1988.

- BAUTISTA, A. "El uso de los medios desde los modelos del *curriculum*". *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 1989, (págs. 3-4, 39-52).
- BECKER, J. S. "The second national survey of instructional uses of school computers: A preliminary report". Trabajo presentado en la World Education Conference on Computers in Education, Center for Social Organization of Schools, The Johns Hopkins University, Baltimore, 1985.
- BERDONNEAU, C. "Informatique en maternelle. Pour quoi faire?". *Ecole & Micro*, n.º 9, 1987.
- BOSSUET, C. *La computadora en la escuela*. Ed. Paidós, Madrid, 1985.
- BROWN, J. S. y Goldstein, I. "Computers in a Learning Society", 1977.
- CAMERINI, G. B. "Mondo infantile, Informatica e Teorie Piagetiane". *Eta Evolutiva*, n.º 18, 1984.
- CASTILLEJO, J. L. "Control, autocontrol y educación". En *Pedagogía sistémica*, Barcelona, Ceac, 1988, (págs. 201-220).
- CERI-OCDE. "Les nouvelles technologies de l'information: un défi pour l'éducation". OCDE, París, 1986.
- CERI-OCDE. "Technologies de l'information et apprentissages de base". OCDE, París, 1987.
- COOK, D. y MURK, D. "Logo and the Preschooler". *Tech Trends*, vol. 3, n.º 2, 1987.
- CRAHAY, M. "Logo, un environnement propice a la pensée procédurale". *Revue Francaise de Pedagogie*, n.º 80, 1987.
- CUMMINS, J. "De la ciudad aislada a la aldea global: el microordenador como catalizador del aprendizaje cooperativo y del intercambio cultural". *Comunicación, Lenguaje y Educación*, n.º 1, 1989 (págs. 57-70).
- CHAUVIN, J., y EIMERL, K. *Micro-ordinateur en classe maternelle. Quels apprentissages?* Ed. La documentation française, París, 1986.
- DE CORTE, E. "Aprender en la escuela con las nuevas tecnologías de la información". *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 1990, (págs. 93-112).
- DEL BLANCO, L. *La infancia en la era tecnológica. Informe sobre el Congreso Internacional de Educación Infantil*. Programa de Nuevas Tecnologías, Ministerio de Educación y Ciencia, Alcalá de Henares, 1987.
- DELVAL, J. *Niños y máquinas*. Ed. Alianza, Madrid, 1986.
- DELVAL, J., et al. "Logo y el desarrollo intelectual". *Actas Simposio Internacional de Educación e Informática*. Ed. I. C. E.-U.A., 1988.
- DIAMOND, D. *Pre-computers activities*. Ed. Hulton, Amersham, 1983.
- DUFOYER, J. P. *Informática, Educación y Psicología del niño*. Ed. Herder, 1991.
- DWYER, T. "CAI and creativity". *Interface*, 4, 1970.

- DWYER, T. "Some principles for the human use of computers in education". *International Journal of Man-Machine Studies*, 3, 1971.
- DWYER, T. "Heuristic strategies for using computers to enrich education". *International Journal of Man-Machine Studies*, 6, 1974.
- DWYER, T. "The art of education: Blueprint for a renaissance". *Creative Computing*, 2, 1976 (págs. 46-49).
- DWYER, T. "An extensible model for using technology in education". *Computers and communications: Implications for Education*, Nueva York, 1977.
- EIMERL, K. "L'ordinateur en maternelle et transmission de savoir". *Ecole & Micro*, n.º 9, 1987.
- ESTEBANELL, M., et al. *Logo: orientacions metodològiques*. Ed. ICE-UB/PPU, 1988.
- ESTRADA, M. A., et al. "Informática en un aula de preescolar". *Logo y Educación*, n.º 4, 1986.
- EUGENI, V. "Il bambini e il computer". *Cooperazione Educativa*, n.º 3, 1987.
- FALTIS, Ch. "Pre-Logo writing activities". *The Computing Teacher*, n.º 2, 1987.
- FIRE DOG, P. "Logo effects in public schools classrooms". Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1984.
- FORMAN, G. "Nens i ordinadors". *Infància*, n.º 33, 1986.
- GALLEGO, A., et al. *Logo*. Ed. S. M., Madrid, 1986.
- GROS, B. *Aprender mediante el ordenador*. Ed. PPU, Barcelona, 1987.
- GROS, B., et al. "Inteligencia artificial y diseño de programas educativos". *Revista española de Pedagogía*, n.º 188, 1991 (págs. 39-57).
- HARVEY, B. "Why Logo". *Byte*, n.º 7, 1982.
- HIGGINSON, W. "About that rose garden: Remarks on Logo, learning, children and schools". Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1984.
- Informática y educación*. Ed. Laia, Barcelona, 1986 (Cuadernos de Pedagogía, 26).
- Informática y escuela*. Ed. Fundesco, Madrid, 1985.
- KAY, A. *A Dynamic Medium for Creative Thought*. Ed. Xerox Palo Alto Research Center, California, 1972.
- KAY, A. "Computer software". *Scientific American* 251, 1984 (págs. 52-59).
- KILLIAN, J., et al. "Child's Play: Computers in Early Children Programs". *The Computing Teacher*, n.º 1, 1986.
- LABORDA, J. *Informática y educación. Técnicas fundamentales*. Ed. Laia, Barcelona, 1986.

- LARIDON, P. "Logo and the intelligence". *Computers in education*. Ed. ICEE-IFIP, North-Holland, 1985.
- LARICCIA, G. *Le radici dell'informática*. Ed. Firenze, Sansoni, 1988.
- Las Tecnologías de la Información en los currícula de los diferentes países de la CEE*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1991.
- Las Tecnologías de la Información en la Educación*. Ed. Ministerio de Educación y Ciencia, 1991.
- LAWLER, R. W. *Computer experience and cognitive development*. Ed. Horwood, Chichester, England, 1985.
- LAWLER, R. W. *Cognition and computers: studies in learning*. Ed. Horwood, Chichester, England, 1986.
- LEPPER, M. R. "Microcomputers in education: Motivational and social issues". *American Psychologist* 40, 1985 (págs. 1-18).
- LOGO. *Metodología y recursos educativos*. Ministerio de Educación y Ciencia-Proyecto Atenea, Madrid, 1987.
- LUEHRMANN, A. *Computer Literacy*. Ed. McGraw-Hill, Nueva York, 1983.
- MACLEOD, H., y SIANN, G. "Computers and children of primary school age: issues and questions". *British Journal of Educational Technology*, n.º 2, 1986.
- MARTÍ, E. "El ordenador como metáfora: las posibilidades educativas del Logo". *Infancia y aprendizaje*, vol. 2, n.º 26, 1984.
- Memoria del Simposium Internacional de Educación Informática celebrado, en Junio de 1987, en la Universidad Autónoma de Madrid.
- MINSKY, M., y PAPERT, S. *Artificial Intelligence*. Ed. Oregon University Press, Oregon, 1974.
- Monográficos de la revista *Bambini* publicados en noviembre y diciembre de 1985, y en enero y febrero de 1986.
- MULLAN, A. P. *El ordenador en la Educación Básica*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- NORRIS, W. C. "Via technology to a new era in education". *Phi Delta Kappan*, febrero, 1977.
- NÚÑEZ, A., et al. *Logo. Aprender a pensar*. Ed. Paraninfo, Madrid, 1987.
- OBRIST, A. J. *El microordenador en la enseñanza*. Ed. Narcea, Madrid, 1985.
- OSBORN, H. "Media computers, motivation and informal education". *Gutenberg 2000*.
- OTERO, M., et al. *Informática en la Educación*. Ed. I. C. H., Madrid, 1986.
- OTERO, M., et al. *Primeros pasos en Logo. El mundo de la tortuga Fan. El libro del profesor y del alumno*. Ed. Anaya, Madrid, 1986.

- PAPERT, S. *A computer laboratory for elementary schools*. Ed. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1971.
- PAPERT, S. *An evaluative study of modern technology in education*. Ed. Massachusetts Institute of Technology, 1976.
- PAPERT, S. "Computers and learning". Massachusetts Institute of Technology, 1976.
- PAPERT, S. "New cultures from new technologies". *Byte*, septiembre, 1980, (págs. 230-240).
- PAPERT, S. "Personal computing and its impact on education". *The computer in the school*, New York, 1980 (págs. 187-202).
- PAPERT, S. "Computer as mudpie". *Intelligent Schoolhouse*. Ed. Reston Publishing, Reston, 1984 (págs. 17-26).
- PAPERT, S. "Computer criticism vs. technocentric thinking". *Logo 85: Theoretical Papers*. Massachusetts Institute of Technology, 1985 (págs. 53-67).
- PAPERT, S. *Desafío a la mente*. Ed. Galápago, Buenos Aires, 1980.
- PETERSON, D. *Intelligent Schoolhouse: Reading on Computers and Learning*. Ed. Reston Publishing, Reston, 1984.
- PILLOT, C., y PILLOT, J. *El ordenador en la E. G. B.* Ed. Crítica, Barcelona, 1987.
- "Primary classroom experiences". *Journal of Computer Assisted Learning*, n.º 4, 1988.
- Programa d'Informàtica Educativa (P. I. E.). "Proposta de català estàndard del llenguatge Logo". *Butlletí dels Mestres*, n.º 213, 1987.
- PULOS, S., et al. *The child's conception of computers*. Ed. Universidad de California, Berkeley, 1985.
- Quality Education Data, Inc. *Microcomputer Usage in Schools, 1983-84*. Denver, 1984.
- QUINTANA, J., et al. *Interacció social i Logo*. Ed. Facultad de Pedagogía de la Universidad de Barcelona, 1989.
- REGGINI, H. *Alas para la mente*. Ed. Galápago, Buenos Aires, 1982.
- REGGINI, H. *Ideas y formas*. Ed. Galápago, Buenos Aires, 1985.
- ROSELLÓ, L. R. *Logo, de la tortuga a la inteligencia artificial*. Ed. Vector Ediciones, Madrid, 1985.
- ROSEN, M. B. "Using Single-Strike Logo Programs With Young Children". *Logo in the Schools*. Ed. Hawort Press, New York, 1985.
- SEGARRA, M. D., y GAYÁN, J. *Logo para maestros*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- Simposio Internacional de Educación e Informática (1988; Madrid). *Actas*. ICE-U. A. M.

- SOLOMÓN, C. *Entornos de aprendizaje con ordenador*. Ed. Paidós-Ministerio de Educación y Ciencia, Barcelona, 1986.
- SOLOMÓN, C. "Introducing Logo to children". *Byte*, n.º 7, 1982.
- STEWART, E. "Children and turtles". *Journal of Computer Assisted Learning*, n.º 1, 1985.
- STREIBEL, M. "Análisis crítico de tres enfoques del uso de la informática en la educación". *Revista de Educación*, n.º 288, 1988 (págs. 305-333).
- SUPPES, P. "The teacher and computer-assisted instruction". *The computer in the school*, Ed. Teachers College Press, Nueva York, 1980 (págs. 231-235).
- SWICK, K. J. "Appropriate Uses of Computers with Young Children". *Educational Technology*, vol. 29, n.º 1, 1989.
- TAYLOR, R. *The Computer in the the School: Tutot, Tool, Tutee*. Ed. Teachers College Press, 1980.
- VAIDYA, S., y MCKEEBY, J. "Developing a Logo Environment in the Preschool". *Logo in the Schools*. Ed. Haworth Press, New York, 1985.
- WATT, D. *Aprendiendo con Logo*. Ed. McGraw Hill, Madrid, 1986.
- WATT, D. "Logo in the Schools". *Byte*, n.º 7, 1982.
- WILLIAMS, F. y V. *Microcomputers in elementary education: Perspectives on implementation*. Ed. Wadsworth, Belmont, 1984.



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

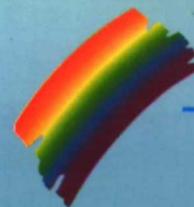
---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*





## 2

# Experiencias de Aula I

IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL





# **EXPERIENCIAS DE AULA I**

## **IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL**



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*

---

N. I. P. O.: 176-92-007-5

I. S. B. N.: 84-369-2262-X

Depósito legal: M-25070-1992

Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

## Índice

	<u>Página</u>
Presentación.....	5
Doña Tecla.....	7
• Cuadro de programación .....	8
• Actividades para la Unidad Didáctica .....	11
Propuestas de Trabajo.....	51



## Presentación

*La presentación de actividades en este bloque consta de dos partes:*

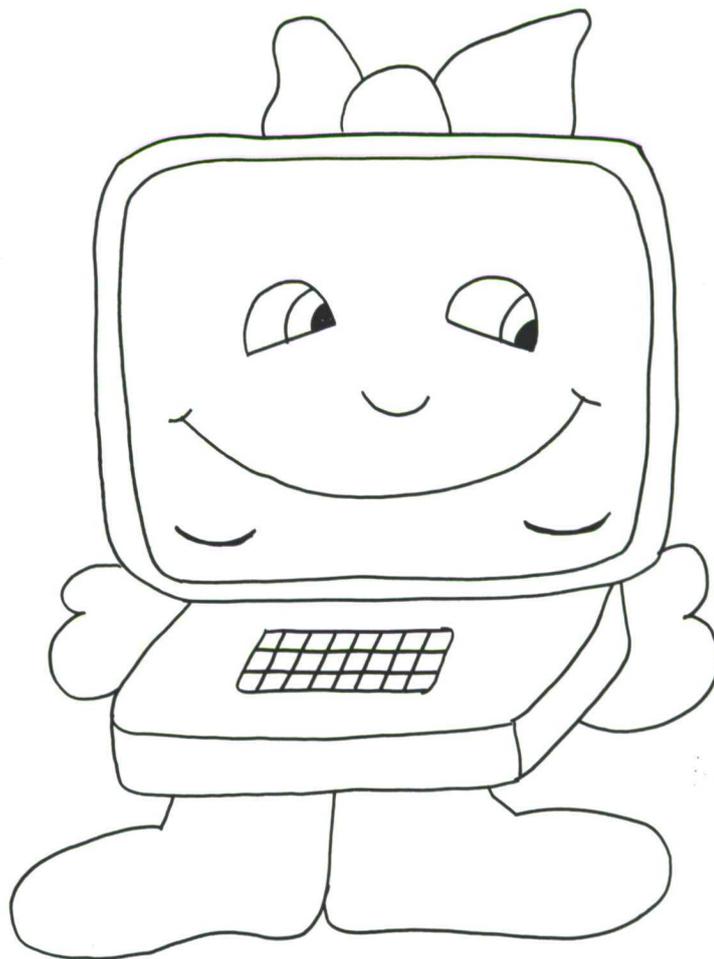
- *Una actividad didáctica llamada Doña Tecla, y referida al área de Identidad y Autonomía Personal del Diseño Curricular Base.*
- *Otras unidades didácticas menos desarrolladas, referidas también a las áreas del Diseño Curricular Base.*

*Las unidades didácticas largas contienen un objeto de provocación para motivar al grupo-clase durante el tiempo que dura la unidad. Constan además de la programación de contenidos, los objetivos, las actividades desarrolladas, los trabajos para los alumnos, los materiales informáticos que se utilizan y la evaluación.*

*Las unidades cortas contienen información sobre la edad aconsejada, el área donde se podrían insertar los objetivos de estas propuestas, las actividades con ordenador así como las previas y posteriores a su uso, y una relación de materiales informáticos. Algunas de éstas contienen trabajos para las niñas y niños así como la evaluación posible.*



# DOÑA TECLA



**Material de motivación inicial.**  
**(Póster en la carpeta de materiales adjunta en el Módulo)**

**Título:** Doña Tecla

**Área:** Identidad y Autonomía Personal

**Edad:** 4 años

### Objetivos

- Crear un clima lúdico y de misterio para la introducción de Doña Tecla en la clase.
- Conocer el esquema corporal.
- Observar al nuevo personaje.
- Respetar el dibujo de Doña Tecla.
- Descifrar mensajes.
- Asociar símbolos y significados.
- Sensibilizar a niñas y niños sobre las consecuencias de las conductas.
- Usar correctamente nociones espaciales, asociándolas a sus imágenes.
- Emitir y discriminar sonidos.
- Potenciar el sentido de la orientación respecto al propio cuerpo y al de los objetos.
- Desarrollar la capacidad creativa inventando historias.
- Observar, manipular y construir con material de clase.
- Reconocer, interpretar y efectuar itinerarios sencillos.

### Contenidos

Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— El cuerpo humano. Juego y movimiento.</li><li>— Sensaciones y percepciones del cuerpo humano.</li><li>— Sentimientos y emociones propios y de los otros.</li><li>— Nociones básicas de orientación espacio-tiempo.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— El propio cuerpo.</li><li>— La comunicación y el cuerpo.</li></ul>	<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Exploración e identificación del propio cuerpo y de sus propiedades sonoras.</li><li>— Utilización de los sentidos para explorar el cuerpo y lo que le rodea.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Apreciación de diferencias y semejanzas con los otros.</li><li>— Situación y desplazamiento en el espacio real.</li></ul>	<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Aceptación y valoración del propio cuerpo.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Ayuda y colaboración con los compañeros y compañeras.</li></ul> <p><b>3.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Autonomía en los diferentes aprendizajes.</li><li>— Valoración adecuada de los medios informáticos:</li></ul>

Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<p>— Nociones básicas de orientación espacio-tiempo en la familia.</p> <p><b>3.ª Área:</b></p> <p>— El lenguaje oral, y las necesidades y situaciones de expresión y comunicación más habituales relativas al cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distintas situaciones comunicativas.</li> </ul> <p>— Propiedades sonoras del cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posibilidades expresivas del cuerpo.</li> <li>• Propiedades y relaciones de objetos.</li> </ul> <p>— Conocimiento de objetos no habituales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: “delante-detrás”, “a un lado”, “arriba-abajo”.</li> </ul>	<p>— Coordinación y colaboración con los compañeros/as y personas adultas.</p> <p>— Utilización de estrategias para resolver de forma autónoma los problemas que se presentan.</p> <p><b>3.ª Área:</b></p> <p>— Creación de imágenes y secuencias animadas, utilizando aplicaciones informáticas.</p> <p>— Evocación y relato de cuentos.</p> <p>— Producción y utilización de símbolos para transmitir imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador.</li> <li>• Tarjetas BSP.</li> <li>• Lector de tarjetas.</li> <li>• Impresora.</li> <li>• Tarjetas de identificación.</li> <li>• Disco con el programa.</li> <li>• Disco de clase.</li> </ul> <p>— Iniciativa e interés por los diferentes códigos de comunicación y lenguajes.</p> <p>— Respeto y cuidado por las cosas.</p>

### **Materiales/Recursos**

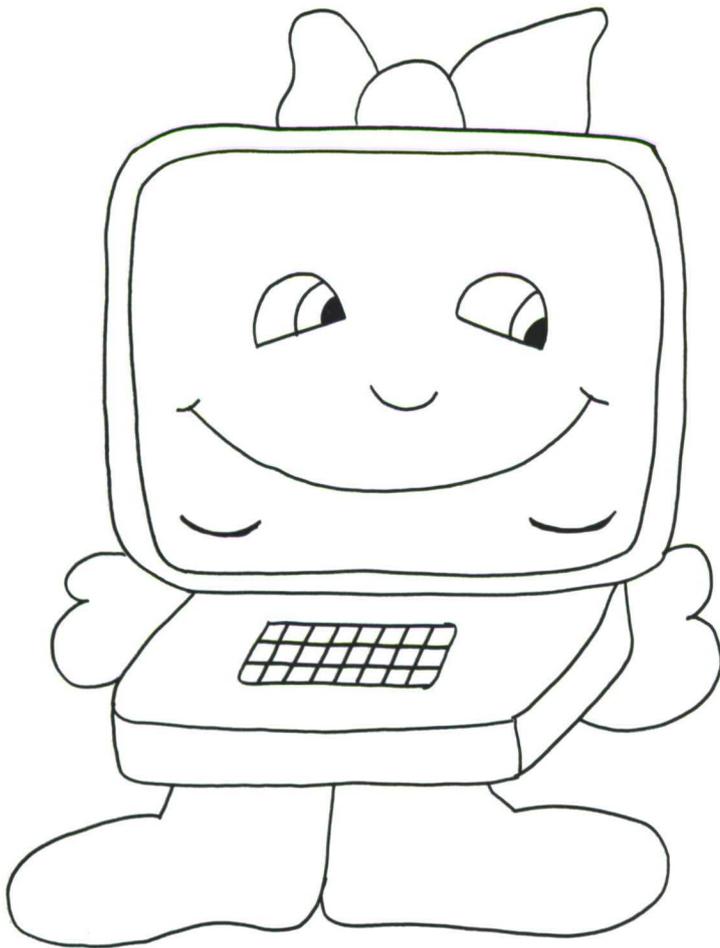
- Ordenador.
- Tarjetas BSP.
- Lector de tarjetas.
- Impresora.
- Tarjetas de identificación.
- Disco con el programa.
- Disco de clase.

### **Evaluación**

- Observación sistemática, directa y continua.



Doña  
Tecla



Actividades para la Unidad Didáctica



## Relación de algunas actividades previas al trabajo con ordenador

### Agrupamientos

- Se crea un ambiente dentro de la clase que permita percibir mensajes de otros lugares: “¿Quién trata de hablar con nosotros?”, “¿Qué quiere decirnos?”, “¿Querrá jugar?”, etc. (Gran grupo).
- Se dialoga sobre el ambiente. Se hace mucho ruido con el cuerpo; después se escucha de uno en uno. Se hace el silencio; se escucha la respiración. La clase siente que algo, o alguien, quiere establecer una comunicación, y será más fácil si todo el mundo está en silencio, a veces con las manos en la cabeza, los hombros, etc. (Gran grupo).
- Se trabajan sensaciones del cuerpo (Actividad 13).
- Se descubre que al personaje que trata de contactar con la clase le gusta el silencio, los niños y las niñas, y los libros. Y, a través de situaciones en su mayoría fortuitas, se descubre que: “los mensajes llegan mejor en silencio”, “cae un libro de la biblioteca por sorpresa”, “desaparecen cosas que más tarde vuelven a su lugar”, “sólo en nuestra clase suceden estas cosas”. (Grupo medio). (Actividad 1).
- Se produce la presentación en el aula de un nuevo personaje, que aparece, dibujado a gran tamaño en papel continuo, sobre la pizarra. Se dialoga sobre las características del personaje, sobre su país de procedencia, sobre cómo cuidarle y tenerle contento. (Gran grupo). (Actividad 1).
- Se descubre entre todos y todas para qué sirve, cuál es su nombre (“Doña Tecla”) y cómo se puede jugar con ella. (Gran grupo).
- Se buscan palabras para Doña Tecla cuya primera letra sea la del nuevo personaje, y se dibujan (teléfono, tebeo, tele, etc.). (Trabajo individual). (Actividad 3).
- Cada niña y cada niño hace un dibujo de la nueva protagonista: “Cómo veo a Doña Tecla”. (Ver reproducción dibujos de Doña Tecla). (Actividad 2).
- Se dialoga sobre el respeto y cuidado de las cosas. (Gran grupo).
- A través de un mensaje misterioso se averigua cómo jugar con Doña Tecla. Este mensaje llega al pictograma, enviado por correo del otro curso. (Gran grupo). (Ver pictograma “Mensaje secreto”). (Actividad 4).
- Se reúne todo el grupo en círculo; de dicho grupo salen dos personas que han de encontrar un objeto dentro de la clase; ese objeto se ha escondido previamente, y uno de los niños o niñas sabe dónde se encuentra; esa persona debe guiar a su compañero/a hasta donde está oculto, y para ello utiliza determinadas instrucciones (“avanza con las manos en”, “retrocede de puntillas”, “gira hacia un lado”, “gira hacia el otro lado”) hasta dejarlo donde pueda encontrar el objeto con las manos, sin necesidad de desplazarse. (Gran grupo). (Actividad 6).
- Un niño o niña hará de “Doña Tecla”; una extraña visitante con la que no se puede establecer una comunicación oral, ya que no conoce nuestro idioma. Seis tarjetas donde están representadas las

diversas órdenes (“arriba”, “abajo”, “a la derecha”, etc.) situarán al niño o niña en el sitio que, de forma secreta, le haya asignado el resto de la clase. (Gran grupo). (Actividad 7).

- Se da un mensaje a los niños y niñas de la clase: “Robots enfermos; cumplir instrucciones”. Todos son robots; unos dan las instrucciones (“avanza”, “gira”, “retrocede”); otros son robots enfermos que necesitan encontrar una vitamina, un caramelo, para ponerse bien (para ello seguirán las órdenes dadas por los robots que mandan); otros son robots vigilantes que controlan la actividad. (Gran grupo). (Actividad 8).
- En el rincón del ordenador aparecen pegatinas en las paredes: un niño, una niña, una mamá, un papá, un bebé, una trompeta, una goma, etc. y expresiones como “¡Hola!” o “¡Muy bien!”. Se observan, se descubren sus colores, formas y tamaño. “¿Qué querrá decir con ello Doña Tecla?”. (Actividad 9).
- Se proporciona a la clase otro mensaje: Doña Tecla propone buscar algo que ya se conoce porque estaba en el colegio el trimestre anterior; algo con lo que se pueda jugar. Para encontrarlo es necesario que todas las personas de la clase se conviertan en detectives.

El equipo ha de identificarse; necesita una foto (dibujo del esquema corporal) y las huellas de la mano; además, llevarán una lupa y un sombrero. Para obtener el carnet de detectives, han de realizar unas pruebas: decir la contraseña para poder entrar en la clase; hacer un saludo y despedida gestual, y efectuar un brindis con una “bebida espectacular”.

Una vez cumplidos estos requisitos, se recorre el colegio buscando pistas. Estas conducen al ordenador y al lector de tarjetas, que aparecen en un rincón de la clase con un mensaje de enhorabuena por haberlos encontrado. (Gran grupo). (Actividad 10).

- Previamente, el profesor o profesora habrá definido cinco teclas en el ordenador sobre las que habrá colocado cinco pegatinas de diferente color. Las teclas serán: I=arriba, M=abajo, L=derecha, I=izquierda, A=detiene el programa.
- El profesor o profesora narra a la clase el cuento de “Caperucita Roja”, que posteriormente se dramatiza. A continuación los propios niños y niñas volverán a contar el cuento. (Gran grupo).
- Niños y niñas se mueven por la clase a ritmo normal, lento y rápido.
- Se aprovecha adecuadamente un pequeño incidente que ocurra en el aula (una ausencia de la profesora hace que se desordene la clase, por lo que se cambia el gesto de Doña Tecla, que aparece triste) para que el alumnado perciba la afectividad del personaje, sus sentimientos de alegría y de tristeza.  
Se dialoga sobre el porqué de su tristeza, recordándose las normas de la clase. Se acuerda que para devolverle la alegría, además de cambiar de actitud, se le pueden regalar flores, decir cosas bonitas y crear sonidos que se grabarán en el casete para que luego los escuche. Niñas y niños pintan y recortan flores; éstas son colocadas a los pies de Doña Tecla, que al día siguiente aparece de nuevo sonriente. (Gran grupo).
- Se escuchan los sonidos grabados el día anterior, y que ayudaron a Doña Tecla a ponerse otra vez alegre.

## Actividades informáticas. Agrupamientos

- Niñas y niños mueven libremente la tortuga por la pantalla del ordenador, para familiarizarse con los movimientos que realiza al pulsar las diferentes teclas. (Pequeño grupo).
- Se cuenta el cuento con el loto. (Actividad 11).
- Se coloca la hoja con las secuencias del cuento “Caperucita” y se relata el cuento explorando el tablero de conceptos. (Ver lámina adjunta). (Pequeño grupo). (Actividad 14).
- El alumnado desplaza la tortuga por los laberintos. (Pequeño grupo).
- Se elabora una historia utilizando el vocabulario de la unidad didáctica y la serie roja. (Pequeño grupo).
- Se escuchan las tarjetas de la serie blanca. Se repiten primero sólo las del sonido largo, y, a continuación, las del sonido corto. (Pequeño grupo).
- Se inventa una música con el lápiz puesto; posteriormente se escucha y se graba en el ordenador.
- Se proporciona a niños y niñas la lámina con el dibujo de la serie roja que después se encontrarán, en el ordenador. Partiendo de la lámina, inventan un cuento y señalan el recorrido de cada uno de los personajes con diferentes colores; a continuación lo cuentan al resto de la clase y lo trabajan en el ordenador; la actividad en este caso consiste en reconocer los personajes y situaciones que aparecen, reproduciendo después su cuento o elaborando uno nuevo. Posteriormente se graba en disco y se saca por impresora.
- Se utiliza la serie blanca del lector de tarjetas para reproducir el sonido del tambor y del triángulo, que se han utilizado con anterioridad para marcar los pasos largos y cortos dados en la marcha por el espacio del aula.
- Se rehace la historia de Caperucita al paso de las diapositivas. (Actividad 12).



# Actividad 1

---

## “La Llegada de Doña Tecla”

### Objetivos:

- Crear un clima lúdico y de misterio para la introducción de Doña Tecla en la clase.

### Desarrollo de la actividad:

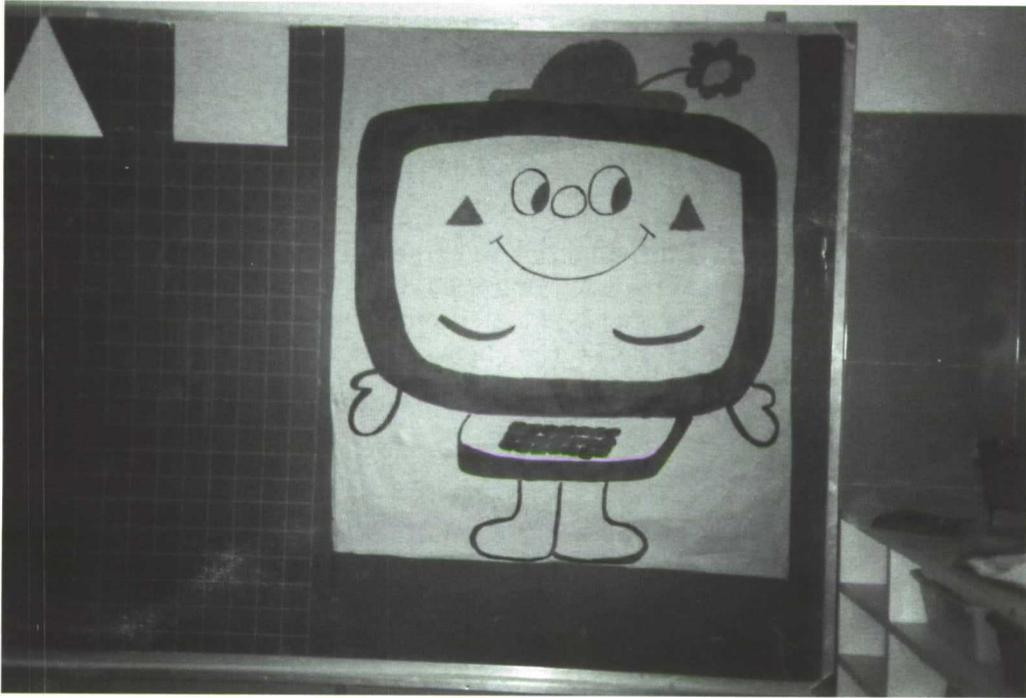
Un día, al entrar en clase, notamos en un lugar visible la imagen de un personaje que está dibujado a gran tamaño.

Los niños y la maestra se van preguntando quién es el personaje, de dónde viene... Todos quieren hablar a la vez pero descubrimos que cuando hay silencio pasan cosas: se cae un libro (u otro objeto de la clase), desaparecen cosas y vuelven a aparecer en otro lugar, oímos ruidos desconocidos... Un día la maestra comenta que oye algo, pero no entiende exactamente qué es. A partir de ahí se sugiere al grupo que al personaje le gustaría tener un nombre, porque ve que todos los niños y niñas de la clase lo tienen. Entre todos se decide que podría llamarse:

**“DOÑA TECLA”**

### Materiales:

- El mural de Doña Tecla.



*Doña Tecla nos observa atentamente.*



*Descubrimos que le gusta el silencio, los libros, los niños y las niñas.*

## Actividad 2

---

### “Cómo veo a Doña Tecla”

#### Objetivos:

- Conocer el esquema corporal.
- Observar las características de un nuevo personaje.
- Discriminar sonidos.

#### Desarrollo de la actividad:

Los niños se acercarán al mural de Doña Tecla y observarán cómo es, dónde tiene los ojos, cómo tiene la cabeza, si tiene manos... Después comentarán en grupo las características de Doña Tecla y las compararán con las suyas y con las de sus padres, sus vecinos, amigos...

Se puede sugerir que tienen características diferentes e intentar hacer una primera clasificación entre los objetos y las personas.

Los niños y niñas dibujarán individualmente a Doña Tecla.

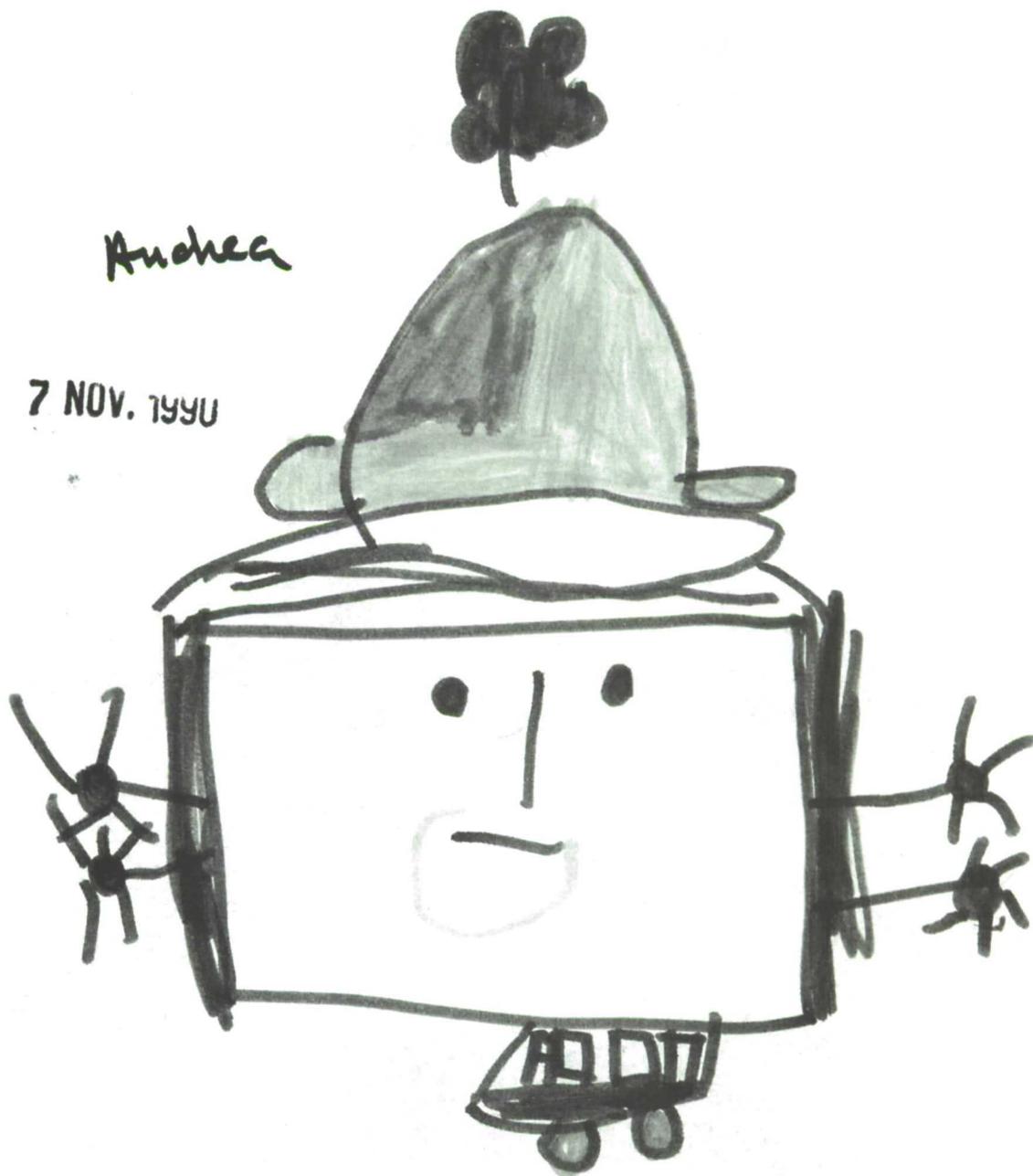
#### Materiales:

- Rotuladores, ceras...

Andrea

Andrea

7 NOV. 1990



Javier (3 años)

Javier 3 años

7 NOV. 1990

P Q + J O e i



## Actividad 3

---

### “Sonidos para Doña Tecla”

#### Objetivos:

- Emitir y discriminar sonidos.
- Buscar palabras que empiecen con el sonido inicial de: TECLA.

#### Desarrollo de la actividad:

La maestra propone jugar a buscar palabras. Dado que ya buscaron un nombre para Doña Tecla, les propone que busquen otras que empiecen igual. Se repite vocalizando los sonidos de la palabra TECLA forzando el inicio.

El grupo-clase dice palabras que se parece a TECLA. Las palabras que se consideran válidas, la maestra las escribe en la pizarra para que las niñas y los niños las visualicen y las dibujen.

Otra actividad puede ser escoger cartones del diccionario de clase con imágenes o palabras que tengan el fonema “t” al principio, en el medio y en el final.

Una actividad más podría ser, en lugar de cartones, utilizar materiales reales de la clase u objetos pequeños que los niños y niñas han traído para meter en los botes que tienen cada fonema en los que guardan “cosas”.

#### Materiales:

- Cartones con imágenes.
- Cartones con palabras.
- Objetos aportados por el grupo-clase.



## Actividad 4

---

### “Mensaje misterioso”

#### Objetivos:

- Descifrar mensajes.
- Asociar símbolos con el significado.

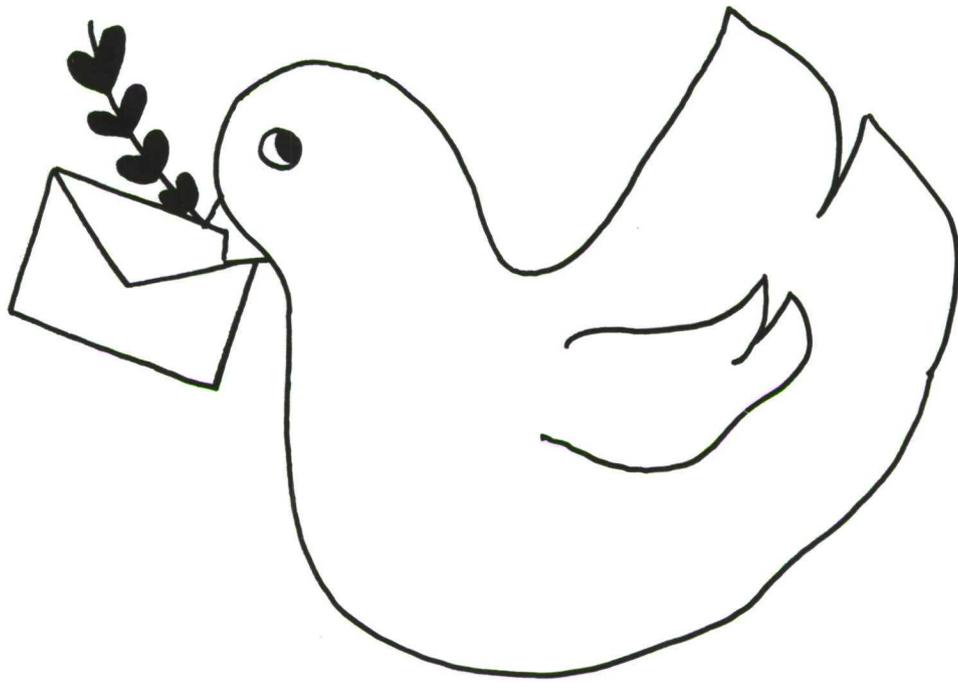
#### Desarrollo de la actividad:

Un día llega a nuestra clase un niño de la clase de al lado, nos trae un sobre que contiene una carta con una paloma dibujada (ver material adjunto). Alguien lo ha dejado allí para nosotros. Lo habremos y pensamos quién puede mandarnos una carta. La maestra tiene que dar pistas hasta que las niñas y niños descubran que es una carta de Doña Tecla.

Una actividad posterior puede consistir en trabajar con el gupo-clase la correspondencia postal. Para ello mandaremos traer cartas de casa, iniciando así, una unidad didáctica nueva con el desarrollo que cada maestra/o considere oportuno.

#### Materiales:

- Sobre con carta de Doña Tecla.
- Sobres escritos de correspondencia familiar.



## Actividad 5

### “Doña Tecla se pone triste”

#### Objetivos:

- Sensibilizar a los niños y niñas sobre las consecuencias de determinadas actitudes.

#### Desarrollo de la actividad:

Aprovecharemos cualquier pequeño incidente que haya surgido en el patio para que, cuando entren en el aula, el poster de Doña Tecla haya cambiado. En vez de estar contenta, estará triste por la conducta de determinados/as niños/as y lo manifestará dentro de clase (en el póster que hay en la pared, y cuando el grupo-clase esté fuera, cambiaremos la boca contenta por otra triste, que habremos realizado en papel de embalar, y le dibujaremos lagrimones).

Cuando el grupo-clase esté sentado en el corro se comentará los sucesos acaecidos. Posteriormente se analizará su comportamiento durante los últimos días dentro de la clase, si las actividades que se han desarrollado se han hecho lo mejor posible...

Entre toda la clase se proponen soluciones para que Doña Tecla vuelva a estar contenta. Piensan en regalarle flores, decirle cosas bonitas, no gritar, cantar canciones...

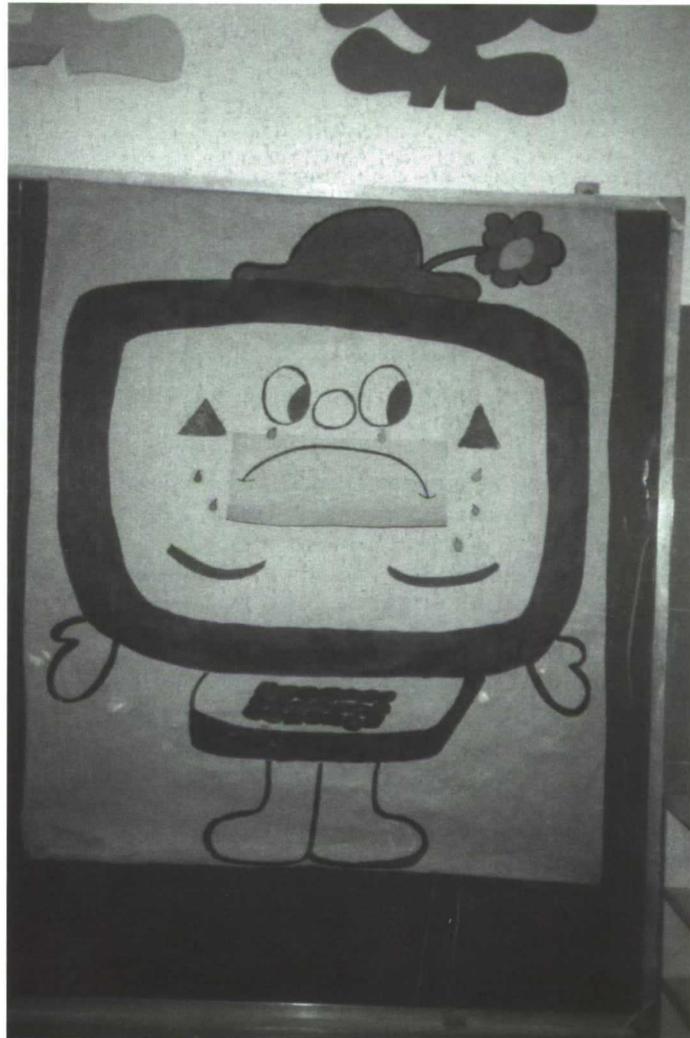
En los diferentes grupos de trabajo se realizan las actividades que se han propuesto en gran grupo y al póster de Doña Tecla se le enganchan las flores que han realizado, se le pega el conjunto de niños y niñas que se han recortado haciendo plegado de papel. Otro grupo canta las canciones que se han escogido, un grupo más graba las canciones en una cinta...

Cuando se ha terminado de hacer todo, aquel mismo día, o al siguiente, al entrar en clase, Doña Tecla vuelve a estar contenta.

#### Materiales:

- Papel de embalar.
- Rotuladores.
- Tijeras.

- Pegamento.
- Papel de periódico.
- Cintas de canciones.
- Casete.
- Cintas vírgenes de audio.



*Doña Tecla está triste y tiene  
lágrimas en los ojos  
¿Por qué está triste Doña Tecla?  
¿Qué podemos hacer para que  
esté contenta?*

## Actividad 6

---

### “¿Dónde está?”

#### Objetivos:

- Potenciar el sentido de la orientación respecto al propio cuerpo y a objetos.

#### Desarrollo de la actividad:

Doña Tecla nos propone otro juego: Tenemos que encontrar en la clase un muñequito que nos ha enviado.

La consigna del juego es:

Juega una pareja, con la condición de que uno de los dos sepa el lugar en donde se encuentra el regalo. El que lo sabe ha de guiar al otro, o a la otra, mediante instrucciones: avanza con las manos en la cabeza, retrocede de puntillas, gira a un lado, gira al otro... Las instrucciones deben contener palabras del lenguaje LOGO.

#### Materiales:

- Serie azul.
- Serie verde.
- Programa del “Esquema Corporal” del C. N. R. E. E.



## Actividad 7

---

### “Imitamos a Doña Tecla”

#### Objetivos:

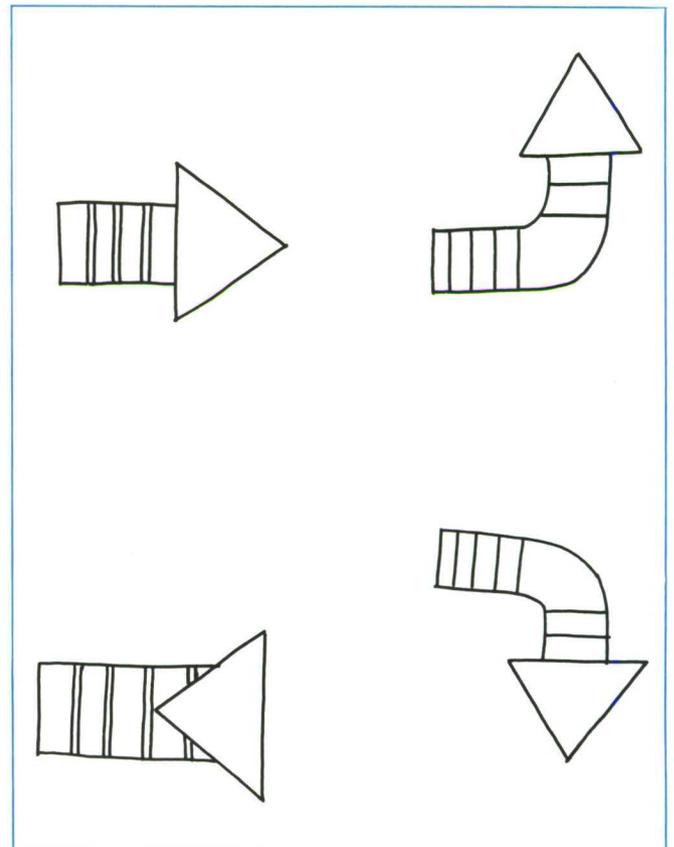
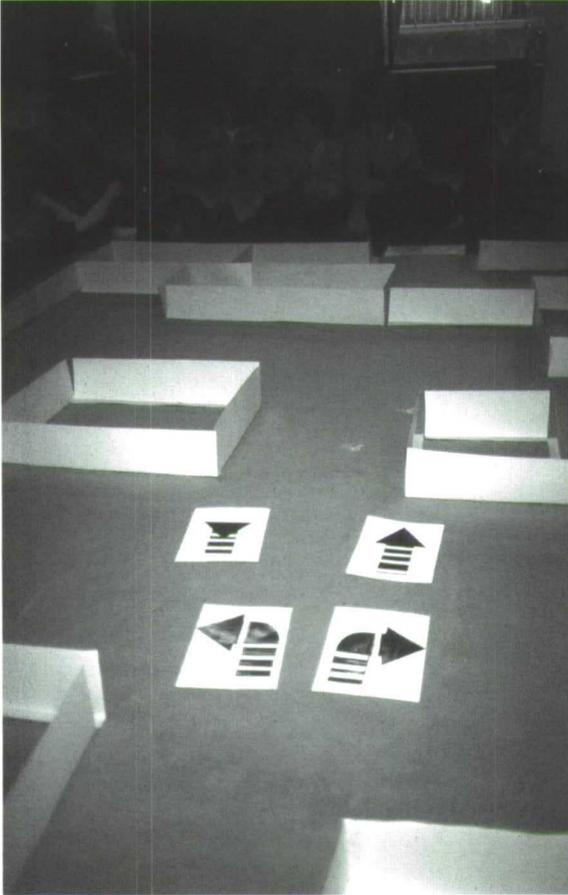
- Usar correctamente nociones espaciales asociándolas a sus imágenes.

#### Desarrollo de la actividad:

En esta actividad se repetirá la actividad anterior, mostrando solamente las tarjetas LOGO, para conducir a un niño o niña a un lugar que, de forma secreta, le ha asignado el resto del grupo.

#### Materiales:

- Serie verde.
- Serie azul.
- Programa de ACTILOGO.
- Programa del “Esquema Corporal” del C. N. R. E. E.



# Actividad 8

---

## “Robots enfermos”

### Objetivos:

- Usar correctamente nociones espaciales asociándolas a sus imágenes.

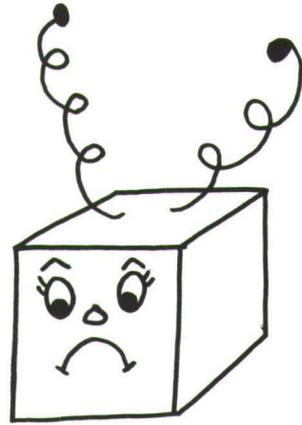
### Desarrollo de la actividad:

La profesora propone a los niños y niñas del grupo-clase otro juego parecido a los que les ha enseñado Doña Tecla. Ahora todos se convierten en “ROBOTS”. Unos darán las órdenes en LOGO, otros robots estarán enfermos y necesitarán encontrar vitaminas (caramelos, zumos, pasteles...) para ponerse buenos y por último, otros serán los robots vigilantes que controlarán toda la actividad.

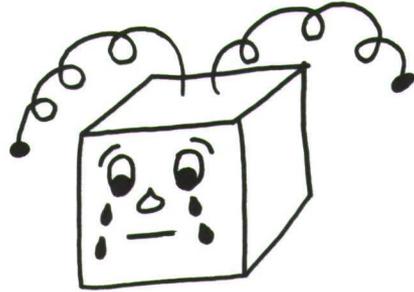
Toda la clase tiene que estar involucrada en el juego.

### Materiales:

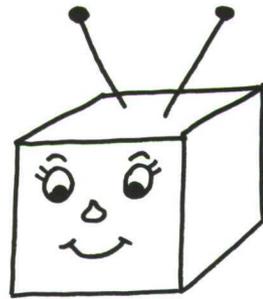
- Serie azul.
- Serie verde.
- Disquete de ACTILOGO.



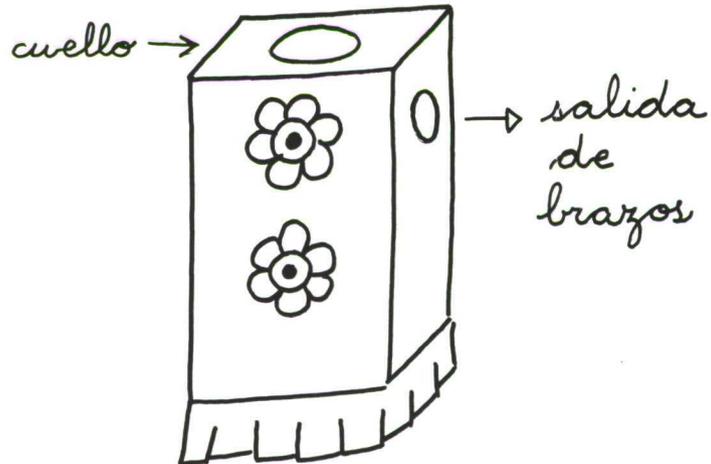
vigilante



enfermo



guia



cuerpo igual  
para todos

## Actividad 9

---

### “El rincón del ordenador”

#### Objetivos:

- Asociar símbolos a su significado.
- Desarrollar la misma actividad en dos soportes diferentes.

#### Desarrollo de la actividad:

La profesora dibuja, en cartulinas, objetos y personajes que aparecen en los programas de ordenador del C. N. R. E. E. Estos materiales los pone en la pared en donde está ubicado el rincón del ordenador. En el póster de Doña Tecla (sobre la cara), pega otra cartulina que tiene escrito “el rincón del ordenador”.

La actividad consiste en que descubran que la misma actividad que realizan en el ordenador también la pueden hacer en papel o cartulina y que puedan valorar el agrado o desagrado, la dificultad o facilidad, la diferencia entre las dos herramientas o las consideraciones que estimen oportunas al respecto.

#### Materiales:

- Cartulinas.
- Rotuladores.
- Pegatinas (gomets).
- Programas del C. N. R. E. E.:
  - “Seriaciones”.
  - “Esquema corporal”.



# Actividad 10

---

## “Nuevo mensaje”

### Objetivos:

- Potenciar el sentido de la orientación respecto al propio cuerpo y al de los objetos.
- Adquirir hábitos de juego.

### Desarrollo de la actividad:

Doña Tecla nos propone buscar algo para jugar. Para ello necesitamos disfrazarnos de “detectives”. En el rincón de plástica se deben construir sombreros y una lupa. Posteriormente deben dibujar su retrato.

Ahora que ya tienen los objetos necesarios para convertirse en detectives, deben aprender unas contraseñas para poder entenderse: levantar la mano a la altura de los ojos y desplazarla por la cara, saludarse y despedirse gestualmente cada vez que entramos y salimos de la clase, dar aplausos de rodillas, tomar una bebida espectacular (agua con colorante alimentario).

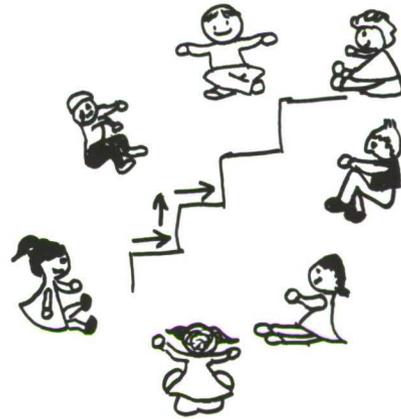
Ahora ya estamos en disposición de “**buscar**”. Recorremos el cole y encontramos en el aula el ordenador conectado al teclado de conceptos con una lámina de un cuento.

### Materiales:

- Tijeras.
- Cartulinas.
- Papel de celofán transparente.
- Ceras.
- Rotuladores.
- Naranjas.
- Limones.
- Agua.
- Teclado de Conceptos.
- Lámina de Caperucita Roja.



¿Queréis jugar conmigo?



# Actividad 11

---

## “Caperucita Roja” I

### Objetivos:

- Desarrollar la capacidad creativa inventando historias.

### Desarrollo de la actividad:

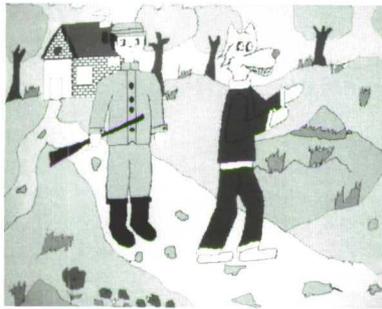
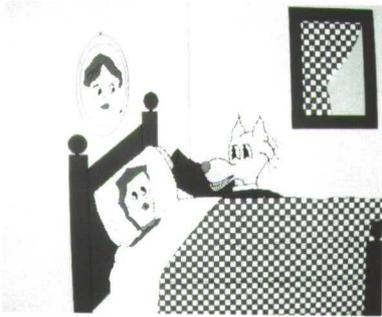
La profesora narra el cuento ayudándose de un macro-cuento realizado en madera pintada con pintura de temperas y barnizado después, o dibujado con ceras blandas y barnizado posteriormente (este macro-cuento puede realizarse en un taller con alumnado de cursos superiores, en un taller de padres o puede ser encargado a alguna persona externa al centro).

El macro-cuento estará formado por el mismo número (o inferior), que las secuencias que aparecen en el *slide* del cuento para ordenador; como mínimo tiene que tener tres secuencias para poder secuenciar el cuento en: introducción, nudo y desenlace.

Igualmente, la profesora se ayuda para la narración del cuento, de un casete con ruidos y sonidos de un bosque (viento, lluvia, animales...).

### Materiales:

- Serie roja.
- Programa del C. N. R. E. E.: Seriaciones.
- Serie blanca.
- Programa PSHOW.
- Loto de Caperucita.



# Actividad 12

## “Caperucita Roja” II

### Objetivos:

- Desarrollar la capacidad creativa inventando historias.
- Desarrollar la memoria visual.

Las diapositivas deberán ser confeccionadas por el profesor/a a partir de la pantalla del ordenador, o bien de las láminas y lotos de la carpeta de materiales.

### Desarrollo de la actividad:

La profesora coloca las diapositivas del cuento de Caperucita Roja en el orden que crea oportuno: secuenciadas en el orden normal o alterando dicho orden. Las coloca en el proyector y para cada diapositiva que aparece proyectada, se inicia en el aula una narración de todo lo que allí se ve. Cada diapositiva debe resumir una frase tipo ( surgida de la conversación anterior), que se debe intentar memorizar, para la cual es muy necesario que se grabe en una cinta de audio. Se puede cambiar el texto o no, pero se debe intentar que siempre permanezca el esquema de la narración: introducción, nudo y desenlace.

Las frases recogidas pueden servir para, posteriormente, hacer una representación mímica en grupo pequeño, siendo cada niño o niña una frase.

El conjunto total de frases (texto de la clase) servirá para hacer una representación teatral en el grupo-clase.

### Materiales:

- Serie roja.
- Serie amarilla.
- Programa PSHOW.
- Diapositivas.
- Casete.
- Cintas de audio.

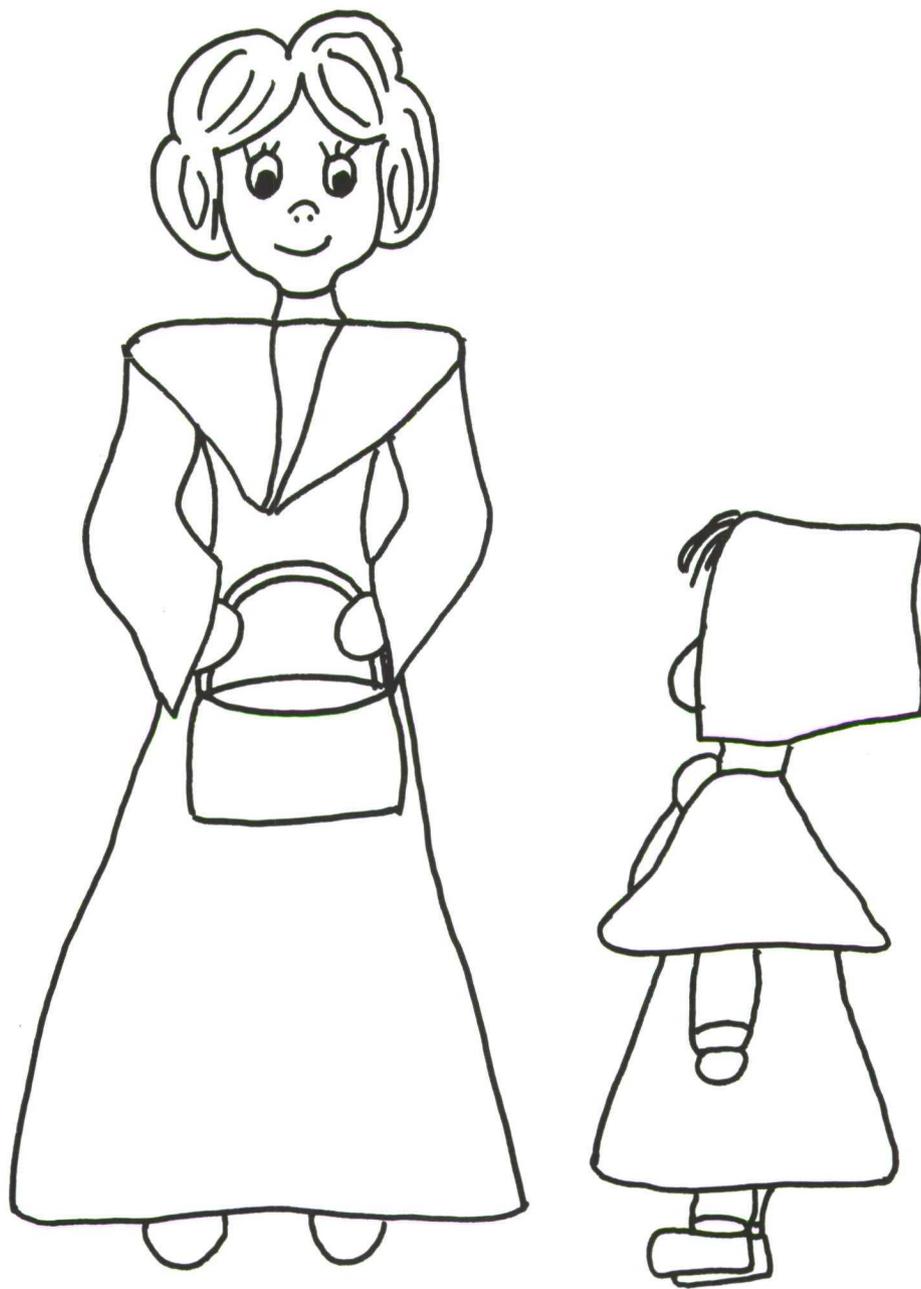
*Caperucita camina por el bosque*



*Caperucita juega en el jardín*



*Caperucita habla con su mamá*



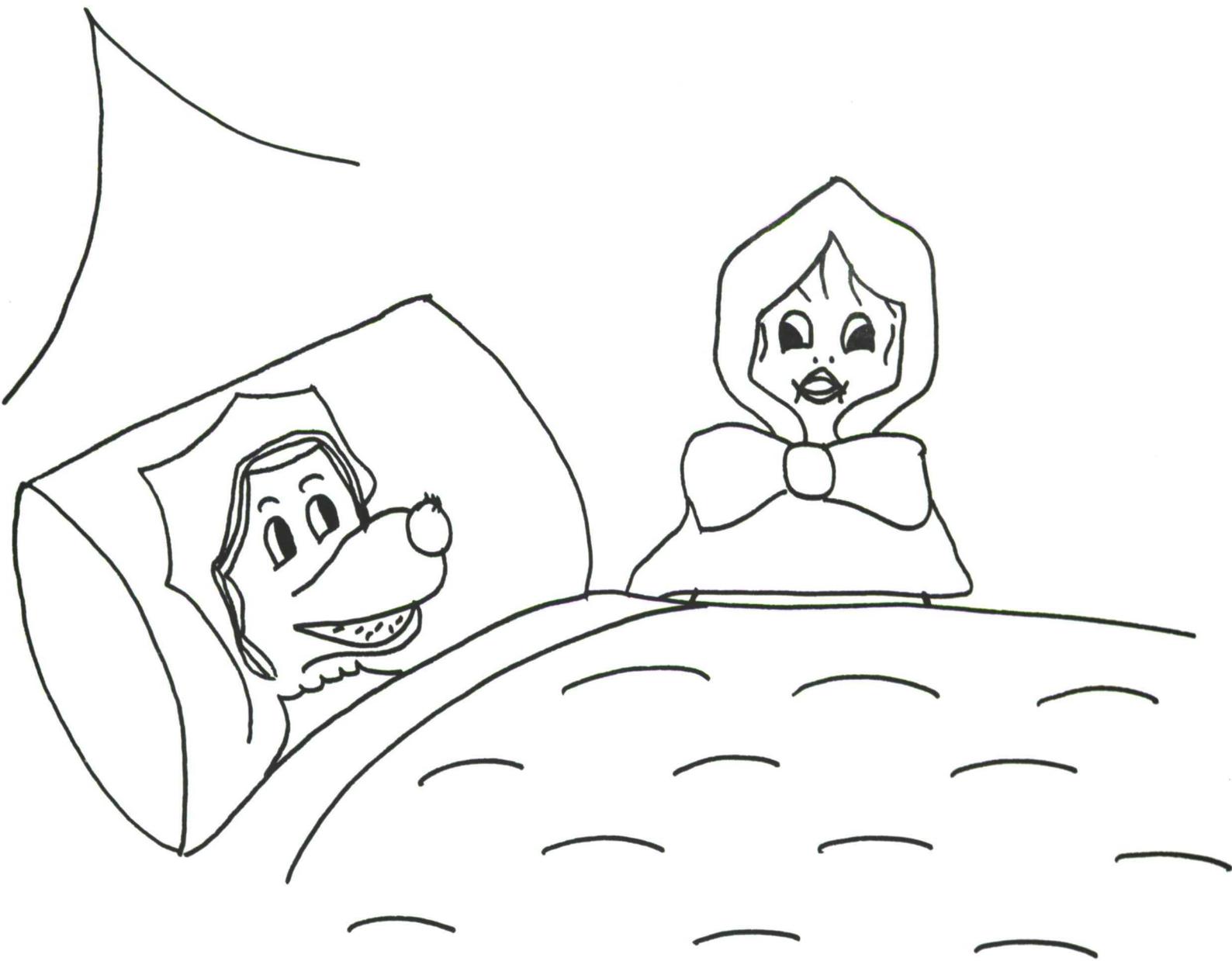
*Caperucita habla con el lobo en el bosque*



*El lobo va a ver a la abuela*



*Caperucita va a ver a la abuela*



*El lobo habla con el cazador*



## Actividad 13

---

### “Jugamos con el cuerpo”

#### Objetivos:

- Conocer el esquema corporal.

#### Desarrollo de la actividad:

El grupo-clase se mueve libremente por el espacio colocando las manos en diferentes partes del cuerpo, siguiendo dos ritmos diferentes: tambor y triángulo.

Por parejas jugarán a experimentar diferentes sensaciones: acercarse, pellizcarse, empujarse, tocarse, soplar...

Verbalizar estas sensaciones clasificándolas en agradables/desagradables.

#### Materiales:

- Serie verde.
- Serie blanca.
- Instrumentos musicales.



PROPUESTAS  
DE  
TRABAJO

## Encontrar el objeto

**Edad aconsejada:** 5 años.

### Objetivos:

- Trabajar con las nociones espaciales.
- Familiarizarse con las instrucciones de Logo.

### Actividades previas:

Una pareja de niños debe encontrar un determinado objeto dado dentro de la clase. Se esconde el objeto. Uno de los niños ve donde se ha escondido, y deberá guiar a su compañero hasta el escondrijo mediante las instrucciones Logo ("avanza", "retrocede", "derecha", "izquierda") hasta dejarlo en donde pueda encontrar el objeto escondido con las manos, sin desplazarse.

### Actividades informáticas:

Con la serie azul y el lector de tarjetas:

- Desplazar libremente la tortuga por la pantalla del ordenador.
- Sacar por la impresora los recorridos realizados, y, a continuación, que el niño dibuje en el límite de los recorridos un objeto relacionado con el centro de interés, coloreándolo.
- Conducir la tortuga por un laberinto.

### Material y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.



## Casi un abeto

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Desarrollar la lateralidad.
- Completar simetrías: Abeto.

### Actividades previas:

Para motivarles, se les cuenta una historia cuyo protagonista es un abeto al que le falta su lado derecho:

*Ocurrió una vez, no hace mucho tiempo, en el monte de los abetos, que nació un pequeño abeto. ¡Oh! sólo crecía a medias, ¿Qué cómo a medias? Pues sí, sólo crecía por un lado. ¡Qué triste estaba! Porque cuando llegara la Navidad, no podría estar adornado por ambos lados.*

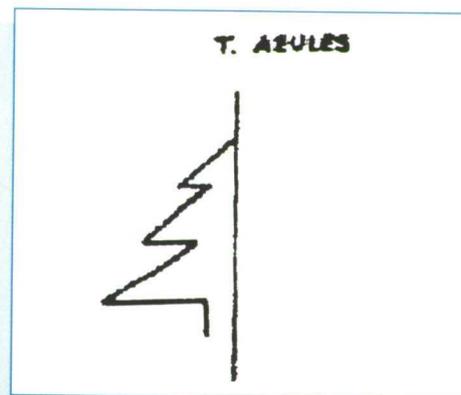
*Estando así de triste, llegó el mago de los árboles y le dijo que si encontraba un niño que quisiera ayudarlo, podría llegar a ser un abeto con sus dos lados. ¿Queréis hacerlo?*

Los niños deben ayudar al abeto a solucionar su problema.

- A partir de una ficha preparada por la profesora, el niño ha de completar el abeto, dándole el eje de simetría y la mitad de la figura.
- Doblar y recortar papeles para trabajar con el concepto de la simetría.

### Actividades informáticas:

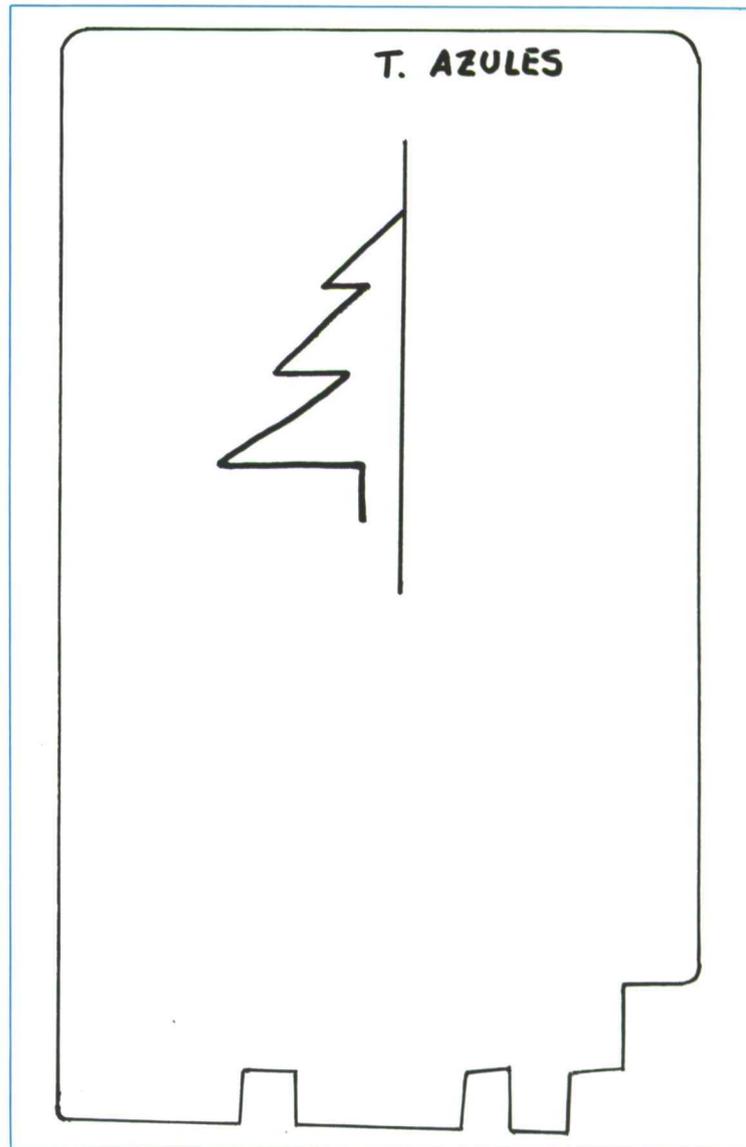
- Con el programa EDITLT del lector de tarjetas, la profesora crea una nueva tarjeta que dibuja en la pantalla del ordenador un abeto incompleto. Los niños y niñas lo completarán utilizando la serie azul.



Se puede realizar esta misma actividad utilizando como motivo la figura humana en lugar del abeto dependiendo de cómo tengan asumida su lateralidad los niños.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.



## Circuitos conocidos. Robótica

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Seguir itinerarios conocidos.
- Controlar los movimientos del cuerpo para la superación de una serie de obstáculos.
- Fomentar actitudes de colaboración y respeto.

### Actividades previas:

Se han elaborado, con los niños, diferentes trazados de trayectorias en las que se debían superar una serie de obstáculos. Dichas trayectorias eran conocidas por los alumnos, pues seguían todos ellos un mismo camino. Se realizaron (en el patio y en distintas ocasiones) tres circuitos diferentes.

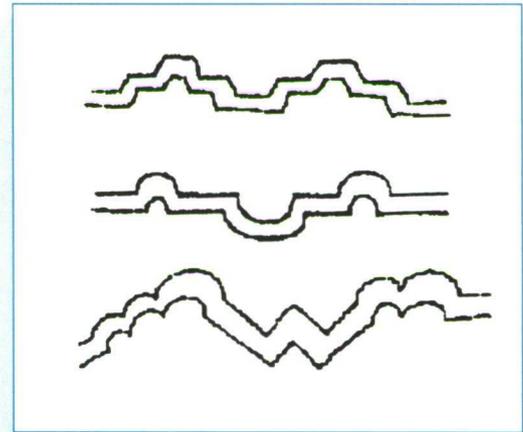
### Actividades informáticas:

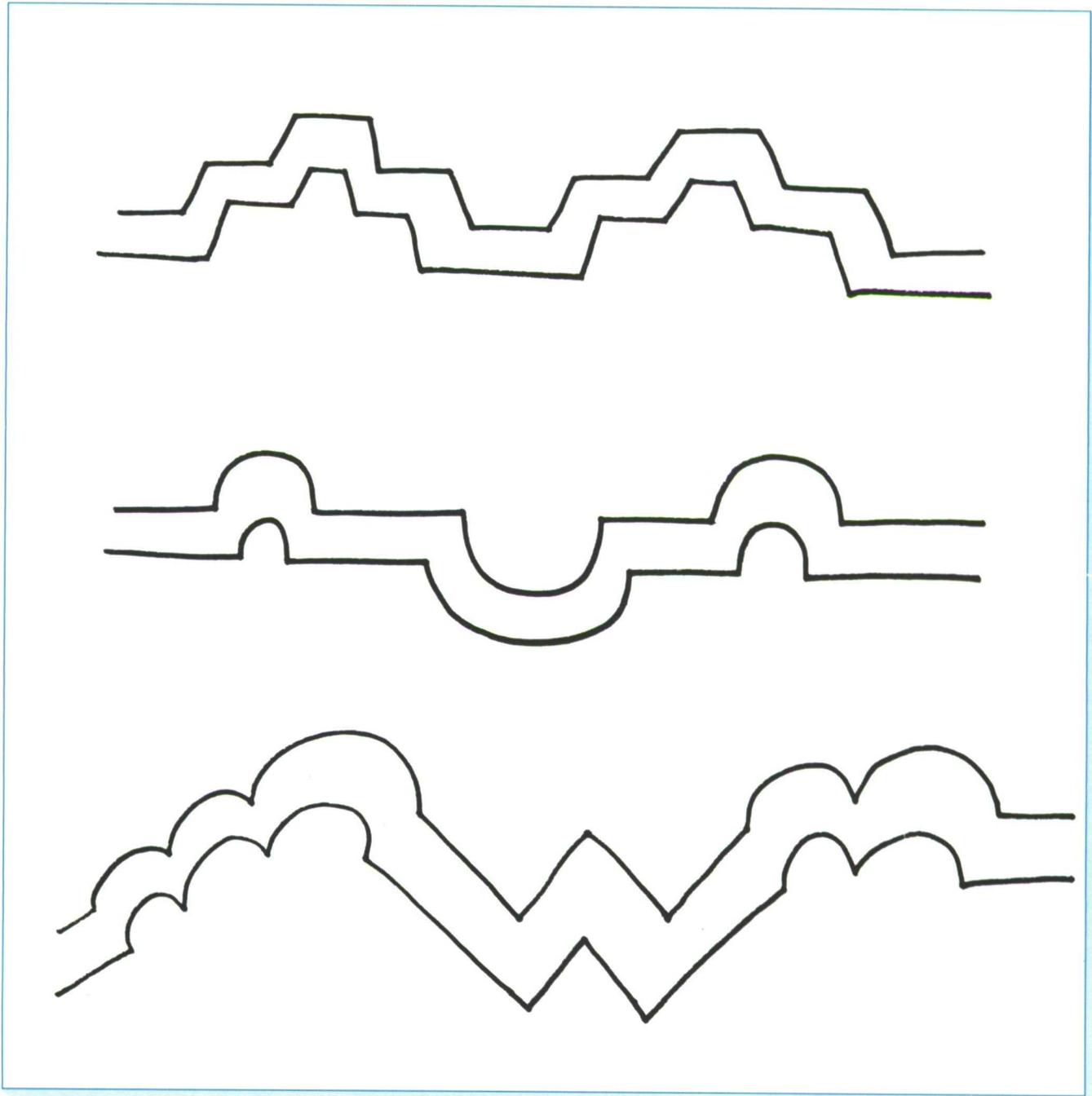
Con el lector de tarjetas y la serie azul:

- Conducir a la tortuga por caminos ya trazados en la pantalla.
- Sacar los caminos recorridos por la impresora y colorear cada camino con un color diferente.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.





## Circuitos desconocidos. Robótica

**Edad aconsejada:** 5 años.

### Objetivos:

- Practicar las instrucciones Logo ("avanza", "retrocede", "gira derecha", "gira izquierda").
- Respetar el ritmo de trabajo de los diferentes niños.
- Actuar obedeciendo unas órdenes dadas.
- Conducir el coche utilizando el controlador de robótica.

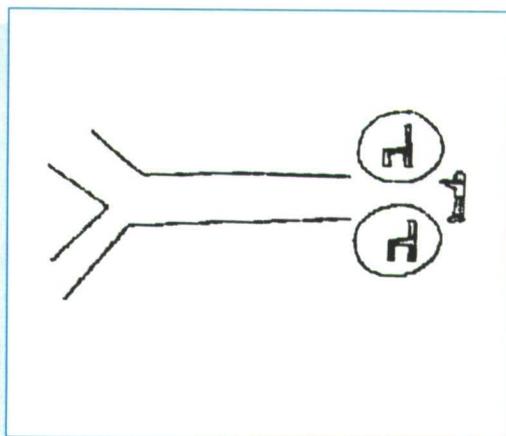
### Actividades previas:

Se realiza, en el aula, un circuito que se bifurca en un punto dado (en un semáforo) de forma que pueden seguirse dos caminos diferentes. El punto de llegada será desconocido para el niño que efectúa el circuito, debiendo seguir unas órdenes dadas por otro niño.

El vehículo de que disponemos es un triciclo, y el niño o niña que figura como conductor desconoce cuál de las dos opciones debe seguir: ir de visita al pueblo rojo o al pueblo verde.

En el punto de partida tenemos a cuatro niños y niñas, cada uno con una de las cuatro instrucciones Logo ("avanza", "retrocede", "gira derecha", "gira izquierda"). Dos sillas, una dentro de un aro rojo, y otra dentro de un aro verde. Hay un niño, o una niña, que dirige la operación, al cual se le indica dónde deberá llevar al conductor del triciclo, utilizando las instrucciones Logo. Cuando se sube a un niño, portador de las instrucciones Logo, encima de la silla rodeada por el aro verde, el conductor puede iniciar la marcha, siguiendo la instrucción dada. Cuando baja de la silla debe parar. Al subir a un niño encima de la silla rodeada por el aro rojo, se indica que se ha llegado al fin del recorrido.

Junto al semáforo hay un niño, o niña, que va marcando los colores. Cuando el conductor llega allí debe respetar el color del semáforo.

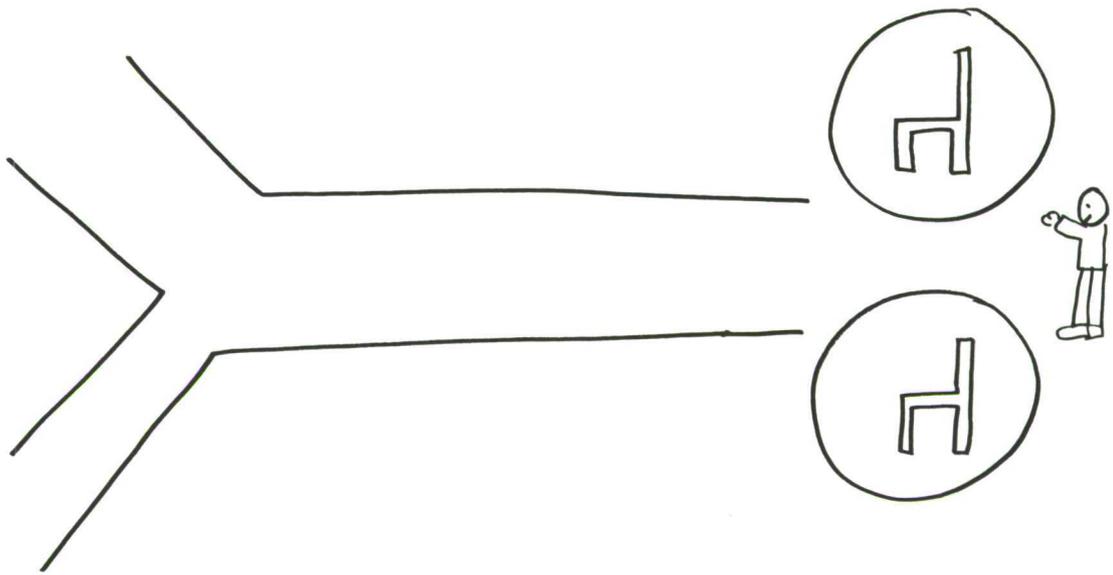


### Actividades informáticas:

La profesora prepara la actividad, realizando unos procedimientos que permitan conducir la tortuga, utilizando sólo una tecla para cada una de las órdenes Logo: *avanza*, *retrocede*, *gira derecha* y *gira izquierda*. Sobre estas teclas se colocan unos *gomets*, con el símbolo correspondiente, para que los niños y niñas sepan cuáles son.

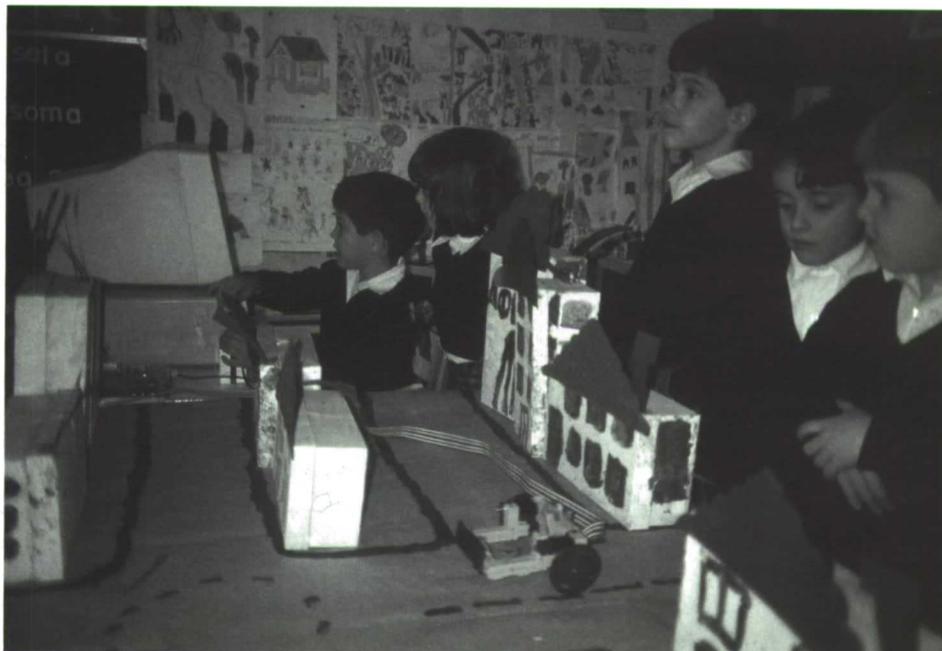
Cada niño o niña construye un circuito por el que desplaza su coche libremente, y más tarde este desplazamiento lo realizará controlándolo desde el ordenador. Para ello conectará el coche al controlador de robótica.

- Conectar la placa al puerto de la impresora.
- Conectar el lector de tarjetas al ordenador.
- Cargar desde el sistema operativo:  
rutina  
logo.
- Desde el lenguaje Logo, recuperar el procedimiento control:  
CARGA "CONTROL.
- Para empezar a trabajar escribir:  
INICIO.



## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Controlador de robótica.
- Construcciones de madera.
- Material de Lego para construir los coches.
- Disco del programa Logo.
- Rutinas del controlador.



## El niño perdido

**Edad aconsejada:** 5 años.

### Objetivos:

- Clarificar puntos de referencia.
- Identificar las ordenes del lenguaje Logo: "avanza", "retrocede", "gira derecha", "gira izquierda".
- Practicar los números del 1 al 9.

### Actividades previas:

Los niños y niñas exploran libremente el espacio de la clase y el patio de recreo, y realizan juegos de posiciones con el cuerpo, siguiendo una consigna.

Avanzando y retrocediendo, recorren laberintos en forma de espiral previamente dibujados en el suelo. Luego conducen una tortuga de plastilina por una espiral dibujada en un papel continuo.

Los niños y niñas se moverán libremente por todo el espacio de la clase, quedando inmobilizados en los puntos de referencia previamente establecidos.

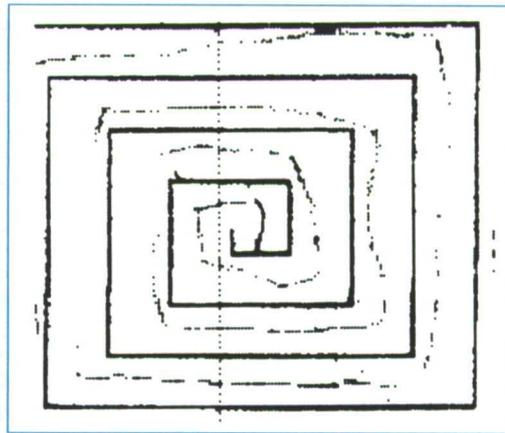
En unas tarjetas se indican con flechas los conceptos, izquierda, derecha; con palabras avanza, retrocede, y en otras tarjetas se escriben los números del 1 al 9.

Jugamos a dirigir a un niño perdido que no sabe regresar a su casa. Esta se halla situada en una determinada mesa del aula. Los niños y niñas (uno por cada mesa), serán los encargados de dar las indicaciones necesarias para que el niño perdido llegue a su casa. Tomando dos tarjetas, una que indique movimiento (izquierda, derecha, avanza, retrocede), y otra que indique número (sin hablar), guiarán al niño perdido. Cada vez que camina, el niño que realiza la acción tiene que decir en voz alta la orden que le han indicado, por ejemplo: avanza 3 gira derecha, retrocede 2.

Después de jugar al "niño perdido", cada niño o niña, ayudado por la profesora, realizará en el papel un recorrido indicando con letras y símbolos las órdenes necesarias para ejecutarlas, después, en el ordenador.

### Actividades informáticas:

- Conducir libremente la tortuga con la serie azul para familiarizarse con los movimientos que realizan las diferentes tarjetas.
- Conducir la tortuga por un laberinto en espiral, que habrá realizado la profesora previamente.
- Sacar por impresora los gráficos de la espiral para que los niños y niñas dibujen los recorridos con lápices de colores.
- Inventar otros laberintos y colorear sus recorridos.



### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.





## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Disco de Logo.

## Procedimientos LOGO para dibujar en pantalla y realizar las actividades de "Trompita"

```
PARA ELEFANTE
SL PONPOS [-90 -90] BL PONPALETA 1 PONCL 1
CUADRADO
GD 180 AV 30 SL AV 20 BL AV 10 GI 90
TROMPA
SL AV 40 BL
OJO
SL AV 20 GD 90 AV 20 BL
OREJA
SL GI 90 AV 80 GI 90 AV 40 GI 90 BL
PATAS
SL GD 90 AV 30 GI 90 AV 50 BL
COLA
TRIANGULO
SL PONPOS [-50 -95] BL PONPALETA 1 PONCL 2
FIN
```

```
PARA CUADRADO
AV 180 GD 90 AV 180 GD 90 AV 180 GD 90 AV 130 SL AV 20 BL AV 30
FIN
```

```
PARA OJO
REPITE 4 V 5 GD 90
FIN
```

PARA OREJA

AV 50 GD 90 AV 80 GD 90 AV 50

FIN

PARA TROMPA

AV 30 GI 90 AV 30 GD 90 AV 70

FIN

PARA PATAS

AV 60 SL GD 90 AV 30 GD 90 BL AV 60 SL GI 90 AV 30 GI 90 BL AV 60

FIN

PARA COLA

GI 45 AV 30

FIN

PARA I  
AV 5  
FIN

PARA J  
GI 90  
FIN

PARA L  
GD 90  
FIN

PARA M  
AV 5  
FIN

PARA N  
LIMPIA CENTRO  
PG  
FIN

PARA TRIANGULO  
SL PONPOS [70 -80] BL GD 75  
REPITE 3 [AV 10 GD 120]  
GI 30  
FIN

## Juguemos con nuestro cuerpo

**Edad aconsejada:** 4 años.

### Objetivos:

- Conocimiento y control del cuerpo.
- Interdependencia de los miembros.
- Desarrollo de la lateralidad.
- Coordinación entre dos o más miembros.

### Actividades previas:

Los niños y niñas adoptarán posturas diferentes: de pie, sentados, de rodillas, tumbados boca arriba, tumbados boca abajo, etc.

Con una música de fondo, mover libremente cada una de las partes del cuerpo. Podemos sugerir caminar como soldados, moverse como bailarinas, caminar de puntillas siguiendo una raya, etcétera.

Mantener el equilibrio sobre una sola pierna, adoptar diferentes posturas: un pájaro, un avión, etcétera.

Conducir una pelota con los pies, procurando seguir una trayectoria. Caminar y llevar la pelota con un solo pie.

Mover los brazos imitando las aspas del molino e imitando la tijera.

Tumbados en el suelo se dibujará el contorno del cuerpo en diferentes posiciones, después pueden caminar sobre las siluetas, repasarlas con el dedo y medirlas con palmos.

Colocar a un niño frente a otro, para que vayan juntando alternativamente las manos, rodillas y hombros; primero un lado y después otro.

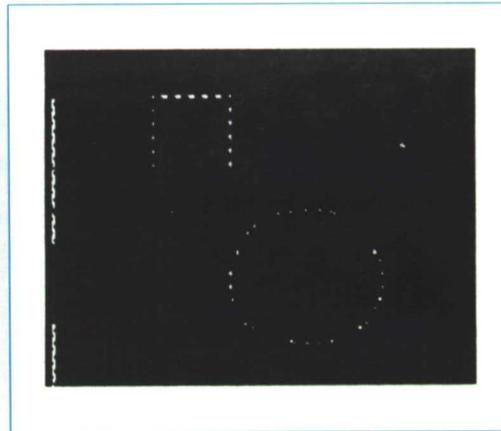
Frente a un espejo realizarán desplazamientos laterales hacia un lado y hacia otro.

## Actividades informáticas:

Usando libremente las tarjetas de la serie verde:

- Se construyen figuras cerradas, libres o sugeridas.
- Se construye una determinada figura con unas tarjetas prefijadas. "Haz una casa con...".
- Se trabaja con una figura, sirviéndose de los tamaños grande y pequeño.
- Se hacen composiciones con figuras de diferentes tamaños. Ejemplo: "en la caja de plastilina hay bolitas grandes y pequeñas."

Los niños y niñas han de verbalizar todas las acciones. Ejemplo: "quiero hacer un coche. Giro la raya a la derecha para que se quede agachada. La pinto. Giro la raya a la izquierda...", y así hasta terminar el proyecto.



## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie verde.
- Disco del programa de las series de colores.

# Verdeazul

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Afianzar los hábitos de observación del mundo que rodea a los niños y niñas.
- Dominio de espacios abiertos y cerrados.
- Afianzar los conceptos de izquierda y derecha.
- Distinguir los colores verde y azul.

## Actividades previas:

Con cuerdas de colores azul y verde los niños jugarán libremente.

A partir de una figura cerrada, y de una abierta hecha con las cuerdas de colores, los niños realizarán desplazamientos de acuerdo a consignas: Dentro de la cuerda, fuera de la cuerda, por encima de la cuerda, etc.

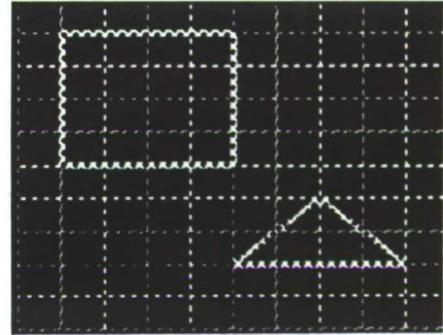
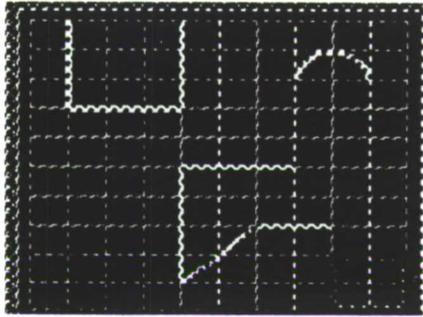
Los niños se moverán libremente por el espacio. La profesora les mostrará en forma de espejo el cartel verde, los niños deben observar la mano que lo sujeta y girar en ese sentido, cuando les muestre el cartel azul harán lo mismo.

## Actividades informáticas:

- Con la serie azul realizarán, en la pantalla, líneas abiertas y cerradas. Se saca por impresora y a partir de estas líneas crearán un dibujo.

La misma actividad se puede realizar con la serie verde.

- Con el programa "*Figuras*" realizarán figuras abiertas y cerradas libremente, y sugeridas por la profesora.



### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie verde.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Disco del programa de *Figuras*.

# La cara

Edad aconsejada: 4 años.

## Objetivos:

- Identificar los elementos de la cara, localizarlos y nombrarlos.
- Introducir el ordenador en el aula.
- Utilizar el ordenador de forma correcta, apretando las teclas con el dedo índice.

## Desarrollo de la sesión:

Se presenta el ordenador: pantalla, teclado y disquete. Entre todos le buscan un nombre.

## Actividades previas:

En clase se cuenta el cuento "El gigante de tiza".

**A la vez que contamos el cuento, hay que dibujarlo en la pizarra.**

*Erase una vez unos niños y niñas de una escuela que se fueron a dar un paseo. Entre todos, decidieron ir hacia una montañita. Iban caminando, caminando, y cada vez la montaña estaba más cerca. Cuando llegaron, se encontraron con que en esa montañita había un gigante que era muy, muy, muy grande. El gigante, al ver a las niñas y niños les saludó y se puso muy contento.*

*Este gigante no era como los demás gigantes, **era mágico.***

*Como era mágico, podía aparecer y desaparecer, dependía de que los niños y niñas adivinaran las palabras mágicas que él conocía. (Hay que conseguir que surja la frase mágica "**Salim, salam**"). Todos los niños y niñas dicen palabras para adivinar las palabras mágicas que el gigante conoce. El profesorado debe de sugerir que digan palabras de partes de su cuerpo). Cuando el*

*gigante escucha la palabra “salim, salam, mano”, esconde la mano, si escucha “salim, salam, cabeza”, entonces esconde la cabeza, y así con cada palabra que vaya escuchando. El gigante va escondiendo cada parte de su cuerpo hasta que se esconde por completo (el profesorado debe de procurar que el gigante escuche todas las partes de las que se compone el cuerpo).*

*Como el gigante ha desaparecido y es muy amigo nuestro y además es muy bueno, se ha metido dentro de cada uno de los niños y niñas y les da todas sus fuerzas para que puedan hacer muy bien todas las cosas, para que no se cansen si van de excursión y para que no se pongan enfermos.*

*Como el gigante se ha metido dentro de los niños y las niñas, ahora cada uno de ellos es un gigante.*

Se canta la canción “*saludem i saludem*”

(Canción que se refiere a las partes de la cara, se puede sustituir por cualquier otra canción que sea habitual en la zona y que se refiera a los mismos elementos).

En el rincón de los rompecabezas se construyen, entre otros, rompecabezas con la cara.

### **Actividades informáticas:**

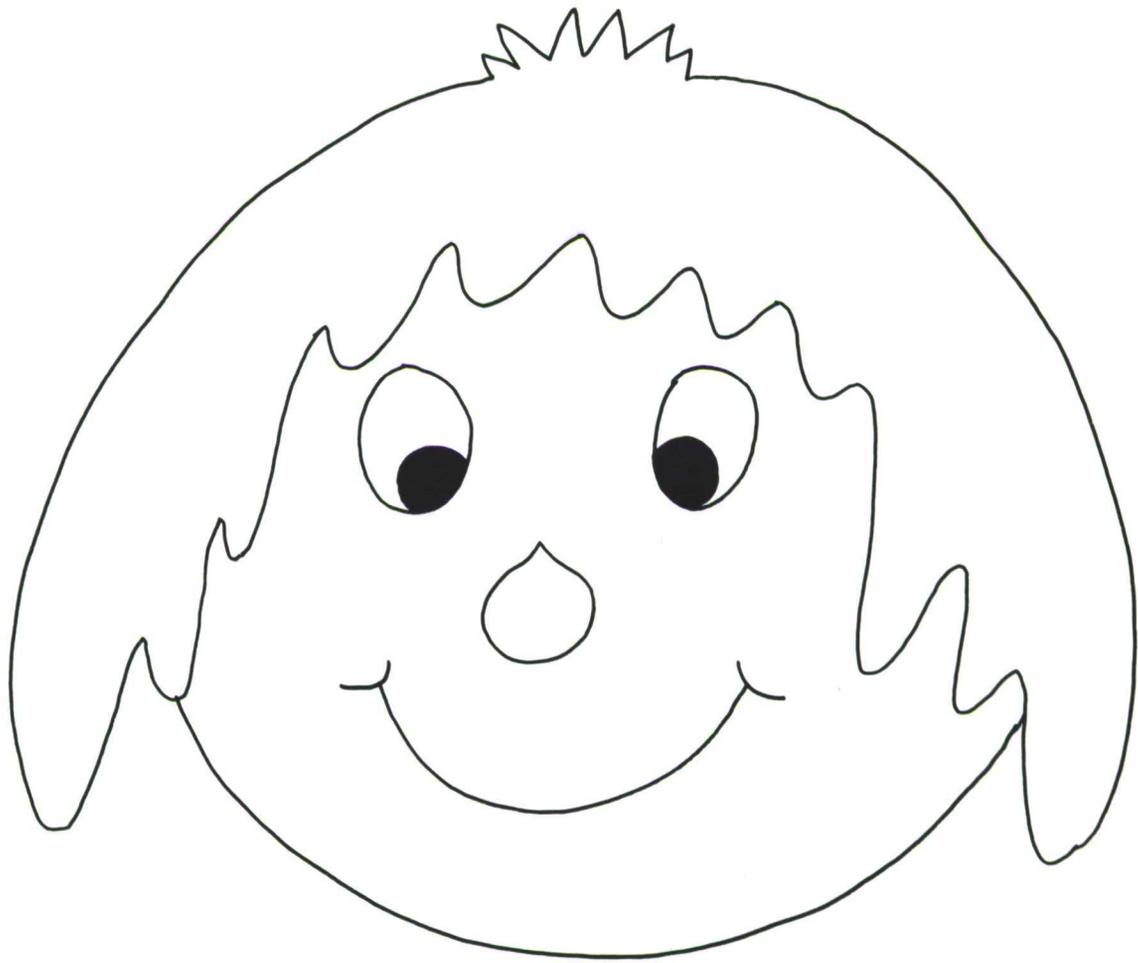
- Las actividades se realizan en el rincón del ordenador, usando el programa del “Esquema Corporal”, (P. N. T. I. C.-C. N. R. E. E.). Los niños dicen el nombre de la parte del cuerpo que aparece en la pantalla.
- Con el dedo índice aprietan la tecla correcta.

### **Actividades posteriores:**

- Se saca por la impresora la pantalla en la que aparece el cuerpo, y los niños pintan las partes con las que han trabajado.
- Con barro, se realiza una cara con todas sus partes.
- Los niños y niñas dibujan libremente las partes del cuerpo en una ficha.

### **Evaluación:**

- Se evalúa sobre la correcta pronunciación de las partes de la cara.
- Manejo del ordenador: apretar con el dedo índice la tecla correcta.



*El gigante de tiza*

# La cara

**Edad aconsejada:** 3 años.

## Objetivos:

- Identificar, localizar y nombrar las partes de la cara.

## Desarrollo de la sesión:

Se cuenta el cuento de “El Gigante de tiza”, y se presenta el programa de *La cara*, que está en la carpeta del “Esquema Corporal”, en el ordenador.

## Actividades previas:

En parejas, los niños observan las caras de sus compañeros y nombran las partes: ojos, cabellos, boca, orejas, etc.

Identifican y tocan cada una de las partes en su propia cara.

Cantan la canción : “**Saludamos con...**”.

(Se puede sustituir por otra canción que sea habitual en el entorno de los niños y que se refiera a los mismos conceptos).

Se juega en grupo a completar una cara dando los elementos por separado. Uno pegará los ojos, otro le pone la nariz, etc.

## Actividades con el ordenador:

- Con el programa “*Esquema Corporal*” del P. N. T. I. C.-C. N. R. E. E., los niños y niñas relacionan, individualmente, las partes de la cara, verbalizan las figuras que aparecen en la pantalla y la secuencia de sus propias acciones.

### Actividades posteriores:

- Dar a cada niño o niña una ficha con una figura redonda, ellos dibujaran las partes de la cara.

### Materiales:

- Ordenador: programa del "Esquema Corporal" (*La cara*) del P. N. T. I. C. y del C. N. R. E. E.

### Evaluación:

La observación se centrará en la actitud de los niños y niñas: la ilusión por el trabajo, la precisión en el manejo, la progresión entre el principio y final de la experiencia en los objetivos de identificación y localización propuestos inicialmente.



*El gigante de tiza*

## El cuerpo

**Edad aconsejada:** 3 años.

### Objetivos:

Identificar, localizar y nombrar las partes del cuerpo.

Cabeza (cara), brazos, manos, pies, cuerpo.

### Actividades previas:

Se narra el cuento “El gigante de tiza” (ver actividad “La cara” de esta misma unidad didáctica). La variante que se introduce es que se va completando el cuerpo del gigante de forma mágica.

Se presenta en la pantalla el niño y la niña del programa “*Esquema corporal*”. Los niños y niñas hablan sobre lo que aparece en la pantalla.

### Actividades con el ordenador:

- En el rincón del ordenador, trabajo individual.

### Actividades posteriores:

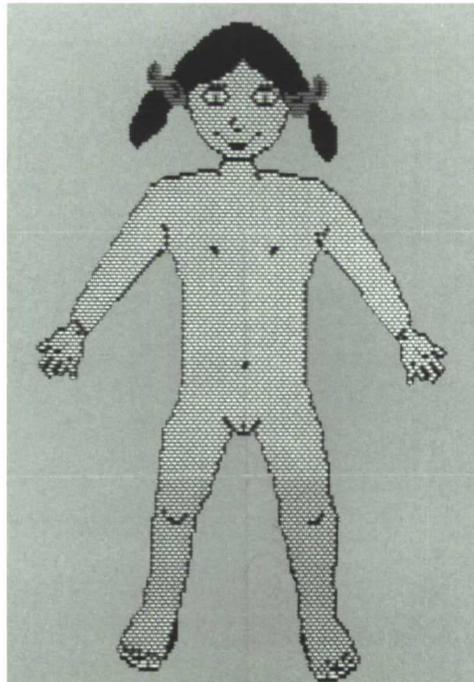
- Dar una ficha con una figura redonda y pedir a los niños y niñas que dibujen las partes del cuerpo.
- Dar un volcado de pantalla del niño o la niña y que le dibujen un vestido.

### Material:

- Ordenador: El programa de *"El Cuerpo"* (carpeta de *"Estructuración Espacial"* del P. N. T. I. C. y el C. N. R. E. E).
- Impresora.

### Evaluación:

Se evalúa la actitud del niño y niña ante el hecho de poner en marcha el ordenador y ver el niño o la niña en pantalla.





---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

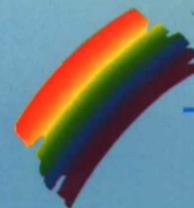
Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*

---





3

## Experiencias de Aula II

DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL





# **EXPERIENCIAS DE AULA II**

## **DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL**



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---

N. I. P. O.: 176-92-007-5

I. S. B. N.: 84-369-2261-1

Depósito legal: M-25071-1992

Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

# Índice

	<u>Página</u>
Presentación.....	5
Hamelín.....	7
• Cuadro de programación .....	8
• Actividades para la Unidad Didáctica .....	11
Propuestas de Trabajo.....	55



# Presentación

*La presentación de actividades en este bloque consta de dos partes:*

- *Una actividad didáctica llamada Hamelín, y referida al área del Medio Físico y Social del Diseño Curricular Base.*
- *Otras unidades didácticas menos desarrolladas, referidas también a las áreas del Diseño Curricular Base.*

*Las Unidades Didácticas largas contienen un objeto de provocación para motivar al grupo-clase durante el tiempo que dura la unidad. Constan además de la programación de contenidos, los objetivos, las actividades desarrolladas, los trabajos para los alumnos, los materiales informáticos que se utilizan y la evaluación.*

*Las unidades cortas contienen información sobre la edad aconsejada, el área donde se podrían insertar los objetivos de estas propuestas, las actividades con ordenador, así como las previas y posteriores a su uso, y una relación de materiales informáticos. Algunas de éstas contienen trabajos para las niñas y niños y la evaluación posible.*



# HAMELÍN



**Material de motivación.  
Recortable la casa del Alcalde.**

**Título:** Hamelín

**Área:** Medio Físico y Social

**Edad:** 5 años

### Objetivos

- Utilizar diferentes formas de desplazamiento.
- Escribir palabras y frases.
- Conocer señales.
- Asociar señales.
- Dramatizar un cuento.
- Reconocer sonidos.
- Observar, manipular y construir materiales de aula.
- Seguir el ritmo de canciones.
- Percibir puntos de referencia en clase.
- Emplear el lenguaje LOGO.
- Cultivar la creatividad y la expresión oral.
- Iniciar al alumnado en el cálculo matemático.

### Contenidos

Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— El cuerpo humano. Autonomía para diferentes desplazamientos.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— El propio entorno. La calle, el barrio, el pueblo.</li><li>— Normas de la vida en sociedad.</li></ul>	<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Identificación del propio cuerpo.</li><li>— Utilización de las propiedades expresivas del cuerpo.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Situación y desplazamiento del propio cuerpo en relación con uno mismo y con los objetos.</li><li>— Producción de la ciudad de Hamelín.</li></ul>	<p><b>1.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Actitud positiva hacia los aprendizajes propios.</li></ul> <p><b>2.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Aceptación de las normas establecidas en los juegos.</li></ul> <p><b>3.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Disfrute con el baile, la danza y la interpretación musical, inventados por el grupo-clase.</li></ul>



Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<p><b>3.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Distintas situaciones comunicativas.</li> <li>— Texto oral y escrito.</li> <li>— Nociones espaciales: “avanza”, “retrocede”, “a un lado”, “a otro”, “gira hacia”, “delante-detrás”, “de frente”, “de espaldas”, “largo-corto”, “ancho-estrecho”.</li> <li>— Ruido-silencio, música, canciones.</li> <li>— Vocabulario en torno a la calle.</li> <li>— La serie numérica. Primeros números.</li> <li>— Formas, orientación y representación en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Discriminación de contrastes: “largo-corto”, “agudo-grave”, “fuerte-débil”.</li> <li>— Ordenación de series atendiendo a cualidades.</li> </ul> <p><b>3.ª Área:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Utilización adecuada de señales.</li> <li>— Interpretación de códigos.</li> <li>— Atención y comprensión de mensajes.</li> <li>— Creación y modificación de imágenes utilizando aplicaciones informáticas.</li> <li>— Exploración de las propiedades sonoras del cuerpo y de diversos objetos.</li> <li>— Utilización de la serie numérica para contar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Gusto por explorar objetos, contarlos y compararlos.</li> </ul>

### **Materiales/Recursos**

- Ordenador.
- Tarjetas BSP.
- Lector de tarjetas.
- Impresora.
- *Buggy*.
- Tarjetas de identificación.
- Disco con el programa.
- Disco de clase.

### **Evaluación**

- Observación sistemática, directa y continua.



# Hamelín



Actividades para la Unidad Didáctica



## Relación de algunas actividades previas al trabajo con el ordenador

- Observación directa de la calle del colegio. (Gran grupo).
- Se jugará, de forma libre, con todo el material del aula. Posteriormente, el profesor, o profesora, dirigirá el juego con la finalidad de que el alumnado construya los diferentes elementos integrantes de una ciudad: casas, caminos, paisajes, árboles, coches, señales, etc. (Grupo mediano).
- Los niños y niñas pintarán y construirán la ciudad de Hamelín, con cajas de zapatos. (Grupo mediano).
- Se elaborarán con cartulina: tortugas y árboles. (Grupo mediano).
- Se decorará la clase, marcando puntos de referencia del aula mediante los elementos del cuento “El flautista de Hamelín”; dichos puntos serán: “pueblo-pizarra”, “gruta-pared de las ventanas”, “casa del alcalde-pared de madera”, “bosque-pared de los corchos”. Desde la ciudad de Hamelín salen diferentes caminos hacia el resto de los puntos de referencia. (Gran grupo). Actividad 1.
- El profesor, o profesora, narrará el cuento insistiendo en los puntos anteriormente citados; para ello, el trabajo consistirá en fijar las distintas partes del mismo, diferenciando secuencias, personajes y lugares. (Gran grupo). Actividad 2.
- Con música de fondo, niñas y niños se moverán por todo el aula atendiendo a las consignas: “nos movemos hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia otro lado”; “nos paramos frente a la ciudad de Hamelín”, “de espaldas a ...”, “por el camino largo”, etc., pero siempre teniendo presentes los puntos de referencia establecidos. (Gran grupo).
- Tras realizar estas actividades, el alumnado dramatizará el cuento libremente, según los personajes que elijan interpretar. (Grupo mediano). Actividad 3.
- “Caminos de Hamelín”. Niños y niñas tienen que recorrer diversos caminos siguiendo unas pautas determinadas (“por el más ancho”, “por el más estrecho”, “por el más corto”, “por el más largo”). Para realizar el recorrido, el profesor, o profesora, dará un mensaje secreto donde aparece un lugar de origen y un destino. (Grupo mediano).

Posteriormente, en una hoja de papel donde hay una representación gráfica de los diferentes caminos, los niños y niñas colorearán el itinerario realizado, así como los puntos de referencia. (Trabajo individual).

- “Lenguaje LOGO”. Se recorrerán caminos siguiendo órdenes en lenguaje LOGO. Esta actividad será realizada previamente por el profesor o profesora. (Grupo medio). Actividad 4.
- A continuación se buscarán mensajes secretos utilizando las consignas: “avanza”, “retrocede”, “gira hacia”, etc. La actividad siguiente consistirá en trazar el recorrido sobre la pizarra (en el plano vertical); para ello se utilizarán las tarjetas de la serie azul, de las que previamente se habrá analizado su significado. (Trabajo individual).

- “Vivencia con la tortuga”. Esta actividad se realiza sobre papel continuo, con la participación directa de un grupo de niños y niñas; uno de ellos hará el papel de “tortuga” y se colocará de frente a uno de los puntos de referencia; otros cuatro representarán a los cursores de dirección (arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda), con su tarjeta correspondiente; otro niño o niña dirigirá el juego enviando las órdenes a las tarjetas, que tocarán a la tortuga para que realice la acción correspondiente. (Grupo medio). Actividad 6.
- “Laberinto”. Se dibujarán laberintos en el suelo, sobre los que niños y niñas se moverán haciendo uso de unas tarjetas parecidas a las que, después, utilizarán en el ordenador. (Pequeño grupo). Actividad 5.
- “Nos comunicamos”. Se trabajará con la unidad gramatical “Ana saluda al nido”, desde el punto de vista analítico-sintético. (Gran grupo).
- Posteriormente se experimentará dicha unidad con gestos y palabras. (Gran grupo). Actividad 14.
- “Adivina-Adivinanza”. Esta actividad se realizará sobre una hoja con dibujos geométricos realizados en el ordenador por el profesor o la profesora. Los niños y niñas dirán lo que ven en la hoja, y colorearán cada una de las figuras; el significado puede ser real o imaginario. (Trabajo individual). Actividad 8.
- Niños y niñas escucharán canciones infantiles; después las cantarán y tararearán. A continuación el profesor, o la profesora, mostrará imágenes de canciones infantiles, que deberán reconocer tarareándolas. (Gran grupo).
- Todos los niños y niñas, sentados en círculo, irán haciendo ruido con su cuerpo; la consigna es que no se puede repetir el de los compañeros. La siguiente actividad es clasificar estos ruidos en: largos, cortos, suaves y fuertes, etc. A continuación escucharán con un casete ruidos de la calle; deberán clasificarlos de la forma anterior.
- El alumnado coloreará “la casa del alcalde”, que el profesor, o profesora, habrá realizado previamente con la ayuda del ordenador. (Trabajo individual).
- “Localización en la cuadrícula”. Un niño, o una niña, se colocará en uno de los puntos de referencia: bosque, cueva, casa del alcalde, etc.; desde esa posición dirá a dónde quiere dirigirse; con un dado 1-5 avanzará un número de pasos, solicitando las tarjetas LOGO que le sean necesarias. Actividad 7.

## Actividades informáticas. Agrupamientos

- “Recorriendo Hamelín”. El profesor, o profesora, mediante procedimientos, introduce en el ordenador un plano de Hamelín con sus correspondientes puntos de referencia. Niñas y niños moverán libremente la tortuga utilizando la serie azul para, posteriormente, recorrer el plano de Hamelín siguiendo una orden dada que incluya alguno de los conceptos espaciales con los que se ha trabajado. Una vez realizado el recorrido, lo pasarán a impresora y lo colorearán. (Pequeño grupo). Actividad 12.
- “Grecas”. El alumnado, ante unas grecas que aparecen en el ordenador, deberá trazar un camino en su interior. (Pequeño grupo). Actividad 10.
- Se recortarán tarjetas en cartulina y se dibujarán en ellas los objetos del vocabulario de la unidad didáctica; posteriormente se grabará el nombre del objeto, de manera que queden en archivo todas las palabras con las que se ha trabajado. (Trabajo individual).
- Niñas y niños escribirán en el ordenador, utilizando la serie amarilla, frases en pictograma que después sacarán por la impresora; a continuación las grabarán y dibujarán. (Pequeño grupo).
- Con la misma serie escribirán en el ordenador las palabra que tengan el mismo sonido, pasándolas, posteriormente, a la impresora y a la memoria y dibujándolas, con la finalidad de ir completando su libro de lectura. (Pequeño grupo).
- Utilizando las tarjetas de la serie blanca, las niñas y niños deberán descubrir una canción mediante la correspondiente imagen gráfica.
- Un niño, o una niña, dibujarán en la pantalla del ordenador formas parecidas a las del juego “Adivina-Adivinanza”; el resto de sus compañeros debe adivinar lo que representa esa figura. Después se sacará por la impresora y se coloreará.
- “Músicos”. Cada miembro de la clase debe crear, utilizando la memoria del ordenador, una breve cancioncilla que podrá componer mezclando diferentes notas musicales. (Pequeño grupo).
- “Los coches pasean por Hamelín”. El alumnado de los cursos correspondientes al Ciclo Superior de la E. G. B. construirán un *buggy* que los niños y niñas moverán por el plano horizontal de la ciudad de Hamelín; utilizarán la serie azul y controlarán los desplazamientos mediante el ordenador. (Grupo medio). Actividad 16.
- “Inventando palabras”. Se escribirán en el ordenador, utilizando la serie amarilla, palabras que hayan inventado, mezclando un número de letras que oscile entre cinco y siete; estas palabras pueden tener significado real o imaginario. Cada una de las mismas se sacará después por impresora y se escribirá al lado su significado. (Grupo medio). Actividad 9.
- “Adivina adivinanza”. Actividad parecida a la reseñada con el mismo nombre en actividades previas.

- “Geometría fantástica”. El alumnado, ayudado por su profesor o profesora, realizará dibujos geométricos irregulares, utilizando la serie azul; a continuación se sacarán por la impresora, y los niños y niñas dirán lo que les sugiere, tanto si su significado es real como imaginario. Se escribirá al lado de cada dibujo lo que representa y se coloreará. Actividad 13.

# Actividad 1

## “Puntos de referencia”

### Objetivos:

- Situar a los niños y niñas en un espacio amplio marcando, en él, unos puntos de referencia.

### Desarrollo de la actividad:

En los días en que se empiece a introducir la actividad sobre el pueblo de Hamelín, se irán nombrando en la clase los diferentes lugares del pueblo: LA CASA DEL ALCALDE, EL BOSQUE, LAS CASAS DEL PUEBLO, LA CUEVA, etc. Los niños pasarán en grupos por el taller de plástica y realizarán en papel continuo todo lo que se ha nombrado: los árboles del bosque, la cueva de los juguetes, las casas del pueblo (con cajas de zapatos y pintura).

Una vez terminados todos estos elementos del cuento, se propone su colocación en la pared del corcho, y los niños son quienes deciden dónde debe vivir el alcalde, los vecinos de Hamelín o si el bosque se coloca en la pared de delante de la cueva o en la de al lado.

Una vez situados los elementos de gran tamaño en las paredes (uno en cada pared), con cinta adhesiva de colores, trazamos los caminos para ir de un lugar a otro. Los niños observan los colores y los tamaños.

¿Cómo es el camino de casa del alcalde al pueblo? ¿Es ancho o estrecho? ¿Y el camino rojo a dónde va? ¿De dónde viene?

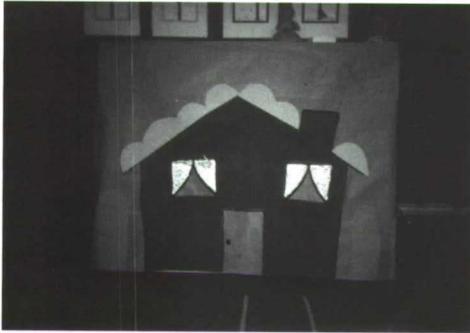
¿El camino que va del bosque a la cueva pasa por la casa del alcalde? ¿Qué camino anduvieron los niños y el flautista para ir del pueblo a la cueva?, etc.

Estas y otras preguntas permiten al niño situarse en el espacio y practicar recorridos.

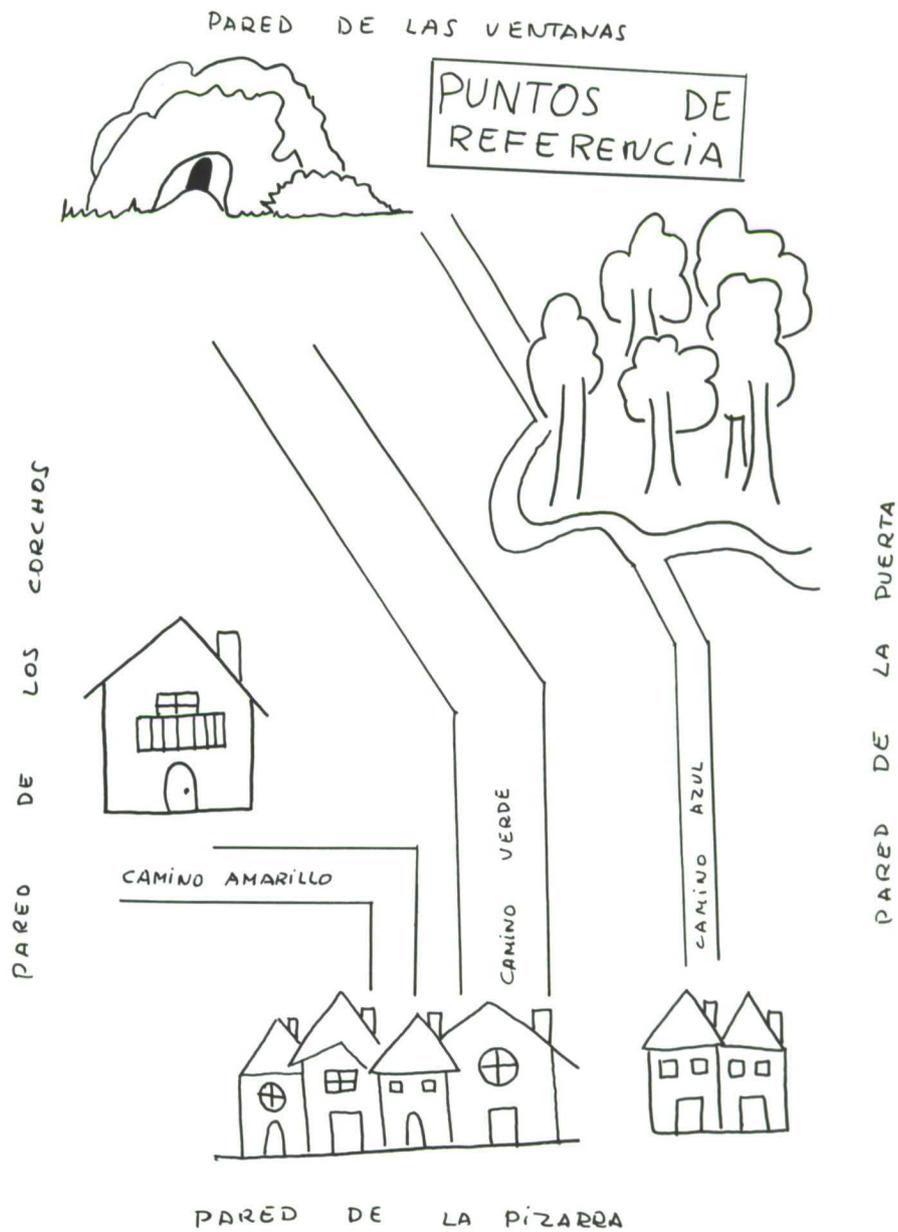
### Materiales:

- Papel continuo.
- Pinturas o ceras.
- Tijeras.
- Cintas adhesivas de diferentes colores.

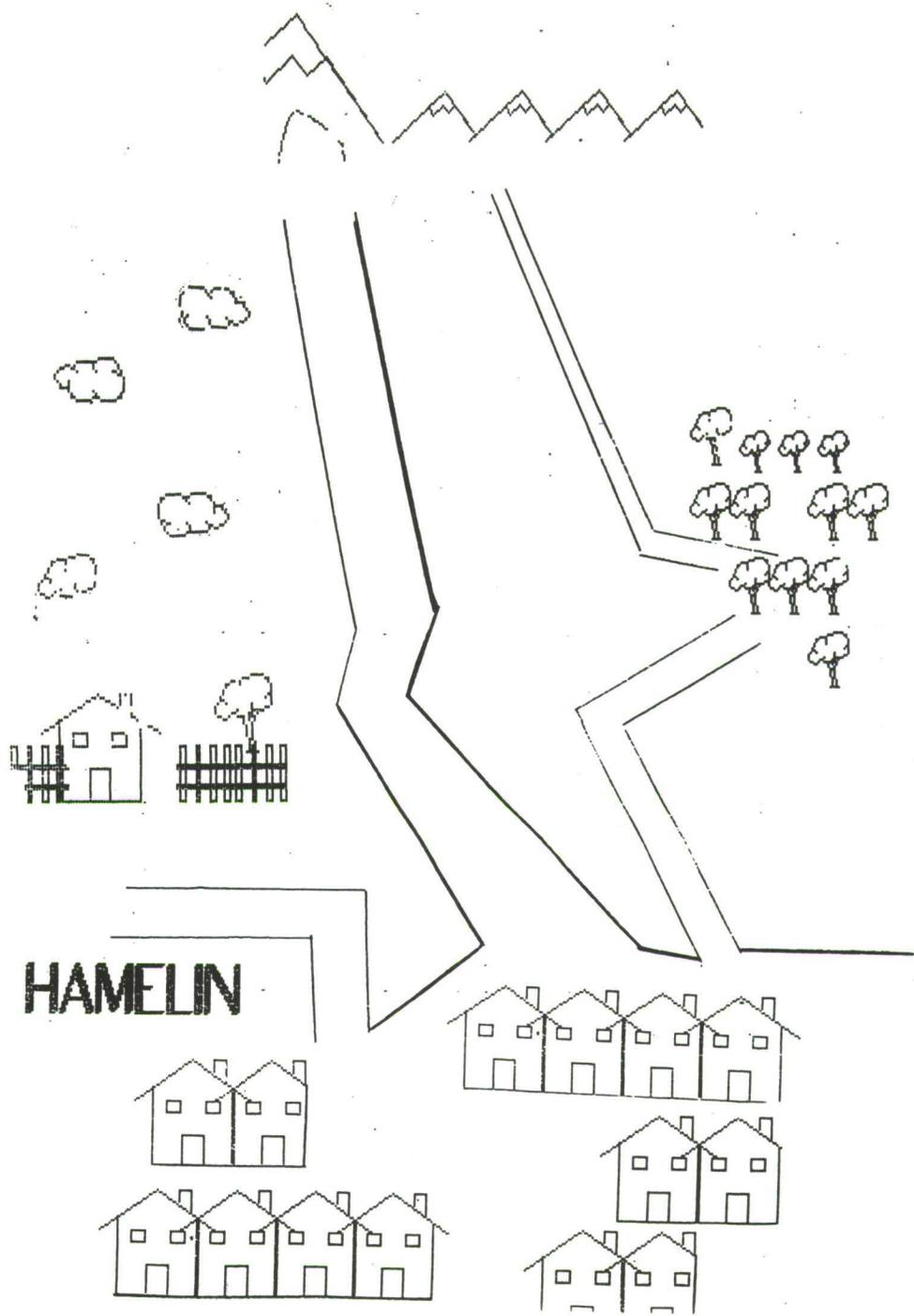
## Desarrollo de la actividad en el aula



## Propuestas de señalización en el aula



**PUNTOS DE REFERENCIA**



## Actividad 2

### “El flautista de Hamelín”

#### Objetivos:

- Mejorar la comprensión verbal.

#### Desarrollo de la actividad:

Explicación del cuento.

*Había una vez una bonita ciudad llamada Hamelín. Tenía calles bien trazadas, alegres casitas y jardines llenos de flores. Pero las personas de la ciudad no eran felices, pues las ratas y ratones habían invadido las casas y tomaban por asalto cocinas y frigoríficos.*

*¡Las ratas serán nuestra ruina! ¡Señor alcalde, tenéis la obligación de librarnos de esos animales! exigían hombres y mujeres a la primera autoridad de la ciudad de Hamelín.*

*Un día llegó a la ciudad un caballero **alto y flaco, con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo, que se presentó ante el alcalde.***

*Puedo libraros de las ratas a cambio de una bolsa de oro, dijo al alcalde. El flautista empezó a tocar con su flauta una extraña melodía. De todas partes salían ratas y ratones que, medio encantados, seguían al caballero. Éste se metió en el río y con él todas las ratas y ratones que, como es natural, se ahogaron porque no sabían nadar.*

*La alegría de la ciudad de Hamelín fue inmensa; porque el flautista acababa de lograr la desaparición de todas las ratas y ratones, que eran una verdadera plaga para aquella ciudad tan hermosa.*

*Hamelín entero gritó de alegría y organizó una gran fiesta.*

*Al atardecer el misterioso caballero, **alto y flaco con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo, se presentó en casa del alcalde.***

*—Vengo a cobrar lo convenido, señor alcalde.*

*—¿Una bolsa de oro por tocar un ratito la flauta? ¡Marchaos por favor!*

*—¡Cómo! ¿Os negáis ahora a cumplir lo prometido?*

*El caballero **alto y flaco con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo** se marchó refunfuñando. Se fue a la calle y empezó a tocar una extraña melodía. Todos los niños y niñas de la ciudad le siguieron como encantados. Y así salieron de la ciudad de Hamelín. Todos creían que el flautista se llevaría a los niños al río por el camino azul, pero... no; el flautista se dirigió a la montaña por el camino verde.*

*Al llegar allí, la montaña se abrió por la mitad y... el misterioso caballero **alto y flaco con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo**, penetró en ella con todos los niños. Después la montaña volvió a cerrarse. Como castigo al egoísmo del alcalde.*

*Éste entristeció de pena porque, por su culpa, en la ciudad de Hamelín ya no quedaban más niños.*

*Todos habían desaparecido menos uno, un niño que estaba resfriado en la cama el día que el flautista, con su música, llevó a los niños a la montaña. Nuestro amigo se libró porque apenas tenía fuerza para salir detrás de ellos. Hamelín se quedó sin niños y nuestro amiguito se quedó solo. Pero un día que paseaba por la montaña se encontró una flauta y, muy contento, empezó a tocar fuerte, muy fuerte. Era la misma música que tocaba **el caballero alto y flaco con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo**.*

*Con los primeros compases, la montaña se abrió y todos los niños de Hamelín fueron saliendo sanos y salvos, muy contentos.*

*Los habitantes de la hermosa ciudad recobraron su alegría y todavía recuerdan al misterioso caballero, **alto y flaco con una pluma en el sombrero y una flauta bajo el brazo**.*

*Y... como sabéis lo que pasó, jete cuento se acabó!*



## Actividad 3

### “Dramatización del cuento”

#### Desarrollo de la actividad:

(En este caso no se explica el desarrollo, sino algunas consideraciones a tener en cuenta.)

Previamente a la dramatización se intentará que los niños se metan dentro de la situación del cuento y verbalicen todo lo que imaginariamente ven y experimentan.

Recorrerán los lugares del cuento situados en el aula trabajando con los conceptos relativos a los puntos de referencia. Más tarde los niños realizarán la dramatización del cuento pasando todos por cada uno de los personajes.

En esta actividad, la maestra tiene un papel muy importante: orientará a los niños y dinamizará situaciones. La decoración de las paredes sirve a la vez para motivar a los niños y centrar el trabajo.

#### Material:

- Disfraces: capas, sombreros, faldas, chales, etc.
- Flauta.



## Actividad 4

---

### “Lenguaje LOGO”

#### Objetivos:

- Introducción de las palabras, como código arbitrario.

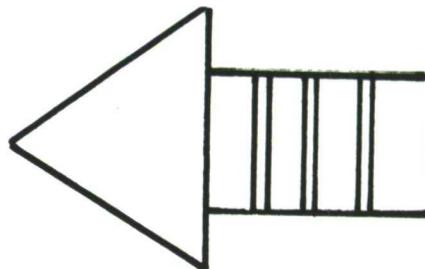
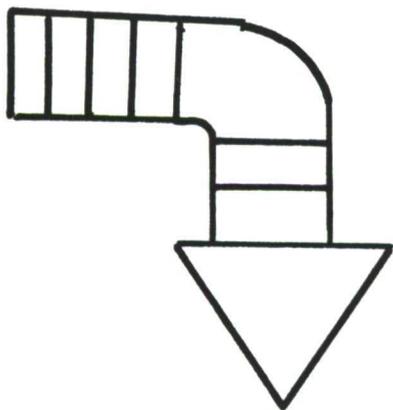
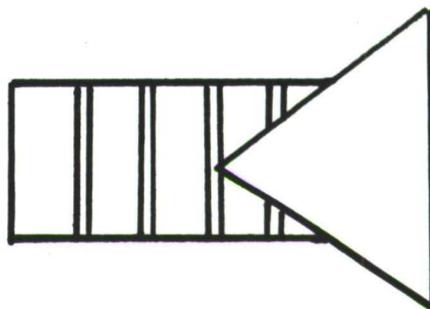
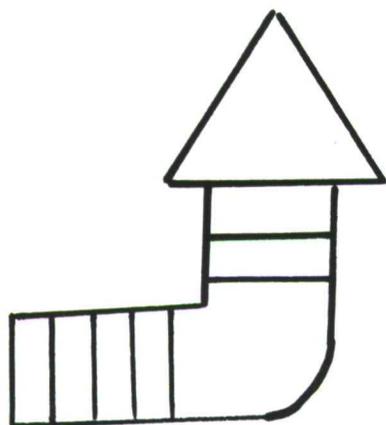
#### Desarrollo de la actividad:

La profesora construye tarjetas con los **símbolos: avanza, gira hacia la derecha y hacia la izquierda, retrocede**. Estos deben coincidir con los iconos de las tarjetas azules del lector de tarjetas.

Cada niño ejecuta la orden que representa el icono. El recorrido es señalado en el suelo por un compañero o compañera. En un segundo paso estos recorridos se dibujan en la pizarra. Para ello existe una distribución de roles: tortuga, tarjetas, indicador de órdenes.

#### Material:

- Las tarjetas que se representan en la página 25.
- Tizas de colores.



## Actividad 5

### “Salir del laberinto”

#### Objetivos:

- Analizar un recorrido, diferenciando las diversas formas de desplazamiento.

#### Desarrollo de la actividad:

Se realiza un laberinto de cartulina que se coloca en el suelo de la clase. Un niño, o una niña, penetra por una de las cuatro entradas que tiene y se puede dirigir hacia una de las cuatro salidas (bosque, cueva, casa del alcalde, pueblo de Hamelín). Cada vez que cambie de dirección, tendrá que explicar qué giro o movimiento ha hecho. El niño, o la niña, llevará una serie de tarjetas con unos símbolos que deberá poner en el suelo cada vez que se mueva o cambie de dirección. Por ejemplo: si va de frente y gira hacia la derecha, deberá poner la tarjeta de giro hacia la derecha; si se encuentra una valla y no puede pasar, deberá poner la tarjeta de retroceder para tomar el camino que le lleve a su destino.

Con el laberinto y con fórmulas como “he girado hacia la pared del corcho”, “sigo de frente”, etc. se consigue mejorar la orientación espacial. Dejar en cada cambio un icono de lo realizado, permite después recordar cómo se llega a un determinado lugar.

Una variación del mismo juego consiste en dar al resto de los niños y niñas de la clase las mismas tarjetas que anteriormente le habíamos dado al primer participante y éstos tendrán que guiarle mostrándole la tarjeta que crean necesaria para que llegue:

- Por el camino más corto.
- Por el camino más largo.
- Por el camino más estrecho.
- Etc.

#### Material:

- Tiras de cartulina de 20 cm. de ancho para que se mantengan de pie, sólo doblando la base.
- Tarjetas con las direcciones. (Ver actividad “Lenguaje LOGO” de la unidad didáctica de Doña Tecla.)





## Actividad 6

### “Vivencias con la tortuga”

#### Objetivo:

Tomar contacto de forma lúdica con el objeto que después, en forma abstracta, estará en la pantalla.

#### Desarrollo de la actividad:

Colocamos en el suelo de la clase un trozo grande de papel continuo blanco. Participan seis niños y niñas en el juego:

**La tortuga** es un niño, o niña, con una tiza de color en la mano y disfrazado con un caparazón realizado en el rincón de plástico que se colocará frente a un punto de referencia (ver actividad “Puntos de referencia” de esta unidad didáctica).

**Las cuatro direcciones** son cuatro niños, o niñas, con sus tarjetas de iconos correspondientes a “avanza”, “gira derecha”, “gira izquierda”, “retrocede” (ver actividad “Lenguaje Logo” de la unidad didáctica de Doña Tecla).

**El director**, es el niño, o niña, que dirige el juego.

El director da la orden a los niños y niñas - tarjeta para que se desplacen hacia donde está la tortuga, colocándose delante de ella. Le muestran la tarjeta y le tocan para que realice la acción. Cuando la tortuga se mueve, la tiza que lleva en la mano se desplaza por el suelo y deja un rastro en el papel.





## Actividad 7

### “Localización en la cuadrícula”

#### Objetivos:

#### Desarrollo de la actividad:

Sobre un papel continuo extendido en el suelo de la clase, se dibujan 24 casillas (ver modelo que se adjunta). Cada una de ellas llevará un motivo.

El jugador, o jugadora, se coloca en uno de los puntos de referencia (ver actividad “Puntos de referencia” de esta misma unidad didáctica) que elija. Desde ahí dirá hacia dónde desea dirigirse. Con un dado del 1 al 5 avanzará un número de pasos para poder dirigirse hacia la meta propuesta, teniendo que solicitar las tarjetas de direcciones necesarias para girar, avanzar o retroceder. (Ver actividad “Lenguaje Logo” de esta misma unidad didáctica).

En cada casilla encontrará un mensaje guardado en un sobre con el dibujo de la casilla y el número correspondiente. De él depende el desarrollo del juego.

Las 24 casillas tienen las siguientes instrucciones:

- 1) Ha de pararse hasta comerse un *donut*.
- 2) Antes de moverse ha de decir un poema sobre la luna.
- 3) Tiene que dar un paso sin tirar dado.
- 4) Dirección obligatoria.
- 5) Ha de dar tres saltos.
- 6) Ha de quitarse una prenda de vestir.
- 7) Salta a la casilla siguiente.
- 8) Premio. Un caramelo.
- 9) No puedes moverte hasta que al tirar el dado salga el n.º 1.
- 10) Cambia de dirección.
- 11) No puedes avanzar hasta que al tirar el dado salga el n.º 3.

- 12) Cambia de dirección hacia el bosque.
- 13) Dirección obligatoria.
- 14) Tienes que ir a la casilla de la tortuga grande.
- 15) Salta a la casilla de al lado.
- 16) Retrocede lo que indique el dado.
- 17) Tienes que ir a la casilla del paraguas.
- 18) Espera un momento.
- 19) Da un salto.
- 20) Ve a la casilla de la tortuga pequeña.
- 21) Da 2 pasos en dirección al pueblo de Hamelín.
- 22) Da 4 pasos en dirección a la casa del alcalde.
- 23) Premio. Una manzana.
- 24) Dirección obligatoria.

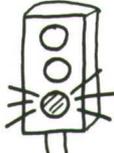
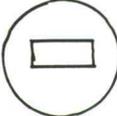
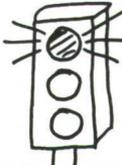
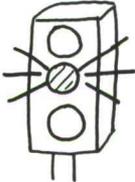
### Material:

- Papel continuo con las casillas dibujadas y los dibujos pintados.
- El dado con los números.
- Los sobres con los mensajes.



Cuadrícula

CUEVA

				
				
CASA ALCALDE				
				
				
				

BOSQUE

HAMELÍN

## Actividad 8

---

### “Adivina adivinanza”

#### Objetivos:

- Desarrollar la imaginación.

#### Desarrollo de la actividad:

Se presentan diferentes formas geométricas irregulares. Los niños y las niñas las observan diciendo lo que les sugieren. Se colorean, escribiendo al lado su significado, que puede ser real o imaginario.

Se hace una puesta en común tratando de valorar cada niño los puntos de vista y criterios de los otros, encontrando entre todos nuevos significados.

#### Actividades informáticas:

Los niños pasan por el ordenador, y elaboran con las tarjetas de la serie azul una figura. La sacan por la impresora y explican su significado.

El resto de la actividad es igual que la explicada anteriormente.

El trabajo se realiza de forma parecida con las teclas de dirección del teclado convencional, para ello es preciso tener los micromundos Logo.

#### Material:

- Hojas con dibujos parecidas a las que se adjuntan.
- Ordenador.
- Programa de las series de Colores y lector de tarjetas.
- Programa de Logo.
- Impresora.

Adivina adivinanza...



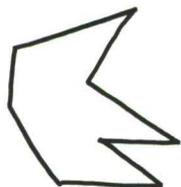
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

## Actividad 9

### “Inventando palabras”

#### Objetivos:

- Conocer una faceta de la expresión, que es usar los códigos como elemento de enriquecimiento de la comunicación y de la fantasía.

#### Desarrollo de la actividad:

La actividad se realiza en el rincón del ordenador.

Se les entrega a los niños tarjetas con letras de la serie amarilla. Partiendo de estas letras, cada niño inventa palabras que las escribe en el ordenador, pueden tener significado real o fantástico, se sacan por la impresora, se dibujan y se explica al lado su significado.

REAL	→	UNA CORONA
SAPO	→	UN ANIMAL PEQUEÑO Y FEO
URLAP	→	UNA CAJA DE CRISTAL
PAULA	→	UNA NIÑA
LEER	→	UN LIBRO
TELOL	→	UNA VERDURA



#### Material:

- Un ordenador, en el rincón de la clase.
- Las tarjetas de la serie amarilla.
- El lector de tarjetas.
- El programa de las series de colores.
- Una impresora.

Propuestas de trabajo

Real

Paula

Sapo

Leer

Urlap

telol

# Actividad 10

---

## “Grecas”

### Objetivo:

- Aumentar la coordinación óculo-manual.

### Desarrollo de la sesión:

Esta actividad se realiza en el rincón del ordenador.

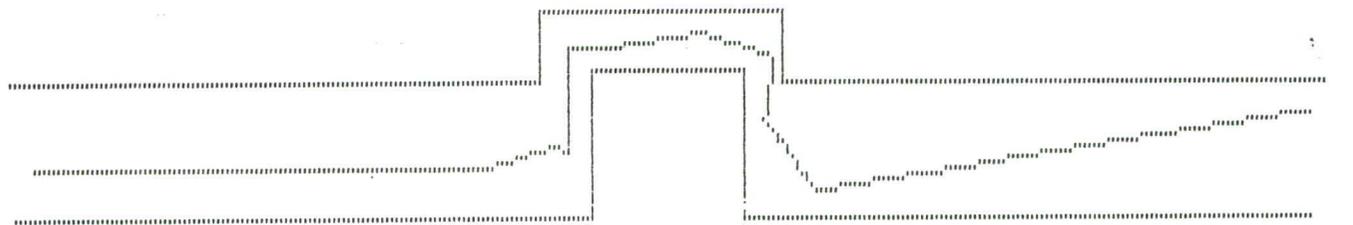
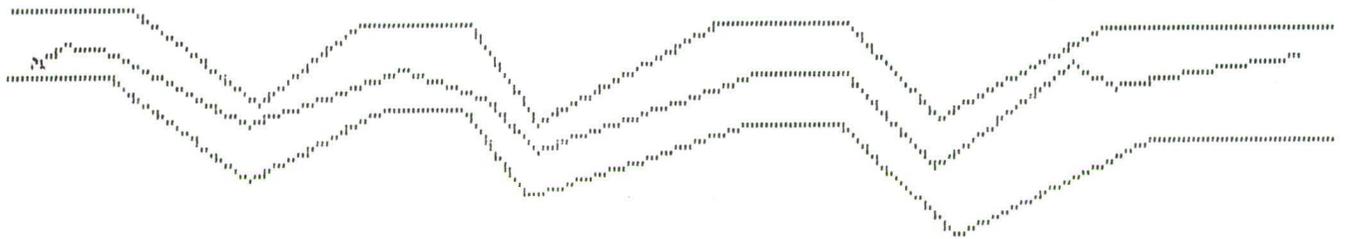
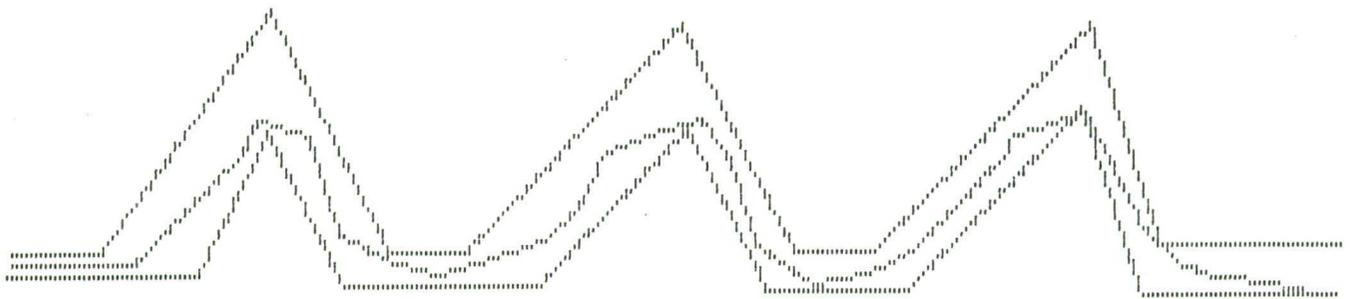
Aparecen en la pantalla del ordenador unas grecas, los niños y niñas con las tarjetas de la serie azul trazan un camino por su interior, escogiendo la tarjeta de avanzar e introduciéndola en el ordenador.

Los trabajos van aumentando en grado de dificultad.

Se trabaja por parejas alternándose en la elección de las tarjetas y en su manipulación.

### Materiales:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Tarjetas de la serie azul.
- Tarjetas de la serie verde.
- Programa de las series de colores.
- Impresora.



# Actividad 11

## “Adivina adivinanza II”

### Objetivos:

- Desarrollar la imaginación a partir de la propia creación.

### Desarrollo de la sesión:

La actividad se realiza en el rincón del ordenador.

Los niños y niñas trabajan con el ordenador en grupos de tres. Individualmente dibujan una figura y entre todo el grupo se interpreta creativamente su significado. Se saca el dibujo por la impresora y lo decoran de acuerdo con el significado que le han dado.

UNA CIGÜEÑA

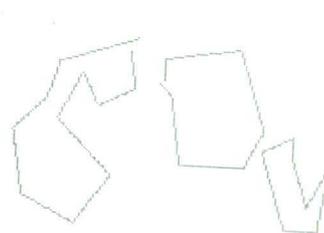
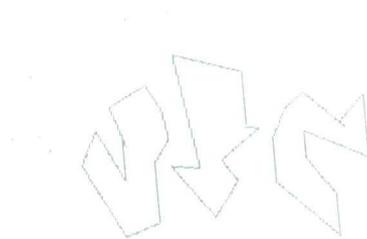
UN PATO

UN DINOSAURIO

UN PATO

UNA PISCINA

UN COCODRILO



## **Materiales:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Programa de las series de colores.
- Tarjetas de la serie azul.
- Impresora.

## Actividad 12

---

### “Recorriendo Hamelín”

#### Objetivos:

- Afianzar los conceptos de origen y llegada, así como los de delante, detrás y entre.

#### Desarrollo de la sesión:

El trabajo se realiza en el rincón del ordenador.

En la pantalla aparece un fondo que representa el cuento del “Flautista de Hamelín” representado en clase y que es el centro de todo el trabajo de esta unidad didáctica.

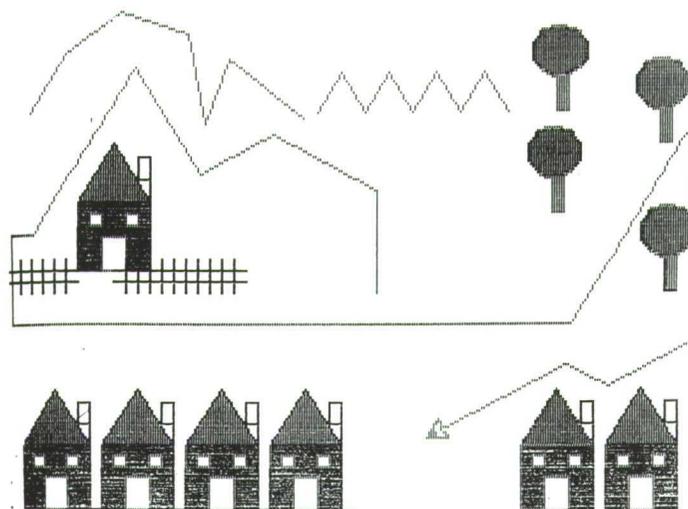
En parejas, los niños y niñas plantean recorridos por la pantalla, indicando los lugares de origen y llegada, así como los lugares de paso.

Las propuestas suelen ser de este tipo:

- Me voy de casa del alcalde a casa de María. Iré al bosque, pasaré entre los árboles y después pasaré por delante de las casas del pueblo.
- Me quedaré entre la casa de María y la de Ignacio.

A veces son los niños o las niñas los que proponen y otras veces es la profesora quien hace sugerencias, para que trabajen con los conceptos que menos comprenden, o bien porque quiere comprobar sus estrategias.

El trabajo se saca por la impresora y se colorea.



### **Materiales:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Programa de la serie de colores.
- Tarjetas de la serie azul.
- Micromundo de las figuras.
- Lenguaje LOGO.
- Impresora.

## Actividad 13

### “Geometría fantástica”

#### Objetivo:

Experimentar el concepto de figura cerrada y concebir el círculo como una posibilidad de la figura cerrada.

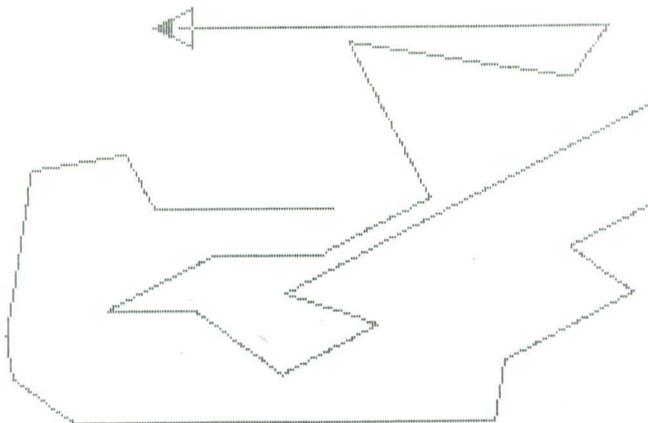
#### Desarrollo de la actividad:

La actividad se realiza en el rincón del ordenador.

Los niños, en grupos de tres, exploran libremente la pantalla usando las tarjetas de la serie azul. Las tarjetas experimentadas son las de las flechas, el lápiz, el lápiz tachado, y la goma.

En una segunda parte de la actividad los niños trazan, libremente, un “redondel”. La única característica es que debe cerrar.

Se saca por la impresora y se colorea y recorta. Entre todos agrupan conjuntos de redondeles grandes, pequeños y medianos.



## **Materiales:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Series de colores.
- Tarjetas de la serie azul.
- Impresora.

## Actividad 14

### “Nos comunicamos”

#### Objetivo:

Introducir el texto escrito como medio de comunicación de ideas.

#### Desarrollo de la sesión:

Partiendo de la unidad gramatical: “**Ana saluda al nido**”, los niños propondrán y crearán diferentes textos libres en forma de pictograma con aquellas palabras que todavía no se hayan practicado sistemáticamente en clase.

En el rincón del ordenador, los niños manipulan, en grupos de tres, las tarjetas amarillas. Con ellas componen una frase que va apareciendo en la pantalla del ordenador, dejando espacios en blanco para las palabras que todavía no conocen.

Se saca por la impresora y se dibujan los pictogramas en el papel.

De la misma manera se practican las palabras del vocabulario básico.

#### Materiales:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Series de colores.
- Tarjetas de la serie amarilla.
- Impresora.



Propuestas de trabajo

Ama saluda al  
nido!



Ama los  
tulipanes desde  
la



piano nido

pino moneda

luna molino



## Actividad 15

### “Preparación del rincón del ordenador”

Aquí se recogen los procedimientos para realizar la pantalla del cuento del “Flautista de Hamelín”.

```
PARA HAMELIN  
PONPALETA 0  
PONCL 1 PG  
P1 A1 AR1 M1 CUE  
SL CENTRO  
PG BL  
TORTUGA  
FIN
```

```
PARA M1  
SL AV 100 GD 90 AV 30 GD 30 BL  
REPITE 4 [M]  
FIN
```

```
PARA VALLA  
REPITE 5 [AV 15 RE 15 SL GD 90 AV 5  
GI 90 BL]  
SL AV 5 GI 90 BL AV 30 GD 90 SL AV  
5 GD 90 BL AV 30  
FIN
```

```
PARA TORTUGA
SI LECTOR = 112 [AV 5 MOTOR 1 "D
MOTOR 2 " I]
SI LECTOR = 88 [GD 30 MOTOR 1 "I]
SI LECTOR = 96 [ GI 30 MOTOR 1 "D]
SI LECTOR = 104 [ RE 5 MOTOR 1 "I
MOTOR 2 "D]
SI LECTOR = 120 [MOTOR 1 "P MOTOR
2 "P ]
TORTUGA
FIN
```

```
PARA CUA :L.
REPITE 4 [AV :L GD 90]
FIN
```

```
PARA TRI :L
REPITE 3 [AV :L GD 120]
GD 30 SL AV 10 BL PONCL 2 RELLENA
SL RE 10 GI 30
PONCL 1 BL
FIN
```

PARA REC :L :A  
REPITE 2 [AV :L GI 90 AV :A GI 90 ]  
FIN

PARA ARB  
REC 155 AV 15 GI 90 AV 2.5 REPITE 12 [AV 2 GI  
10]  
FIN

PARA AR1  
SL GD 90 AV 180 GI 90 BL AR GD 90  
SL AV 50 BL AR SL AV 40 GD 90 BL AR  
SL GD 90 RE 60 BL AR  
FIN

PARA C1  
CUA 30 AV 30 GD 30 TRI 30  
GI 30 RE 10 GD 90 SL AC 5 GL 90 BL  
CUA 5  
SL RE 20 BL REC 15 10 SL  
GD 30 AV 10 BL PONCL 3 RELLENA SL  
RE 10 GI 30 BL  
GD 90 AV 10 GI 90 AV 40 REC 10 5 RE  
40 GD 90 RE 10 GI 90  
FIN

PARA P1  
SL RE 100 GD 90 AV 60 GI 90 BL  
REPITE 2 [C1 SL GD 90 AV 15 GI 90 BL  
]  
SL GI 90 AV 280 GD 90 BL  
REPITE 4 [C1 GD 90 AV 15 GI 90 BL ]  
FIN

PARA CUE  
SL GD 60 RE 200 GI 60 BL AV 30 GD  
20 AV 30 GD 60 AV 30 GD 60 AV 40  
GI 150 AV 30 GD 110 AV 40  
FIN

## Actividad 16

### “Los coches pasean por Hamelín”

#### Objetivos:

- Coordinar los movimientos del vehículo con los desplazamientos en la pantalla.

#### Desarrollo de la sesión:

Los niños hablan del tráfico y de los coches, del de sus papás, de los de sus vecinos, de los que hay en la calle del colegio, etc.

A partir de la conversación se prepara un rincón de construcciones especializado en objetos que se muevan. Se experimenta con la forma de moverse: apretando, empujando, llevándolo de la mano, etc.

Con los coches contruidos se realizan algunas de las actividades de recorridos propuestas anteriormente.

En las clases de los niños mayores se trata el tema de la robótica. Los pequeños lo saben y comentan que sus primos, sus primas o sus hermanos y hermanas mayores... “están haciendo cosas más difíciles que también corren”. Se les propone que un día venga un niño de la clase de los mayores y nos explique “como se lo montan”.

En una sesión posterior, un grupo de chicos de séptimo explica a los pequeños como funciona con el ordenador su coche y lo dejan en la clase para que pueda pasearse por el pueblo de Hamelín.

Esta parte de la actividad se realiza en el rincón del ordenador.

En parejas, con las tarjetas azules, se realizan recorridos con el coche de los mayores, viéndose, a la vez, los desplazamientos en el suelo con el coche y en la pantalla con el fondo del pueblo de Hamelín, (ver actividad “Recorriendo Hamelín”).



## Material:

- Ordenador.
- Controlador de robótica.
- Programa del controlador.
- Lenguaje LOGO.
- Lector de tarjetas.
- Tarjetas de la serie azul.
- Material de Lego o Fisher.



PROPUESTAS  
DE  
TRABAJO

## El jardín en otoño

Edad aconsejada: 4 años.

### Áreas implicadas:

Descubrimiento del medio.

### Actividades previas:

Los niños se moverán libremente por el espacio y a una orden dada quedarán inmóviles en una posición, de espaldas, de frente, o de lado junto a uno de los puntos de referencia (pared de las ventanas, pared de los percheros, pared de los juegos o pared de la pizarra).

Se organizan cuatro grupos de niños y niñas asignando a cada grupo un color: rojo, amarillo, verde o azul. Se les coloca un distintivo de dichos colores. Los niños se moverán según vaya apareciendo el distintivo que les identifique y atendiendo a consignas como: “los de rojo se colocan en la pared de la pizarra, de frente, los de amarillo, de espaldas a la pared de los percheros”, etc.

Se cuenta la siguiente historia a los niños y niñas:

*Es otoño, el jardín está lleno de hojas que se han caído de los árboles (el espacio donde se hace la actividad se describe a los niños como un jardín. Ellos y ellas son las hojas que caen siguiendo el ritmo de una música suave y ocupan todo el espacio de la clase; finalmente se caen al suelo).*

*Pasa el barrendero y recoge las hojas del suelo, y hace montoncitos que coloca en la pared de las ventanas, en la pared de los juegos, en la pared de la pizarra y en la pared de los percheros. Cuando acaba su trabajo se marcha muy contento a su casa. Pero llega la noche y el viento viene a ver a sus amiguitas las hojas. Sopla un poco pero las hojas no le oyen. Sopla un poco más fuerte y las hojas se mueven, pero no se levantan del suelo. Al final el viento sopla y sopla y las hojas vuelan por todo el jardín.*

*Por la mañana, cuando llega el barrendero y ve el estropicio se pone muy triste, y tiene que empezar otra vez a recoger las hojas. Y pone un montoncito en la pared de las ventanas.... Pero esta vez para que no le ocurra lo mismo, ata bien cada montoncito (se utilizan las cuerdas de colores de psicomotricidad), el de la pared de las ventanas lo ata con una cuerda roja, el de la pared de*

*los juegos con una cuerda verde, y el de la pared de la pizarra con una cuerda azul. Terminado su trabajo el barrendero se marcha a su casa.*

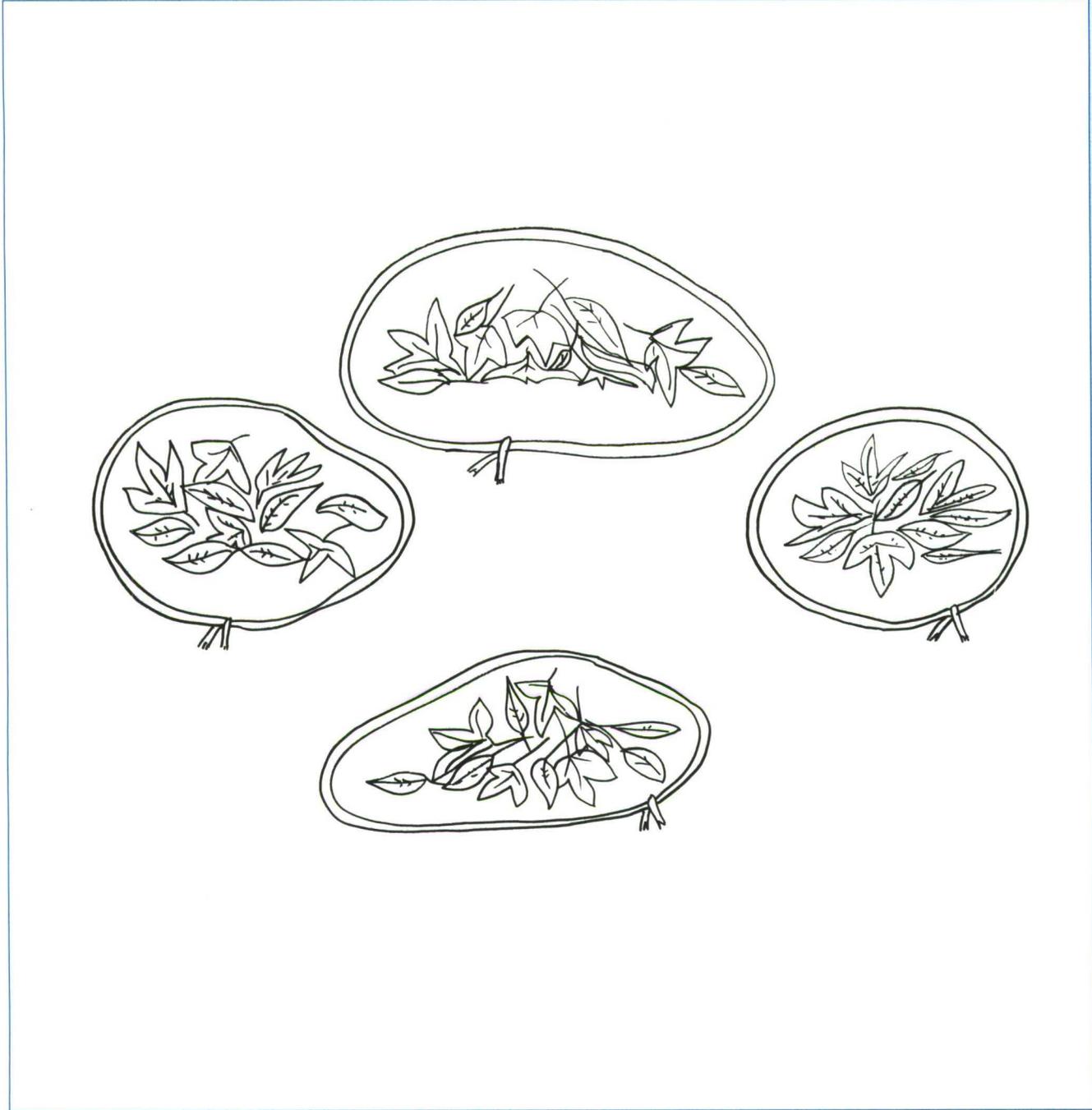
*Llega la noche de nuevo y el viento vuelve a ver a sus amigas las hojas y sopla y sopla cada vez más fuerte, pero las hojas no se mueven de su sitio. El viento, cansado de tanto soplar, se marcha poco a poco y el barrendero por la mañana se encuentra el jardín tan limpio como lo había dejado.*

### **Actividades informáticas:**

Se coloca en la pantalla del ordenador una transparencia con montones de hojas dibujados en los diferentes lados. Los niños y niñas, utilizando la serie azul, conducirán a la tortuga a la zona de los montones rojos, azules, etc. Se sacan estos desplazamientos por impresora y cada niño o niña dibuja el montón de hojas que haya elegido.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Transparencia de los montones de hojas.
- Disco del programa de las series de colores.



# Las hormigas

**Edad aconsejada:** 4 años.

## Objetivos:

- Realizar itinerarios idóneos.
- Verbalizar de forma correcta los itinerarios.
- Identificar puntos de referencia.
- Practicar la numeración del 1 al 5.

## Actividades previas:

La clase es un hormiguero. Allí están todos los niños y niñas apelotonados, representando a las hormigas. De entre ellas salen cuatro exploradoras en busca de comida (aprovechando que es el cumpleaños de algún niño o niña que ha traído caramelos, colocamos en una caja los caramelos y la ponemos en algún lugar de la clase).

Cada exploradora se dirige a un punto de referencia, como la pared de las ventanas. Llega la hora de volver a casa y explicar a las compañeras lo que han visto y dónde está la comida. Una de las exploradoras dirá: "yo he ido hacia la pared de... y allí no había comida", y así sucesivamente hasta que una de ellas diga: "yo he ido hacia la pared de... y allí he visto una caja de caramelos" .

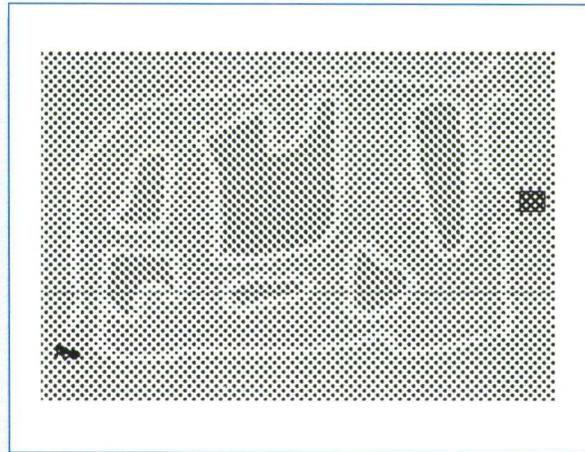
Una vez hecho esto, sale la reina de las hormigas (que en este caso será la niña o niño que cumple años) y, siguiendo el camino que le han indicado, recoge la caja, vuelve al hormiguero y reparte los caramelos.

Esta actividad se puede plantear de otra forma: las hormigas exploradoras van libremente por todo el espacio hasta encontrar la comida. Vuelven a casa y explican a sus compañeras donde se encuentra. Todas las hormigas salen del hormiguero y, siguiendo la ruta indicada, vuelven a casa con la comida.

### Actividades informáticas:

Los niños y niñas desplazarán a la reina de las hormigas (tortuga) por el hormiguero hasta encontrar la caja de caramelos, utilizando la serie azul o utilizando el teclado, haciendo operativas cuatro teclas previamente definidas para realizar los movimientos de avanza, retrocede, gira derecha y gira izquierda, y colocando sobre ellas pegatinas de diferentes colores.

Se saca el dibujo del recorrido por la impresora y los niños lo colorean.



### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Disco de Logo.
- Ficha del hormiguero.



## Las dos tortugas

Edad aconsejada: 4 años.

### Objetivos:

- Trazar caminos diferentes para ir de un sitio a otro.
- Iniciar el lenguaje Logo.
- Practicar la numeración: 1 y 2.
- Distinguir los colores rojo, amarillo y azul.

### Actividades previas:

Con plastilina se modelan dos tortugas. Después, se dibujan sobre la pizarra la casa donde vive la tortuga Tomasa, un bosque con muchos árboles y un castillo, en el que vive la aristocrática amiga de Tomasa, la tortuga Jimena.

También se necesitan tizas de colores para marcar los diferentes caminos por los que puede ir Tomasa a casa de su amiga.

Se les cuenta a los niños esta historia:

*Érase una vez una tortuga llamada Tomasa, que vivía en una pequeña casa en el bosque. Un día Tomasa fue a visitar a su amiga Jimena, que era una Tortuga muy aristocrática que vivía en un castillo muy grande. Estuvieron toda la tarde juntas, merendaron y se divertieron mucho. Como lo estaban pasando tan bien, Tomasa se olvidó de que tenía que regresar a su casa, y se había hecho de noche. Cuando intentó volver no encontró el camino porque la noche era muy oscura. Entonces tuvo que quedarse a dormir en el castillo de su amiga.*

*Por la mañana, cuando el sol empezó a brillar, Tomasa se levantó muy deprisa para regresar a su casa. Por el camino iba pensando que tenía que buscar una solución para que no le volviera a suceder lo mismo. Después de caminar un rato se le ocurrió una idea: "Ya sé. La próxima vez que vaya al castillo de Jimena dejaré marcado el camino, así luego no me perderé".*

*(Se coloca una tiza debajo de la tortuga de plastilina. Así cuando la profesora vaya narrando el cuento y desplace a la tortuga por la pizarra irá dejando un rastro.)*

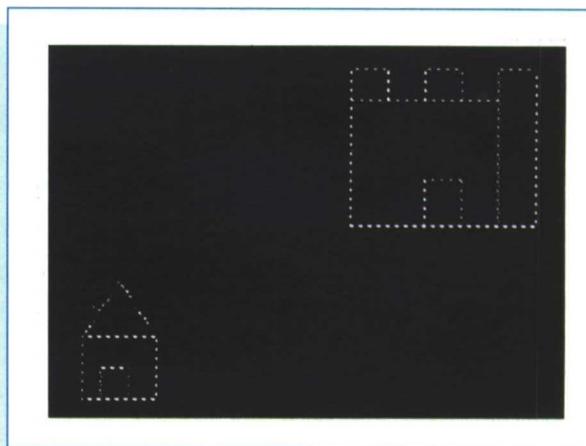
*Después de algunos días, Tomasa fue de nuevo a ver a Jimena para enseñarle un disfraz muy bonito que se había hecho para la fiesta de Carnaval. Fue marcando el camino por donde iba para no perderse a la vuelta. Pasó toda la tarde con su amiga Jimena y a la hora de volver a casa no tuvo más que seguir las marcas que había dejado.*

*Llegó el Carnaval y Tomasa y Jimena lo pasaron muy bien con sus disfraces, igual que nosotros.*

### **Actividades informáticas:**

Los niños y niñas realizarán desplazamientos, utilizando la serie azul, para llevar a Tomasa (tortuga) a casa de su amiga.

Después se sacan los recorridos por la impresora y se colorean.



### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Ficha del cuento.

## Los globos

**Edad aconsejada:** 4 años.

### Objetivos:

- Verbalizar las órdenes que se deben dar a otra persona para que llegue a un lugar correctamente.
- Interpretar y ejecutar órdenes recibidas.
- Practicar la serie numérica 1-5.

### Actividades previas:

Se necesitan dos niños, o niñas, voluntarios. Uno de ellos sale fuera de la clase; mientras tanto el otro esconde una caja, con globos (o cualquier otro objeto relacionado con la unidad didáctica que se está tratando), en un lugar de la clase. Cuando ha terminado, entra el niño, o la niña, que está fuera, y el que escondió la caja tendrá que conducirlo hacia el lugar donde se encuentra el objeto, dándole las órdenes de la forma siguiente: "avanza un paso en la dirección que estás colocado, gira hacia la pizarra, gira hacia la pared de las ventanas, gira hacia la pared de los percheros, retrocede un paso en la dirección que estás colocado, etc."

Cuando el niño, o la niña, llega al lugar donde está escondida la caja de los globos, la buscará y el otro compañero le irá diciendo "caliente" o "frío" según se aleje o se acerque a los globos, pero no podrá moverse del sitio. Habrá penalización si para tomar la caja se mueve, o si el otro compañero no le sabe conducir.

### Actividades informáticas:

- Colocar pegatinas de rectángulos en cada uno de los bordes de la pantalla del ordenador, situando en cada rectángulo los números del 1 al 5. Los niños y niñas eligen el número al que van a dirigirse y conducen a la tortuga hacia él, utilizando, para ello, el lector de tarjetas y la serie azul.

- Se sacan los recorridos por la impresora y los niños lo completan dibujando el número de rectángulos que corresponde al número elegido.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Pegatinas de rectángulos (gomets).

## La tienda del ordenador

Edad aconsejada: 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Conocer el nombre de los elementos del ordenador.
- Familiarizarse con el manejo del ordenador.
- Desmitificar el ordenador.

### Actividades previas:

Seis niños, o niñas, de la clase serán las teclas del ordenador. Para ello se colocarán delante de la pizarra y llevarán colgadas del cuello las cartulinas con las flechas (arriba, abajo, izquierda, derecha) y los colores (rojo, verde). En la pizarra, y por encima de ellos, se dibuja el monitor. También se necesita un cordón de lana y un enchufe de cartón, con todo esto se construye “nuestro ordenador”.

Otro niño, o niña, será el dependiente de la tienda y tendrá que convencer a los posibles compradores de lo bueno que es su ordenador y les mostrará todas las cosas que puede hacer con él.

Por ejemplo, dice “Mire, quiero dibujar una casa, pues es muy fácil; aprieto la tecla del dibujo de arriba (el niño-tecla toma la tiza y se pone en situación de dibujar pero sin hacerlo y después toma la tecla de hazlo que es la verde). Le digo ¡hazlo!” (en ese momento el niño-tecla escribe su símbolo). Así, orden por orden, se hace el dibujo. Se puede utilizar a los niños que están como observadores y hacer una casa tumbándolos en el suelo.

### Actividades informáticas:

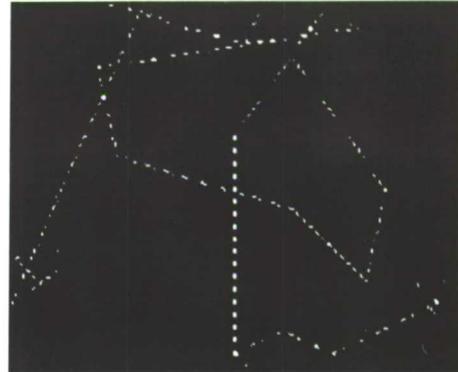
- Para comprobar que el ordenador funciona como dice el vendedor, se realizarán las órdenes anteriores en el mismo, utilizando la serie azul. Los niños observarán que el resultado es idéntico.

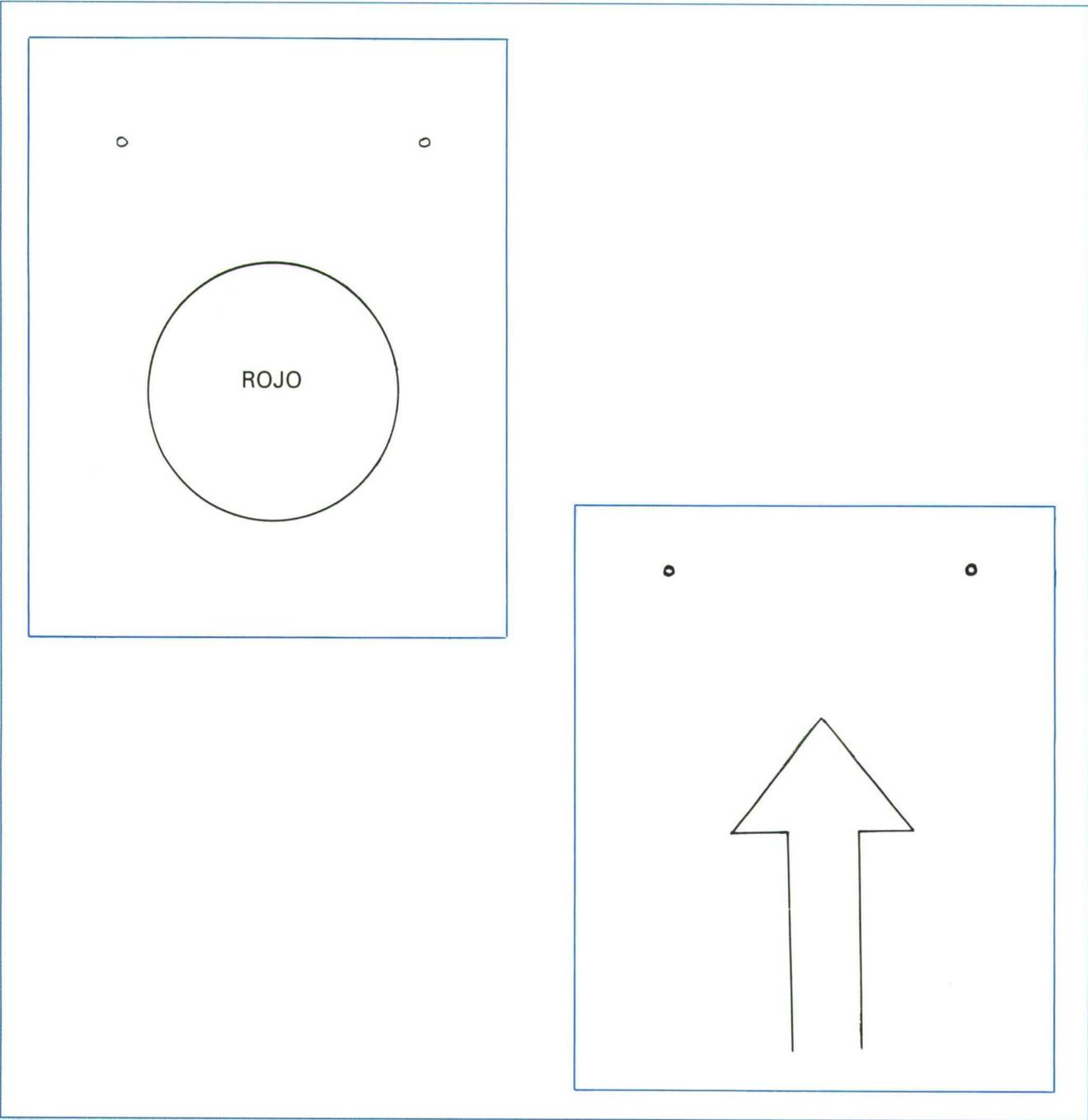
El comprador, muy contento, se lleva el ordenador a casa y a cada amigo que encuentra le hace una demostración con diferentes dibujos.

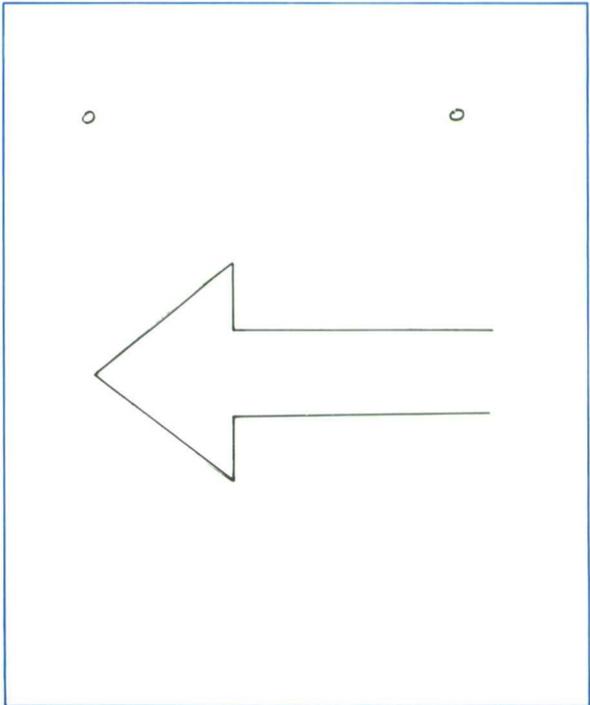
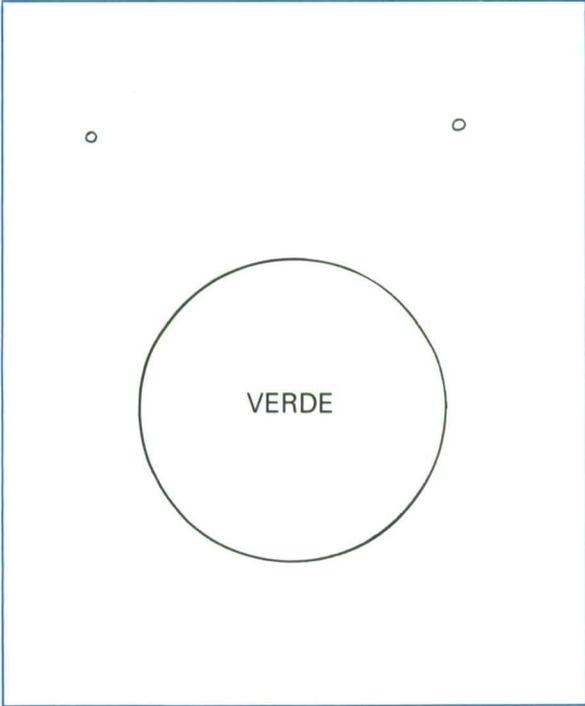
- Se mueve libremente la tortuga por la pantalla del ordenador haciéndola avanzar y retroceder, creando espacios abiertos y cerrados. Se saca por impresora el dibujo y se colorean las zonas con diferentes colores.

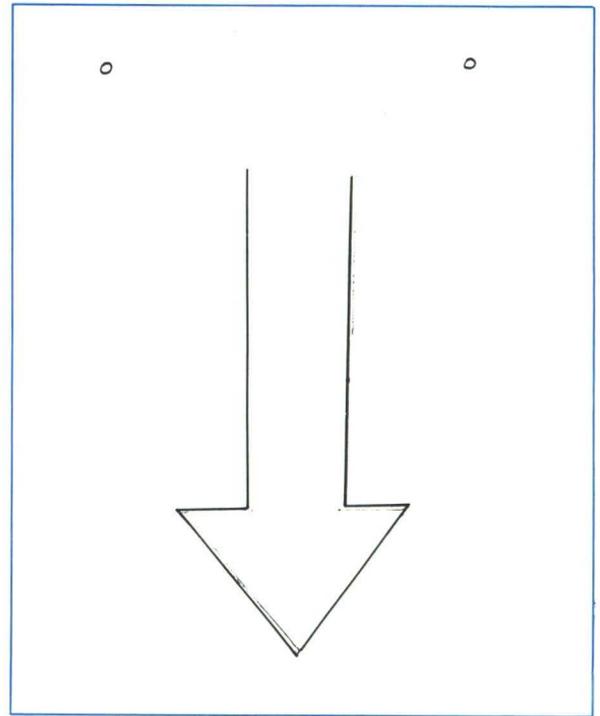
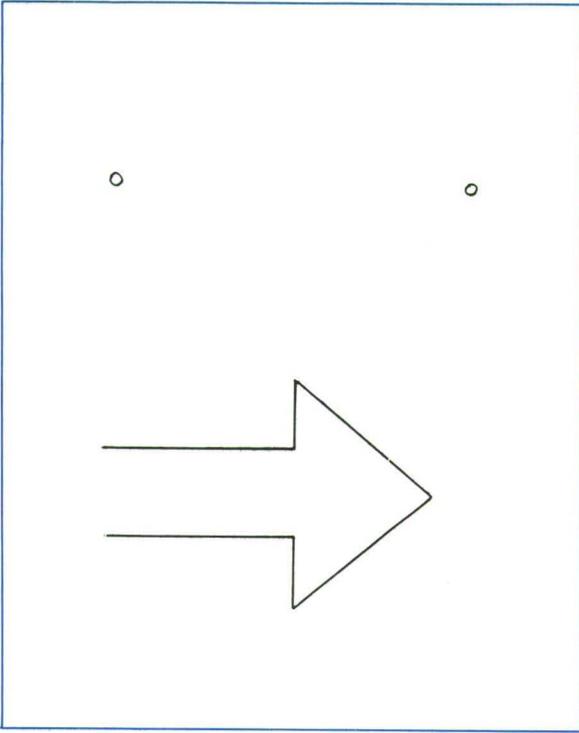
### **Materiales y recursos:**

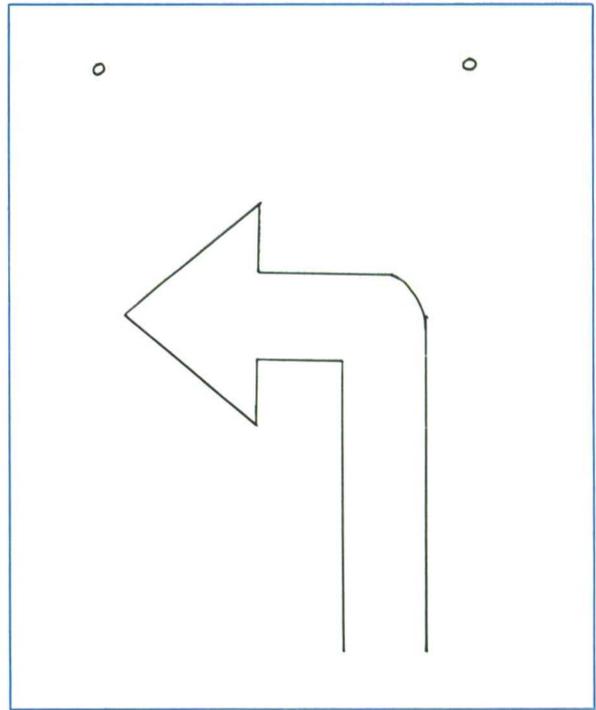
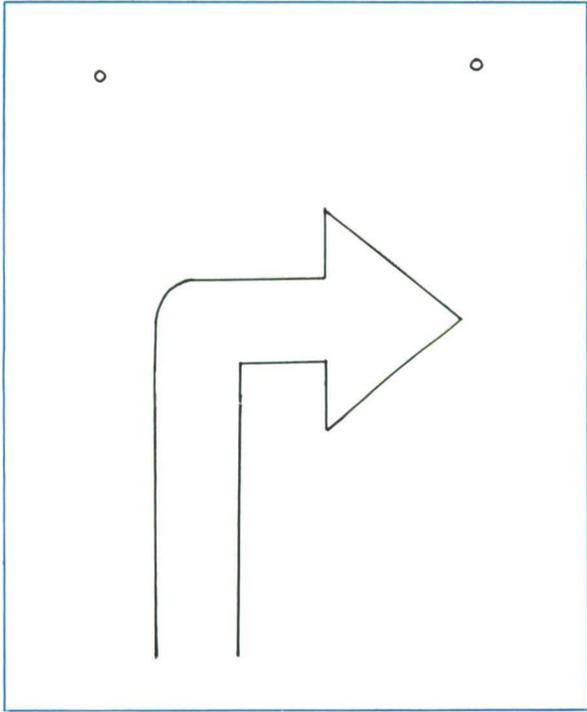
- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Cartulinas con flechas.











## Los coches de cartón

Edad aconsejada: 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Estructurar el espacio.
- Conocer el lenguaje Logo: avanza, retrocede y gira.

### Actividades previas:

Los niños y niñas, por parejas, construirán un coche. Para ello utilizarán el siguiente material: cajas de cartón, tijeras, témperas y pinceles. Una vez se tienen los coches, se hacen carreras en el patio. Al no haber un coche para cada uno, sino uno por pareja, primero participa un miembro de la pareja y después el otro.

La consigna que debe darse es la siguiente: “gana el que llegue el último y no vale parar”. Si preguntan si vale ir hacia atrás diremos que sí.

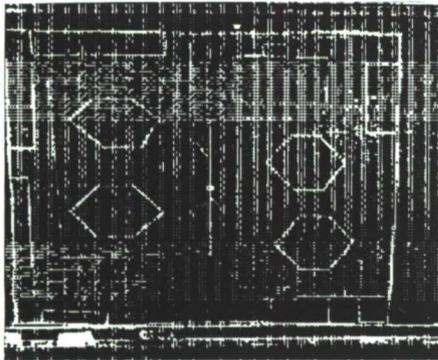
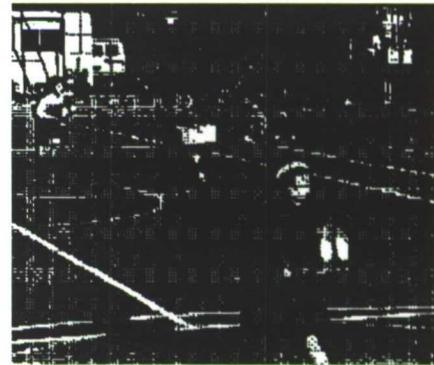
En otra sesión, se utilizarán los coches de cartón para recorrer circuitos por la clase. Los circuitos se dibujan, primero, en el suelo con tizas de colores y los niños los recorrerán con sus coches. Después se dibujarán en la pizarra sobre un plano de la clase. Se numeran las mesas para facilitarles la orientación.

En otra sesión, cada niño trazará un circuito sobre el plano de la clase dibujado en la pizarra.

Otro niño, o niña, con un coche, lo recorrerá guiado por el que lo trazó. Las ordenes serán de la forma siguiente: “avanza”, “retrocede” o “vuelve hacia atrás”, “para”, “gira hacia la pared de las ventanas”, etc.

### Actividades informáticas:

- La profesora, o el profesor, realizará una transparencia con el plano de la clase, que situará sobre la pantalla del ordenador. Con la serie azul, los niños y niñas realizarán recorridos con la tortuga (conductor) verbalizando los itinerarios previamente.
- Se sacan las trayectorias por impresora y los niños las repasan con rotuladores.



### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa.
- Transparencia del plano de la clase.

## Esparki, el robot

**Edad aconsejada:** 4 y 5 años.

### Objetivos:

Introducir las principales ordenes del lenguaje Logo: "avanza", "retrocede", "gira derecha", "gira izquierda".

La serie numérica del 1 al 5.

### Actividades previas:

A fin de que esta actividad sea motivadora para los niños, se lleva a cabo en forma de cuento dramatizado. El protagonista de este cuento es un robot que necesita unas instrucciones determinadas para poder funcionar.

En el rincón de plástico se elaborará un robot con el siguiente material: dos cajas de cartón (una grande rectangular y una más pequeña cuadrada), papel de aluminio, alambres en espiral de cuadernos viejos, y tijeras.

Dentro del robot se mete un niño. Se le advierte que sólo debe moverse cuando las órdenes que le den los otros niños sean correctas.

Cuento:

*Un día de primavera, cayó en el campo una extraña nave espacial que procedía de otro planeta. En ella venía nuestro amigo Esparki. No era un ser normal como nosotros; era muy raro. Cuando aterrizó se dio un golpe tan fuerte que perdió parte de su memoria y sus circuitos no funcionaban bien. Ese mismo día Carmen y Diego estaban paseando por el campo cuando vieron a Esparki.*

*"¡Mira! ¡Qué hombre!" dijo Carmen. "Eso no es un hombre.*

*¡Fíjate! Tiene la cabeza cuadrada y con antenas y no tiene brazos", dijo Diego asombrado. "¡Y cómo brilla!" exclamó Carmen. De pronto se oyó una voz : "¡Hola, soy Esparki! Soy un robot". (Con voz metálica). "¡Un robot!" exclamaron los niños. "Sí, soy un robot", repitió Esparki. Los niños se pusieron muy contentos porque pensaron que podían jugar con él. "Venga Esparki, vamos a jugar" le dice Carmen. "Esparki no entender", contesta el robot.*

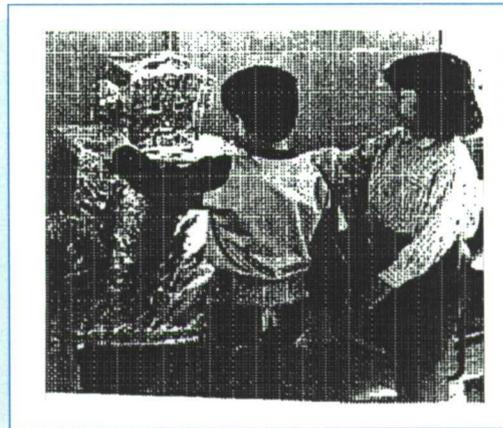
*Los dos niños le proponen un montón de juegos pero Esparki no entiende nada de lo que le dicen. Piensan que quizás entenderá alguna de las instrucciones que ellos han aprendido para jugar con robots en la clase y prueban: "avanza tres pasos Esparki, gira derecha, avanza cinco..."*

*Efectivamente Esparki comienza a moverse.*

*Los tres se ponen muy contentos porque ya se entienden y pueden jugar a muchas cosas.*

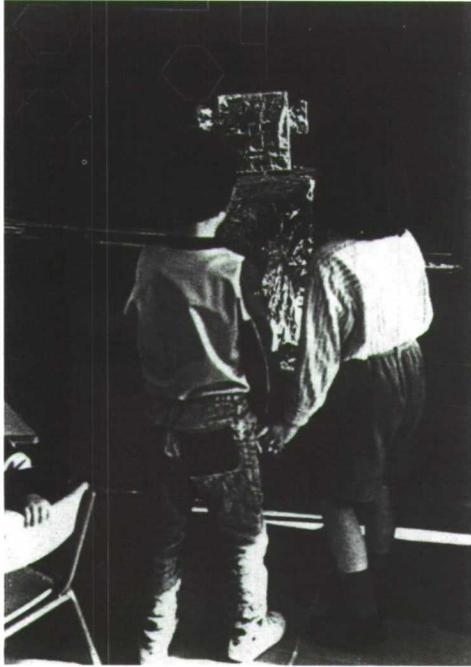
### **Actividades informáticas:**

Dar diferentes instrucciones al robot Esparki para que realice recorridos. A continuación, realizarlos en el ordenador utilizando la serie azul y el lector de tarjetas. Sacar por impresora y repasar con rotuladores de colores los trayectos.



### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.



## La casita de chocolate

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Adquirir soltura en el manejo de las tarjetas de la serie azul.
- Orientarse libremente en el plano de la pantalla mediante los conceptos: avanza, retrocede, gira derecha, gira izquierda.
- Desarrollo de la creatividad.

### Actividades previas:

A partir de la narración del cuento de la casita de chocolate, los niños realizan las siguientes actividades:

Moverse como Juan y Margarita lo hacían por el bosque.

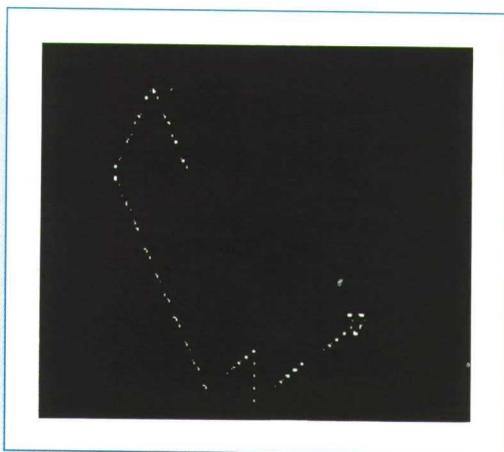
Los niños y las niñas se desplazan por la clase siguiendo las órdenes de su profesor, o profesora: "hacia delante", "hacia atrás", "derecha", "izquierda".

En la siguiente sesión la profesora, o profesor, no les da órdenes verbales sino que les muestra las tarjetas de la serie azul y los niños deben realizar el movimiento que indican éstas.

Un niño, o una niña, va sacando las tarjetas como quiere y otro, en la pizarra, saliendo de un punto determinado, va dibujando con la tiza el recorrido que le indica el primer niño. Después, entre todos, imaginan qué puede ser aquello. "¿Qué encontraron Margarita y Juan?". "Margarita y Juan encontraron...". Por ejemplo: una piedra, una escalera, un camión, una sierra, una montaña, etc.

### Actividades informáticas:

- Utilizando la serie azul, los niños dibujan en el ordenador las sombras de las cosas que encontraron Juan y Margarita.
- Se sacan por la impresora y se transforman en lo que los niños deseen.



#### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.

## La ratita que barría su casita

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Emplear las primitivas de Logo:
  - AV (avanza)
  - RE (retrocede)
  - GD (gira derecha)
  - GI (gira izquierda)
  - SL (sube lápiz, la tortuga no deja rastro)
  - BL (baja lápiz, la tortuga deja rastro)
  - OT (oculta tortuga)
- Aplicar el conocimiento del espacio gráfico (la orientación en él) a un logro específico y concreto.

### Actividades previas:

Se juega a ser ratitas. Un niño hace de ratita y se mueve por la clase hacia un lugar determinado, siguiendo las órdenes que otro niño, o niña, le da: "avanza", "retrocede", "gira a la derecha", "gira a la izquierda".

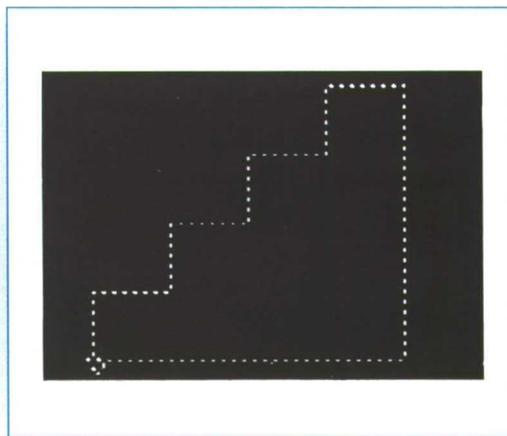
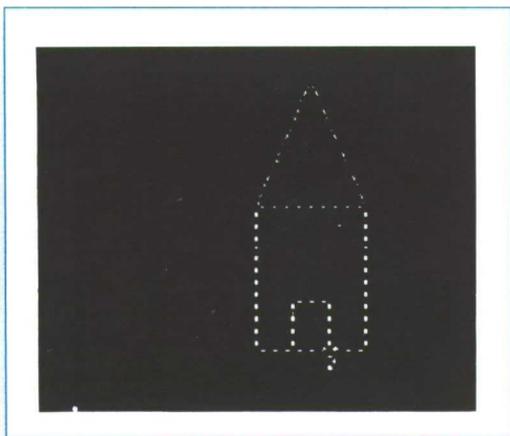
Hay que guiar a la ratita utilizando las tarjetas de la serie azul, desde los colgadores hasta la puerta pasando por las mesas .

En la clase se dirige a la ratita utilizando las tarjetas para que con su desplazamiento realice un cuadrado en el suelo.

Algunos niños salen a la pizarra cuadrículada a realizar el circuito que la profesora les va dictando. Se utilizan las primitivas conocidas, por ejemplo: sube lápiz, SL, avanza 3, cada paso sería un cuadro, y el giro de 90°. El resto de los niños lo realizan en una hoja cuadrículada.

### Actividades informáticas:

- Utilizando la serie azul, realizar en el ordenador:  
La casita de la ratita.  
La escalera de siete peldaños donde la ratita encontró su monedita.
- Llevar la tortuga al peldaño que se le indique sin dejar rastro.
- Sacar la figura por impresora y colorear la casita de la ratita.



### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.

## Nos vamos de viaje

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Conocimiento y dominio amplio del espacio.
- Introducción a los puntos de referencia.
- Uso vivencial de secuencias básicas.

### Actividades previas:

Se ambienta el espacio con murales, recortes de revistas y periódicos. El teatro-tienda puede convertirse en la ventanilla donde los niños sacarán los billetes.

Con papel de embalaje se confecciona un gran tren. Se pintan sus vagones, se recortan y se unen con una cuerda, y se apoya el tren en unas sillas colocadas en fila que pueden quedar como asientos para los niños cuando suban al tren.

El espacio donde realizamos la actividad será una estación de tren. Seguiremos los pasos necesarios para realizar un viaje: preparar las maletas, ir a la estación, etc. Unas maletas pesan más que otras, y se dejan en distintos espacios según el peso.

Un niño, o una niña, despachará billetes en la ventanilla. Los otros esperarán su turno en la misma sin empujarse y respetando una orden, llevarán las maletas a consigna.

Habrà un puesto donde los niños podrán comprar revistas, cuentos, golosinas, etc.

Pasean por los distintos lugares de la estación sin chillar ni correr, escuchan los distintos sonidos: silbato del Jefe de estación, silbido del tren, campana, parada y arranque de la máquina, frenazo y acelerones.



Los niños y niñas moverán su cuerpo libremente según sugerencia de los sonidos.

El tren. Llega el tren a la estación. Los niños subirán respetando un orden y sin empujones. Se despiden, ocupan su asiento, y recorren el espacio por donde les conduce el tren. Para realizar este itinerario se utiliza también el patio, la estación es el aula y el patio el recorrido de la excursión en el tren. Los niños se colocan con las manos sobre los hombros de los compañeros y compañeras. Se pone el tren en marcha: andar, correr, detenerse... Se desplaza por el espacio lejos de un punto determinado, cerca... Llegan a su destino, cogen la maleta, bajan despacio, salen de la estación.



### **Actividades informáticas:**

- Los niños construyen un tren con el material de lego.
- Realizan, en papel continuo, un plano del viaje realizado, la estación de salida, el recorrido, y la estación de llegada.
- Desplazan el tren utilizando el controlador de robótica y la serie azul.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Controlador de robótica.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Programa y rutinas de control.
- Logo.
- Lego.

## El sastrecillo valiente

**Edad aconsejada:** 5 años.

### Objetivos:

- Desarrollar la expresión oral:
  - Construcción de frases.
  - Sucesión temporal de los hechos narrados.
- Desarrollar la imaginación.

### Actividades previas:

Se trabaja con los personajes del cuento del “Sastrecillo valiente”: Sastre, Gigantes, Rey, Princesa, Criados.

Se confecciona, en un folio, el dibujo de cada uno de los personajes, cada niño selecciona el que más le gusta para representarlo en la dramatización.

Todos los dibujos están sobre una mesa. Se elige, mediante una retahíla, uno de ellos. El niño, o niña, que tiene asignado ese personaje realiza una acción sin palabras y el resto de los niños y niñas debe adivinar de qué se trata. La acción puede ser referida al cuento o inventada. Después, el mismo niño, o niña, volverá a realizar lo que ha hecho verbalizándolo simultáneamente.

### Actividades informáticas:

- Utilizando la serie roja, se descubren todas las cosas que pueden hacer los personajes de la pantalla. Se comparan las acciones que realizan estos personajes con las que realizan los personajes del cuento: ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde?, etc.
- Se inventa una nueva historia con todos los personajes, los del cuento y los de la serie roja. A partir de un volcado de pantalla, se completa el dibujo añadiendo todo lo que falta.

- Con los dibujos de todos los niños y niñas se realiza un cuento ordenándolo por secuencias para disponer de él en la biblioteca de aula.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie roja.
- Disco del programa de las series de colores.



## El habitante de la estrella

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Reforzar nociones espaciales: “avanza”, “retrocede”, “gira”, “arriba”, “abajo”.

### Actividades previas:

A modo de cuento se relata la siguiente historia:

*Oscar vivía en una sencilla pero preciosa casita de campo. Cada noche, cuando se iba a dormir, escuchaba una canción muy dulce y agradable.*

*Un día, asomado a la ventana, se dio cuenta de que aquella musiquilla venía de una estrella ¿Quién la cantaba?*

*Lo quiso descubrir, así que se fue caminando hasta una montaña, para ver si desde allí arriba podía llegar a la estrella. Pero como avanzaba muy despacio, nuestro amigo retrocedió y entonces decidió hacer un cohete para llegar hasta ella. Por fin nuestro amigo podría encontrar al habitante de la estrella...*

Construir un circuito, con los elementos del cuento, sobre papel continuo, para que los niños y niñas lo recorran siguiendo las instrucciones dadas por uno de ellos: “avanza”, “retrocede”, “gira”, etc.

Preparar una ficha con los mismos elementos y el recorrido anterior, para que el niño repase con un lápiz el camino señalado.

### Actividades informáticas:

- Se hace una transparencia de los elementos de la historia utilizando la ficha elaborada en la actividad anterior. Se sitúa en la pantalla del ordenador y los niños y niñas desplazan la tortuga utilizando la serie azul desde diferentes puntos hasta la estrella.
- Con el controlador de robótica y la serie azul, los niños dirigen un cohete fabricado con construcciones Lego por el papel continuo, realizando diferentes desplazamientos.

## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Tarjetas de la serie azul.
- Controlador de robótica.
- Construcciones Lego.
- Disco de Logo.
- Rutinas de control.

Si se desea realizar la actividad con la tarjeta de control BSP, el proceso es el siguiente:

Cargar desde el sistema operativo:

```
A > RUTINA
```

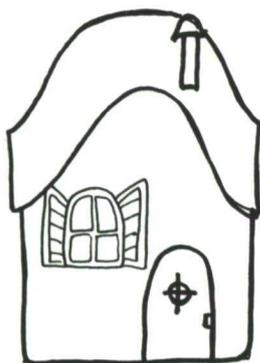
Cargar el lenguaje Logo, y los procedimientos de control

```
? recupera "control
```

para iniciar el proceso es preciso escribir:

```
? inicio
```

A partir de este momento se puede manejar el cohete con los procedimientos expuestos en la actividad "Recorriendo Hamelín".



# ¡Peligro! ¡Nos hundimos!

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Desarrollar la lateralidad.

## Actividades previas:

Se parte de un relato como elemento motivador, introduciendo en el mismo un personaje que los niños ya conocen:

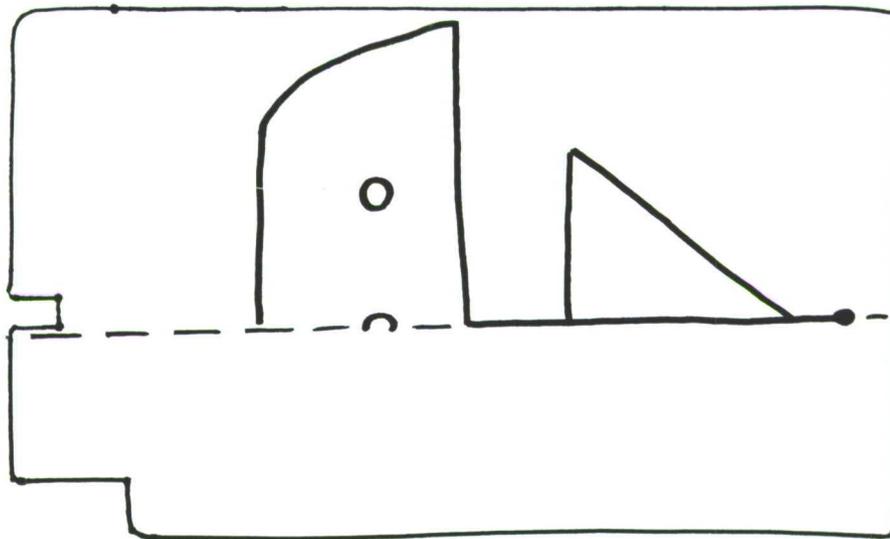
“¡Atención todos! Nuestro amigo Pin está en apuros. Se ha ido a pasear en su barquita y estaba tan a gusto que se ha quedado dormido. Ha sido entonces cuando una bruja mala, que detesta a los gnomos, le ha hecho desaparecer nada menos que la mitad de su barquita. ¡Rápido! Debemos dibujarle el trozo que le falta antes de que se hunda, ¿quién quiere ayudar a Pin?”.

Se doblan y recortan papeles para practicar simetrías.

Se prepara una ficha ilustrativa de la historia contada. Los niños completarán el dibujo con el lápiz. Se proporcionará el eje de simetría y la mitad de la figura.

## Actividades informáticas:

Se realiza una tarjeta que dibuje en la pantalla media barca. Los niños la completarán con la serie azul. Se saca por impresora y se colorea.



### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.

# El agua

Edad aconsejada: 5 años.

## Objetivos:

- Composición de palabras.
- Identificar grafías.
- Componer palabras.
- Identificar grafías que faltan en una palabra.
- Trabajar de una manera individual con grafías que presenten problemas.

## Actividades previas:

Se juega al juego de las familias. Con la baraja de las familias se practican los nombres de los animales que viven en el agua.

Los niños deben ir diciendo nombres de peces que hay en el mar. Pierde el que nombra peces de río. Se nombran lugares donde hay agua. Se buscan palabras largas y palabras cortas relacionadas con el agua.

**Juego del tacto:** con los ojos tapados los niños y niñas deben identificar objetos relacionados con el agua: vaso, botella, cantimplora, grifo. Se reconocen letras de lija, pegadas sobre un placa de madera. Se hacen letras en plastilina y hay que reconocerlas.

Se buscan familias de palabras con un sonido determinado. Por ejemplo: palabras que terminan en /o/ y puedan contener agua (Vaso, pozo, río, cubo, hielo, rocío, etc.)

**Juego de asociación:** se inventa una historia sobre un día de lluvia acompañada de la canción "Que llueva, que llueva". Se crean dos series de cartones, una con los personajes centrales de la historia y otra con la grafía correspondiente. La profesora, o un niño, enseña el cartón de la serie

de las imágenes y el resto de la clase enseña el cartón de la grafía que le corresponde, por ejemplo: nube, gota, nene, mamá, río, pie. Así, para enseñar el fonema /s/ se puede inventar: “llueve másss, y másss y cada vez mássss, si en el porche no estásss, mucho mássss te mojarásss”.

**Juego de clasificación:** Se da a los niños dos cartones con dos grafías muy diferentes, “n” y “s”, y diferentes cartones con imágenes, el niño clasifica los cartones según el sonido o grafía: río, nieve, vaso, polo, etc.

**Juego de composición:** Se le dice al niño un nombre (siempre relacionado con los fonemas que estamos practicando, y a ser posible con la unidad didáctica tratada). Dicho ese nombre, el niño, o la niña, compone la palabra con cartones de diferentes letras. Se le da al niño, o a la niña, la imagen y con los cartones de las letras él, o ella, compone la palabra.

**Juego de las frases con omisión de palabra:** Se le dice a los niños y niñas una frase donde omitimos una palabra. Ellos deben descubrir la palabra que falta y decir la frase completa. A continuación se muestra la imagen de dicha palabra. Por ejemplo: El... tenía muchas truchas. El pescador fue a pescar al...

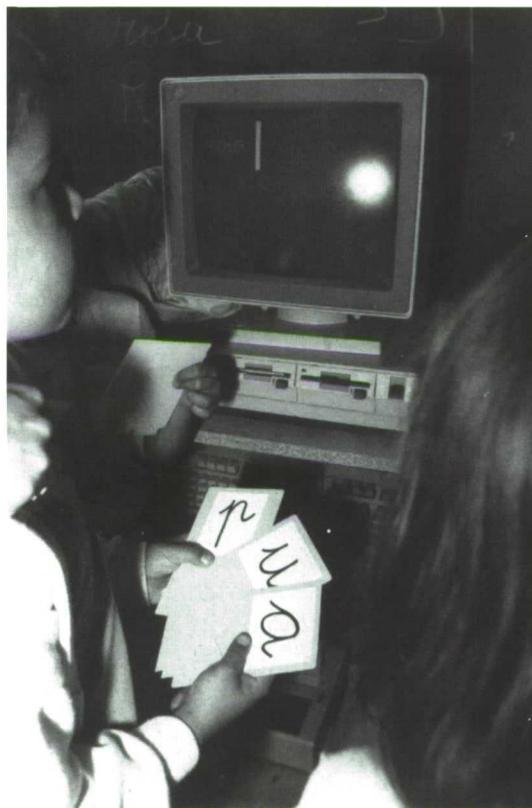
Este juego se utiliza también para completar palabras a las que les falta una sílaba.

### Actividades informáticas:

- Con la serie amarilla, los niños y niñas explorarán las tarjetas de los fonemas que estamos practicando y observarán cómo se escriben.
- Se repasa con el dedo la grafía de la tarjeta antes de introducirla en el lector. Se introduce la tarjeta en el lector y el niño, o niña, sigue con el dedo por la pantalla mientras lo va escribiendo, fijándose en la dirección y pronunciando el sonido.
- Escribir palabras, con la serie amarilla, libres y sugeridas.
- Completar palabras a las que les falte una grafía o frases a las que les falte una palabra, previamente creadas y guardadas por la profesora, o profesor, en el disco con la tarjeta en la que figurará la palabra o frase.
- Jugar a las adivinanzas. Aparece en la pantalla del ordenador una adivinanza, que el niño o niña adivina, escribiendo la solución. Siempre han de practicarse los fonemas conocidos.
- Estas actividades se sacan por impresora y se completan realizando los dibujos correspondientes.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie amarilla.
- Disco del programa de las series de colores.



## Trabajando con la tortuga

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Afianzar la orientación espacial.

### Actividades previas:

Antes de jugar en el ordenador, se realizan en la clase juegos de iniciación en el lenguaje Logo.

En el plano horizontal se utiliza el suelo de la clase y en el plano vertical, la pizarra.

Los niños se moverán libremente por la clase avanzando, retrocediendo, girando, etc.

El profesor, o la profesora, les mostrará las tarjetas de la serie azul, (avanza, etc.) y los niños y niñas ejecutarán la orden representada por la tarjeta.

Mediante las órdenes de Logo, un niño, o niña, conducirá a otro desde su mesa a la pizarra.

La profesora, o el profesor, dicta líneas abiertas y cerradas a un niño que está en la pizarra, utilizando las órdenes "avanza", "retrocede", "gira", etc.

### Actividades informáticas:

- Con la serie azul y el lector de tarjetas, los niños mueven la tortuga libremente por la pantalla. Realizan, más tarde, líneas abiertas y cerradas. Intentan construir figuras geométricas como el cuadrado, el triángulo o el rectángulo.
- Mediante tarjetas, previamente grabadas, con laberintos, recorren los caminos trazados.
- Estas actividades se pueden sacar por la impresora y pueden ser completadas:
  - Inventando figuras a partir de las líneas.
  - Transformando las figuras.
  - Coloreando, etc.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

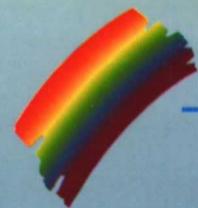
Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*

---





4

## Experiencias de Aula III

### COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN





# **EXPERIENCIAS DE AULA III**

## **COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---



---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

---

Secretaría de Estado de Educación

---

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación*

---

N. I. P. O.: 176-92-007-5

I. S. B. N.: 84-369-2260-3

Depósito legal: M-25072-1992

Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

# Índice

	<u>Página</u>
Presentación.....	5
Juglares y Trovadores.....	7
• Cuadro de programación .....	8
• Actividades para la Unidad Didáctica .....	11
Propuestas de Trabajo.....	57



## Presentación

*La presentación de actividades en este bloque consta de dos partes:*

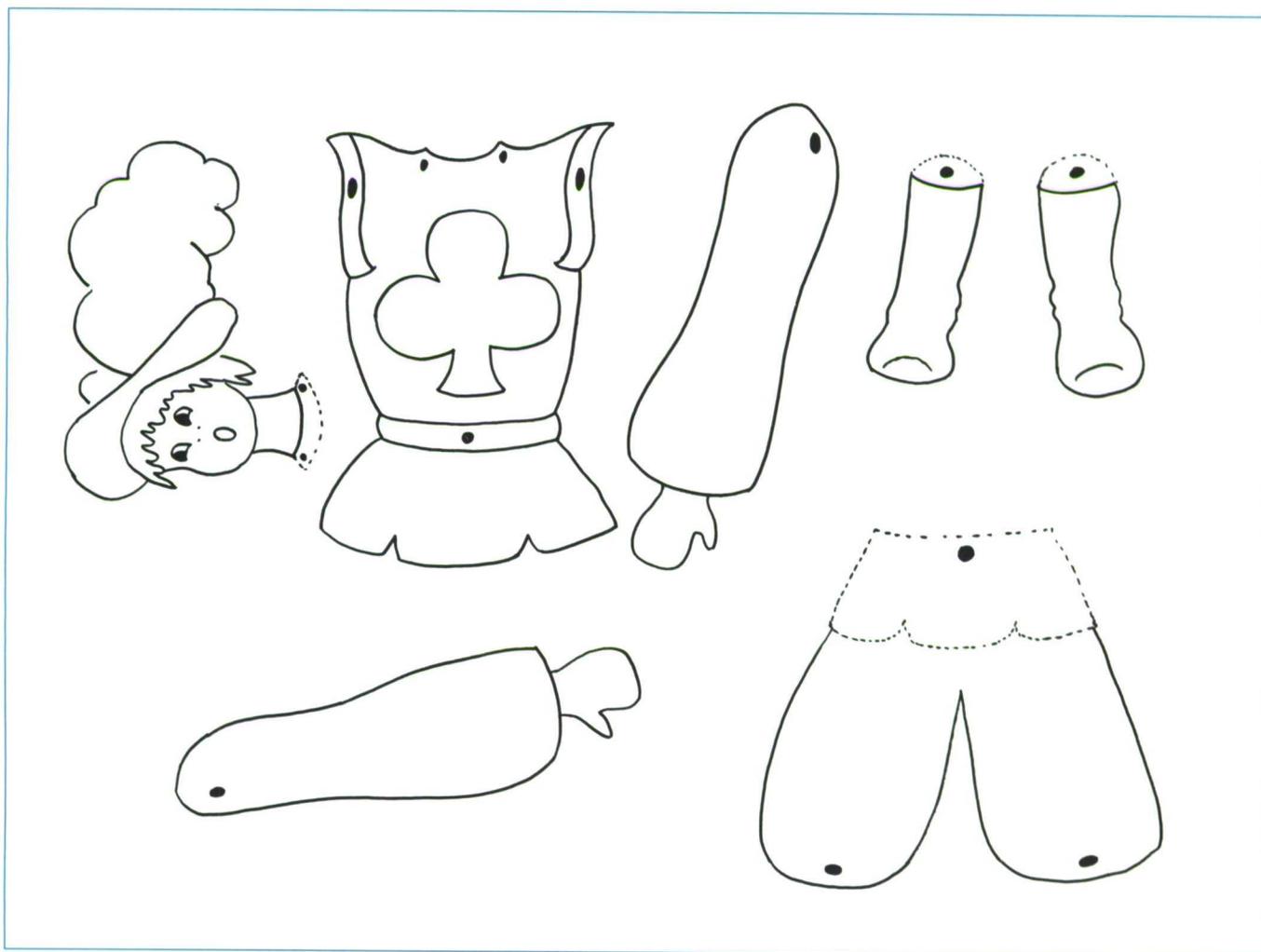
- *Una unidad didáctica llamada Juglares y Trovadores, y referida al área de Comunicación y Representación del Diseño Curricular Base.*
- *Otras unidades didácticas menos desarrolladas, referidas también a las áreas del Diseño Curricular Base.*

*Las unidades didácticas largas contienen un objeto de provocación para motivar al grupo-clase durante el tiempo que dura la unidad. Constan además de la programación de contenidos, los objetivos, las actividades desarrolladas, los trabajos para el alumnado, los materiales informáticos que se utilizan y la evaluación.*

*Las unidades cortas contienen información sobre la edad aconsejada, el área donde se podrían insertar los objetivos de estas propuestas, las actividades con ordenador así como las previas y posteriores a su uso, y una relación de materiales informáticos. Algunas de éstas contienen trabajos para las niñas y los niños y la evaluación posible.*



# JUGLARES Y TROVADORES



**Material de motivación para introducir la Unidad Didáctica.  
(Se puede construir un títere)**

**Título:** Juglares y Trovadores

**Área:** Comunicación y Representación

**Edad:** 4-5 años

### Objetivos

- Conocer cuentos populares.
- Asociar imágenes iguales.
- Montar imágenes.
- Componer y descomponer figuras.
- Discriminación auditiva de sonidos.
- Inventar historias.
- Ordenar secuencias.
- Modificar partes del cuento.
- Indicar secuencias temporales de sucesos.
- Favorecer la imaginación.
- Crear nuevas historias a partir de cuentos tradicionales.
- Trabajar el lenguaje escrito.

### Contenidos

Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<p><b>1.ª Área</b></p> <p>— El lenguaje oral en la vida cotidiana del niño y de la niña.</p> <p><b>2.ª Área</b></p> <p>— Descubrimiento de diferentes situaciones comunicativas en la escuela o colegio.</p> <p><b>3.ª Área:</b></p> <p>— Formas sociales en la comunicación.</p>	<p><b>1.ª Área</b></p> <p>— Descubrimiento y experimentación de recursos básicos del cuerpo.</p> <p><b>2.ª Área</b></p> <p>— Utilización de mensajes extralingüísticos.</p> <p>— Producción de textos orales sencillos.</p> <p>— Discriminación de los contrastes fuerte-flojo.</p>	<p><b>1.ª Área</b></p> <p>— Placer por el oír y mirar cuentos.</p> <p><b>2.ª Área</b></p> <p>— Valoración e interés por el folclore actual y rememoración de las tradiciones pasadas.</p> <p>— Interés hacia las personas y cosas desconocidas.</p> <p><b>3.ª Área</b></p> <p>— Valoración ajustada de la utilidad de las imágenes.</p>

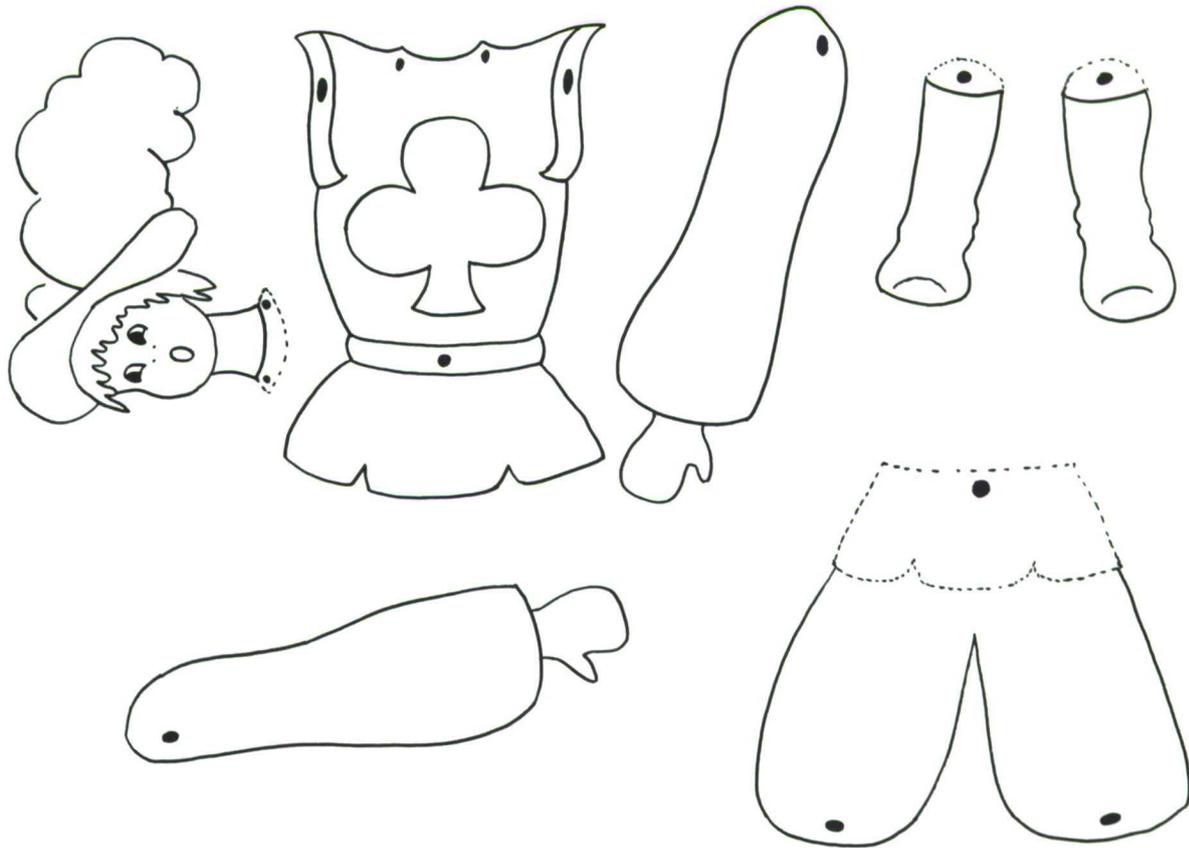
Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes/Valores/Normas
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Textos orales, cuentos, adivinanzas...: secuenciación.</li> <li>— Las propiedades sonoras del cuerpo, objetos e instrumentos musicales.</li> <li>— La lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute.</li> <li>— Diversidad de obras plásticas.</li> </ul>	<p><b>3.º Área</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Comprensión y producción de imágenes secuenciales.</li> <li>— Atención y comprensión de narraciones, cuentos y otros mensajes.</li> <li>— Utilización adecuada de frases.</li> <li>— Evocación y relato de cuentos, hechos, etc., ordenados en el tiempo.</li> <li>— Utilización de mensajes extralingüísticos.</li> <li>— Creación y modificación de imágenes y secuencias animadas, utilizando aplicaciones informáticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Respeto hacia el material fungible y colectivo.</li> </ul>

<b>Materiales/Recursos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador.</li> <li>• Lector de tarjetas.</li> <li>• Escáner.</li> <li>• Tablero de conceptos.</li> <li>• Impresora.</li> <li>• Cámara FOTOGRÁFICA.</li> <li>• Discos: <ul style="list-style-type: none"> <li>— del escáner,</li> <li>— del tablero de conceptos,</li> <li>— del cuento,</li> <li>— del rompecabezas.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baraja de imágenes.</li> <li>• Postales.</li> <li>• Libros de: <ul style="list-style-type: none"> <li>— cuentos,</li> <li>— poemas,</li> <li>— adivinanzas,</li> <li>— trabalenguas,</li> <li>— refranes,</li> <li>— retahílas.</li> </ul> </li> <li>• Casete.</li> <li>• Cintas vírgenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantilla base del tablero de conceptos.</li> <li>• Carpetas del C. N. R. E. E. y P. N. T. I. C. sobre conceptos básicos: secuencias.</li> </ul>

<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática, directa y continua.</li> </ul>



# Juglares y Trovadore S



Actividades para la Unidad Didáctica



## Actividades previas

Aparece un personaje en la clase, al que los niños hacen preguntas sobre su forma de vivir, cómo viste, de dónde viene. Los niños descubren que sabe muchos cuentos, poemas, adivinanzas, retahílas, trabalenguas, etc., y que lo ha recogido todo por tradición oral, de las personas mayores y yendo de lugar en lugar.

Este personaje no sabe escribir, sólo sabe contar cosas, y les cuenta a los niños la historia de “Los tres cerditos”. Cuando termina el cuento, nuestro personaje les dice a los niños que sus papás, abuelos, hermanos, tíos, primos, etc. seguro que también saben historias, poemas, adivinanzas o canciones y les propone que ellos también se las cuenten. Pero como hoy existen casetes y cintas, y como los niños y niñas saben escribir, han de grabarlo o escribirlo para traerlo a clase y comentarlo entre todos con la ayuda de la “Seño”.

El personaje se despide, pero les dice que otro día, cuando ellos quieran que vuelva, los niños y las niñas pueden enviarle un mensaje y acudirá inmediatamente. (El personaje a quien nos referimos, puede ser un padre, una madre, o alguien de un grupo de teatro que se preste a colaborar).

Los niños y niñas rememoran, piensan, recuerdan el cuento de “Los tres cerditos” e intentan explicarlo entre todos. Si el cuento tiene un buen nivel de lenguaje, la profesora o profesor intentará introducir los tres ejes fundamentales de la narración con las preguntas siguientes: “¿Qué sucede primero?”, “Explicadme el lío del cuento”, (personajes secundarios, espacio y tiempo), “¿Qué ocurre al final?”.

Se dibuja el cuento “Los tres cerditos” en tres secuencias y en tres soportes diferentes: transparencias, papel, ordenador.

Una vez realizada la actividad anterior, se intentará que esas tres secuencias se pasen a un único soporte en tamaño reducido (en tamaño folio, a din A-3).

Con el cuerpo se hace en gran grupo todo tipo de ruidos (palmas, taconeos, rugidos, bufidos, soplidos, etc.) y se graban en el casete. Una actividad posterior será reconocer el sonido grabado en el casete. Otra consistirá en agrupar los sonidos, de tal forma que cada niño o niña represente un sonido. Cuando quien dirige el juego dice: “fuertes”, suenan todos los que se clasifican en este grupo.

En pequeño grupo se reparte una baraja de imágenes. Los niños y niñas deben identificar el sonido /e/. Cuando hayan identificado el objeto, dicho su nombre, y comprobado que tiene el sonido /e/ colocarán la carta encima de la mesa.

Colocando sobre la mesa la plantilla base, las niñas y niños asociarán cada carta de la baraja con las figuras iguales de la plantilla base y colocarán la carta sobre la imagen. (Actividad 1).

Los niños buscarán en casa dibujos que tengan el sonido /e/, los traerán a clase, y se guardarán en la “bolsa mágica” para que sirva de fondo de dibujos y juegos.

La profesora o profesor, a través de una retahíla, saca a un niño o niña a jugar. Esta niña o niño saca un dibujo de la bolsa. El resto del grupo ha de adivinar qué objeto es, por medio de las pistas que la niña o niño irá diciendo: ¿Para qué sirve?, ¿De qué material está hecho?, ¿Tiene el sonido /e/ delante, en medio o al final?



## Actividades informáticas

- En la pantalla del ordenador, aparece el título del cuento “Los tres cerditos”. Se puede proponer quién lo cuenta. La “profe”, el grupo-clase, dos o tres niños o niñas que nos interese que participen, o un niño o niña cualquiera. A través del *slide* del ordenador se narra el cuento. (Actividad 2).
- En pequeño grupo, los niños y niñas secuenciarán las fotografías del cuento (ver fotografías adjuntas). (Actividad 3).
- Elegirán una de las secuencias, sacándolas por la impresora, del cuento “Los tres cerditos” (ver imágenes adjuntas), y la ilustrarán (coloreándola, rellenando grafismos, pintando con el dedo o pincel, o mediante collage, o cualquier otra técnica). Se intentará que todas las secuencias sean ilustradas por todo el grupo-clase y que ninguna quede sin ilustrar. (Actividad 4).
- Una vez realizada la actividad anterior, se imprime en impresora, se recopila el cuento completo para el uso de biblioteca del aula. (Actividad 5).
- Se cuenta el cuento “Los tres cerditos” a través del tablero de conceptos conectado al ordenador, cambiando el final, o el principio, o cometiendo errores en la secuenciación para contrastar con las narraciones realizadas anteriormente. (Actividad 6).
- Se intenta reproducir con la serie blanca los sonidos grabados en el casete. (Actividad 7).
- Con las imágenes que traen los niños de casa se escanean y se crean bases de datos para cada letra. (Actividad 8).
- Se coloca la plantilla base en el tablero de conceptos, se carga la aplicación y se presiona sobre la imagen del tablero que contiene el sonido /e/. Si esta imagen es correcta, aparece en la pantalla del ordenador la misma figura coloreada, si es incorrecta o no tiene el sonido /e/, aparece la imagen tachada. (Actividad 9).
- Se carga en el ordenador el programa “rompecabezas”, se selecciona la imagen del “cerdito”, y los niños juegan a componer la imagen. (Actividad 10).
- Se almacenan mediante el escáner los dibujos que los niños han traído. Cada una de estas imágenes puede dar lugar a una actividad de adivinar el dibujo que hay escondido usando el programa “rompecabezas”. (Actividad 11).



## Actividades finales

El trovador aparece nuevamente. Viene a despedirse porque se marcha a otro lugar. Desea saber si los niños saben nuevos cuentos, poemas, adivinanzas, juegos, etc. para que él pueda contarlos en otros lugares.

Los niños le explican todas las actividades que han realizado desde que él vino y le muestran los cuentos que han traído de casa, le invitan a escuchar lo que tienen grabado en la cinta del casete, los dibujos nuevos, le enseñan a jugar en el ordenador, etc. Se realiza individualmente un móvil articulado con la silueta del juglar o trovador.

En gran grupo se dibuja un trovador en tamaño natural, pero sin cabeza, cada niño y cada niña esconde el cuerpo detrás del trovador y saca la cabeza. Un compañero o compañera con la cámara POLAROID le hace una fotografía que puede ser elemento de juegos posteriores.



# Actividad 1

## “¿Son iguales?”

### Objetivos:

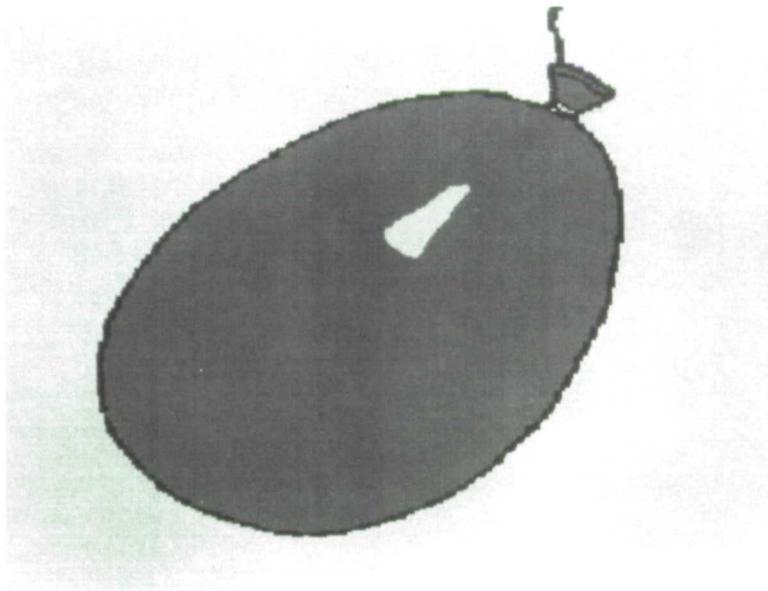
- Asociar imágenes iguales.

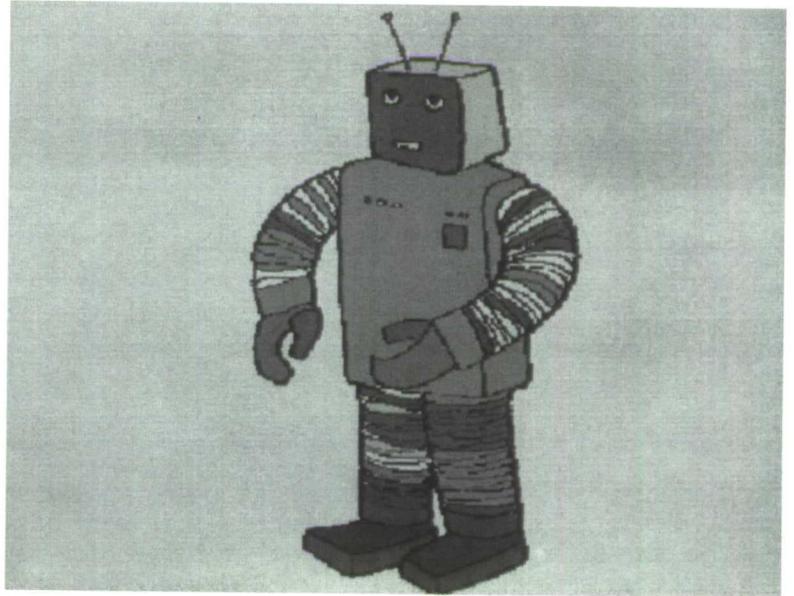
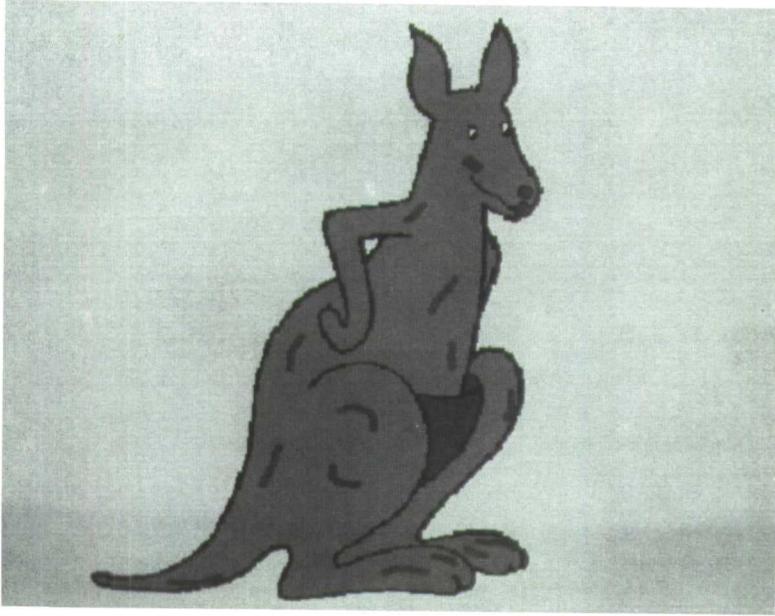
### Desarrollo de la actividad:

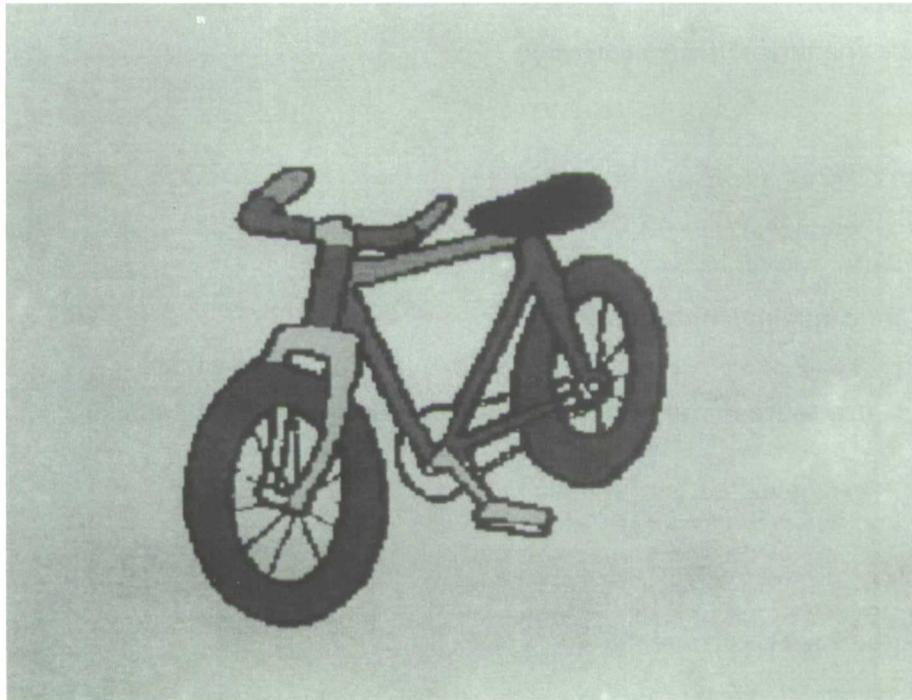
Después de explicar en clase cuentos en forma oral, se destacarán los personajes y los objetos con los que se trabaja en el análisis de las partes con respecto al todo.

En la mesa se coloca una plantilla base con los dibujos de las cartas que tienen los niños. Asociarán las figuras iguales de la plantilla base y colocarán la carta sobre la imagen.

### Materiales:







## Actividad 2

---

### “¡Vamos al cine!”

#### Objetivos:

- Desarrollar la estructuración en la narración.

#### Desarrollo de la actividad:

Se coloca en el ordenador el *slide* de “Los tres cerditos”, aparece la primera pantalla con el título y la profesora con los alumnos lo recuerdan.

Se puede trabajar de las siguientes formas:

- Con la opción manual pasar las pantallas al ritmo que se cuenta el cuento.
- Con la opción automática narrar el cuento según van apareciendo las pantallas.

#### Material:

- Ordenador.
- *Slide* del cuento “Los tres cerditos”.

## Actividad 3

---

### “Me monto mi cuento”

#### Objetivos:

- Desarrollar la secuenciación.

#### Desarrollo de la actividad:

Una vez se han visionado las diapositivas del cuento “Los tres cerditos” en el proyector de diapositivas, los niños en pequeño grupo, ordenan las diapositivas del cuento colocándolas sobre un cristal apoyado entre dos mesas y con un foco luminoso situado debajo, siguiendo este orden:

1. El orden lógico de la narración.
2. Alterando el principio o final.
3. En orden inverso.

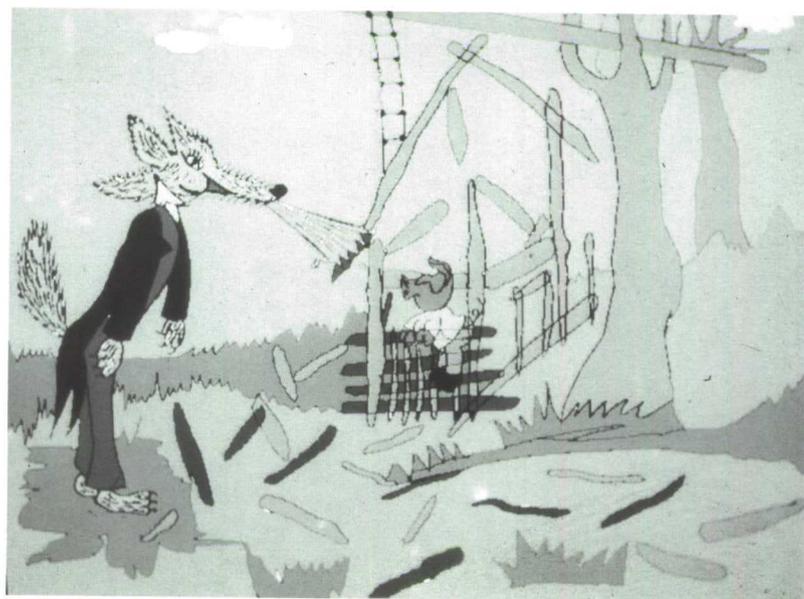
En la primera propuesta se desarrolla la estructuración lógica.

En la segunda se incide en aspectos de creación de situaciones y en la tercera se intenta trabajar la causalidad.

Material:









## Actividad 4

---

### “¿Con qué pinto?”

#### Objetivos:

- Desarrollar diferentes técnicas plásticas.

#### Desarrollo de la actividad:

Se carga en el ordenador una de las pantallas del cuento “Los tres cerditos” sin colorear. Se sacan por la impresora varias copias. Cada uno de los grupos escoge una forma de colorearlo: ceras, collage, lápices, dedos, ordenador...

En gran grupo se contrastan los resultados:

- ¿Cuál os gusta más?
- ¿Con qué lo habéis pintado?

El mismo proceso puede hacerse con todas la secuencias del cuento.

El grupo que ha trabajado en el ordenador con el programa de dibujo, saca su trabajo por la impresora. Si se tiene impresora de color, el resultado será mucho más vistoso.

#### Material:

- Ordenador.
- Programa de dibujo.
- Impresora en color (si se tiene).
- Ceras.
- Papeles de colores.

## Actividad 5

### “Hago cuentos para la biblioteca”

#### Objetivos:

- Desarrollar la expresión escrita.

#### Desarrollo de la actividad:

Partiendo del cuento “Los tres cerditos” se imprimen las diferentes pantallas y se confecciona un cuento para cada niño y niña y uno más para la biblioteca.

En cada secuencia se trabaja con la serie amarilla una frase decidida por todo el grupo:

- El sonido de uno de los personajes.
- Una situación.
- Una exclamación.

#### Material:

- Ordenador
- Impresora
- Lector de tarjetas
- Serie amarilla



# Actividad 6

---

## “... Extraños cuentos”

### Objetivos:

- Desarrollar la imaginación.

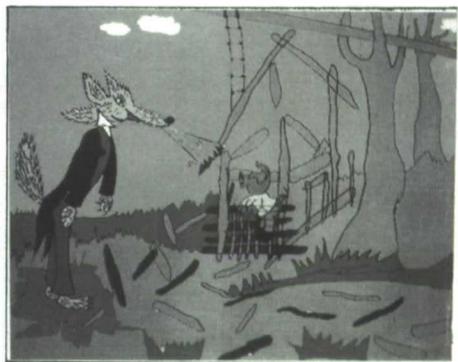
### Desarrollo de la actividad:

Se coloca en el tablero de conceptos la lámina de “Los tres cerditos”. En pequeño grupo se presionará sobre las distintas secuencias de la lámina e irán contando el cuento. Esta actividad es posible hacerla:

- Invertiendo el orden
- Alterando el principio o el fin.
- Reconvirtiendo las situaciones.

### Material:

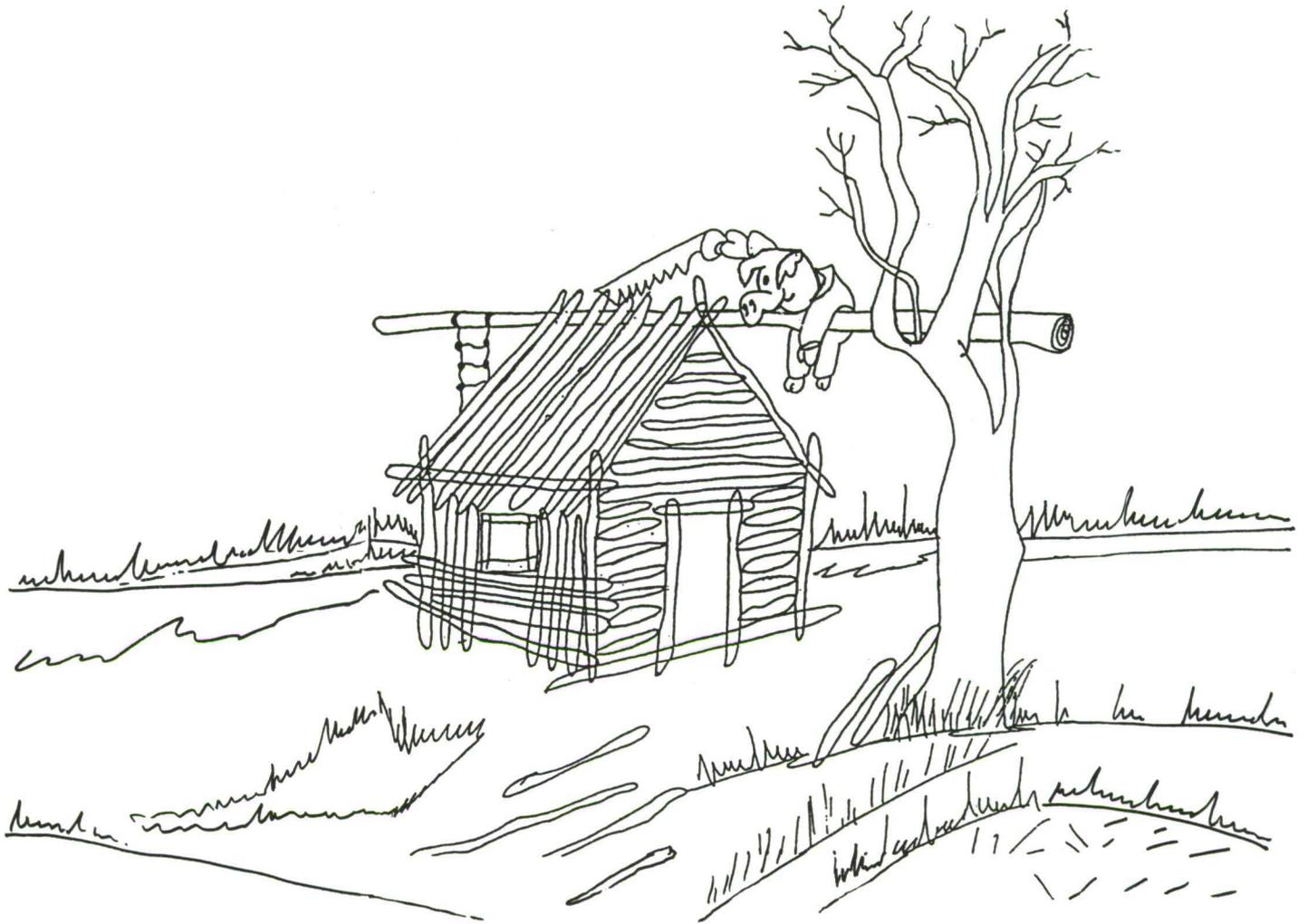
- Ordenador.
- Tablero de conceptos.
- Lámina de “Los tres cerditos”.



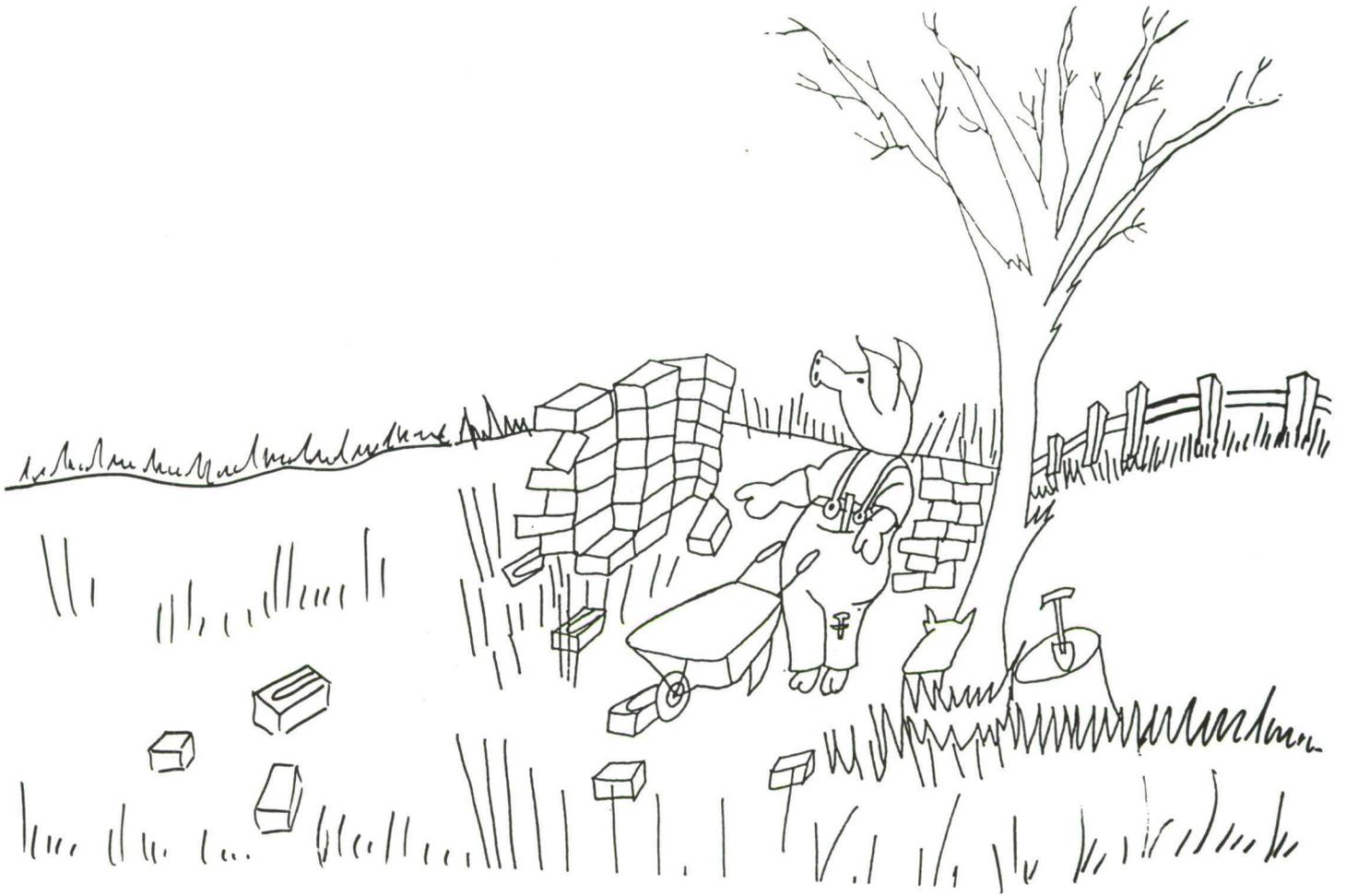
**Colección de láminas para practicar la secuenciación**

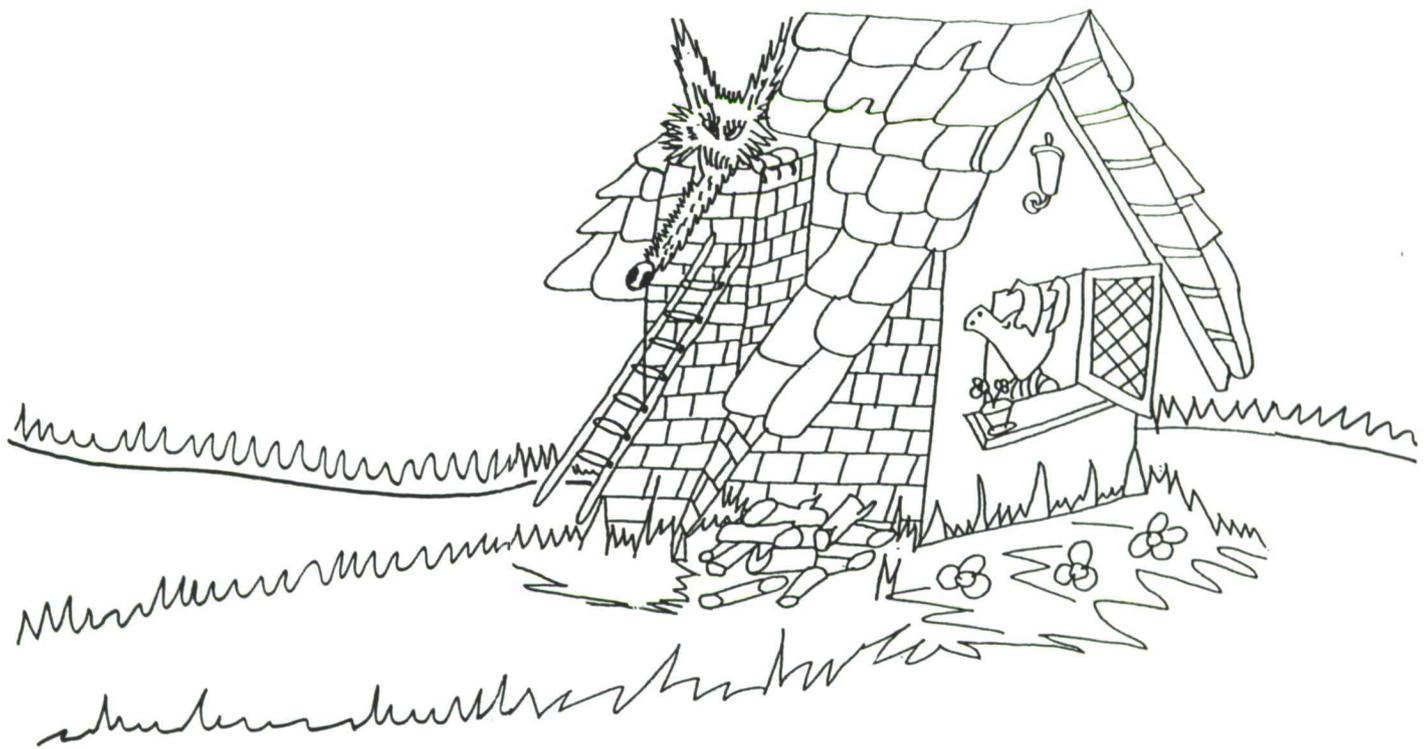












## Actividad 7

### “¿Suenan parecido, no?”

#### Objetivos:

- Desarrollar la discriminación auditiva.

#### Desarrollo de la actividad:

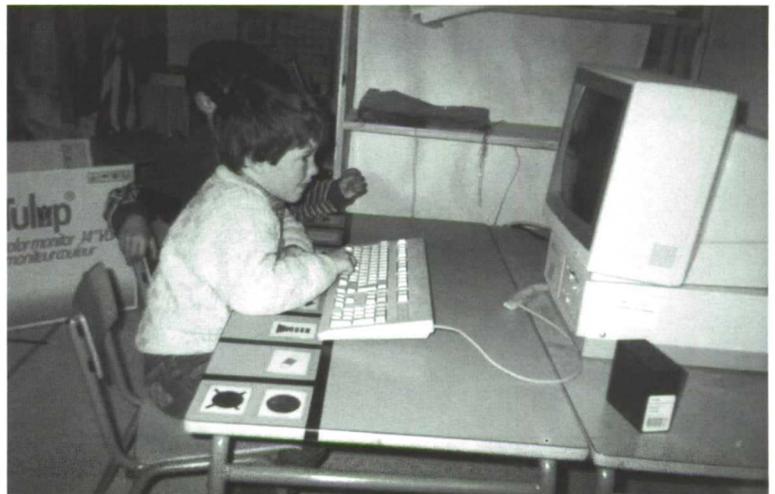
Con los sonidos recogidos en el casete de las actividades anteriores, los niños en pequeño grupo escuchan los sonidos y con las tarjetas de la serie blanca buscan otro sonido que se le parezca.

La actividad puede consistir en:

- Buscar un solo sonido (redonda).
- Buscar un ritmo para acompañar una melodía del casete.
- Crear una melodía para una situación.

#### Materiales:

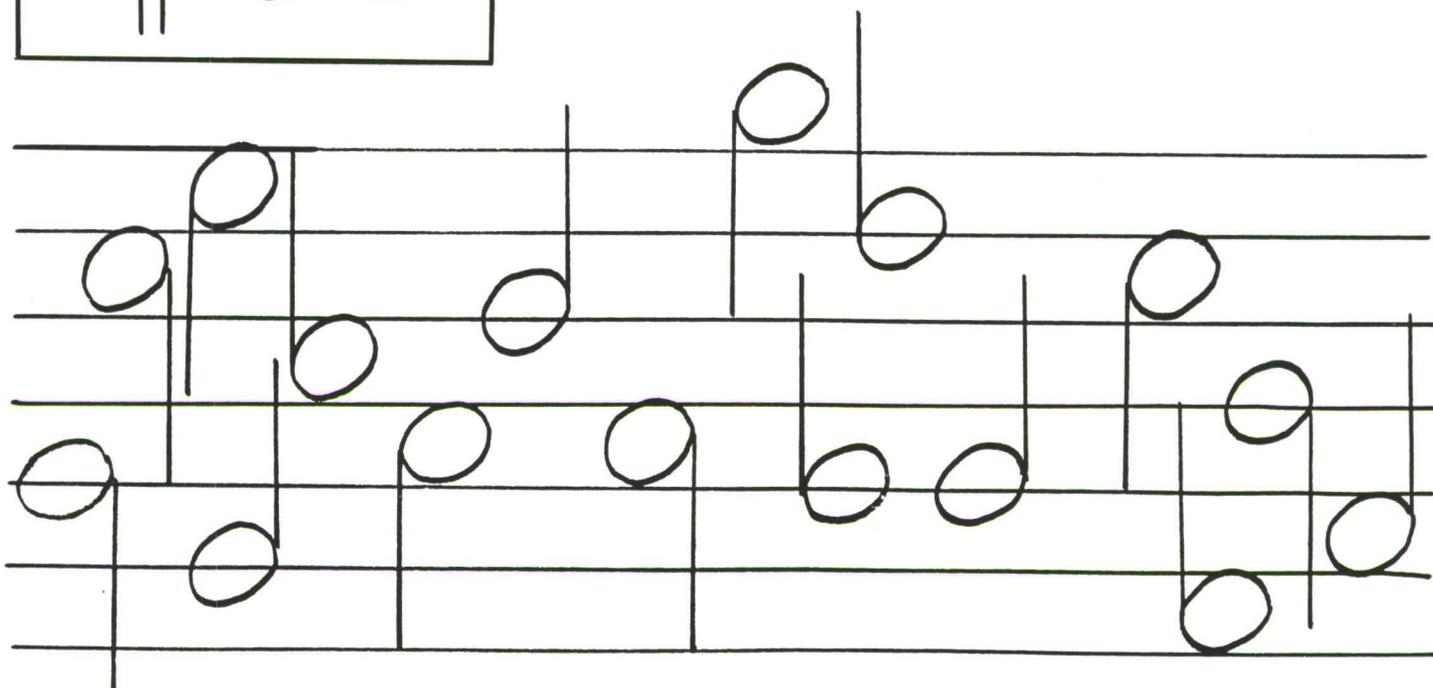
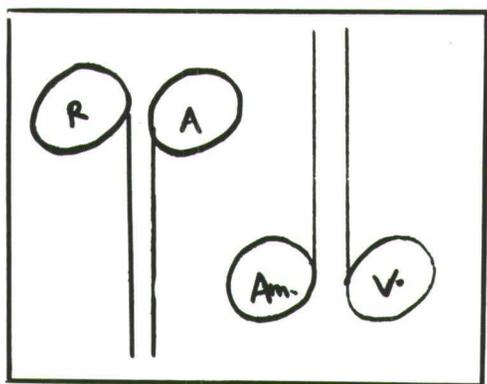
- Ordenador
- Lector de tarjetas
- Serie blanca
- Casete.



sonido agudo.



sonido graves:



colorear de diferentes colores como el modelo

## Actividad 8

---

### “Construyo mis lotos”

#### Objetivos:

- Clasificar imágenes por una cualidad.
- Utilizar el escáner como un instrumento para la construcción de materiales.

#### Desarrollo de la actividad:

Los niños traen de su casa imágenes de revistas y periódicos. En gran grupo se deciden las clasificaciones que quieren hacer:

- Por su color.
- Por el material de que están hechos.
- Por el uso.
- Por que tengan un nombre largo o corto.
- Por un sonido determinado.
- ...

Una vez se han realizado juegos de clasificación con las imágenes según diferentes criterios, los niños “escanean” las imágenes y las guardan en el disco del ordenador, con ayuda del profesorado.

La profesora y un grupo de niños deciden qué imágenes irán en una loto y cuál será el criterio de clasificación.

Otra actividad será recuperar una loto que ha construido otro grupo de niños y adivinar qué tienen en común las diferentes imágenes.

#### Material:

- Escáner.
- Ordenador.
- Programa de dibujo.
- Imágenes en papel.

## Actividad 9

---

### “El sonido escondido”

#### Objetivos:

- Asociar el fonema /e/ a diferentes imágenes.

#### Desarrollo de la actividad:

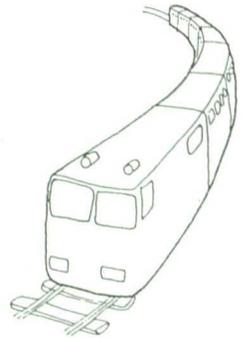
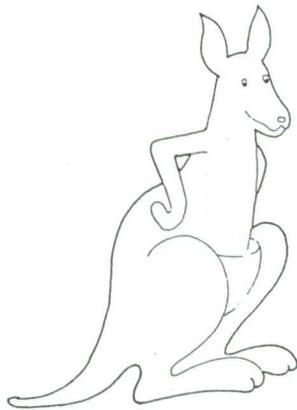
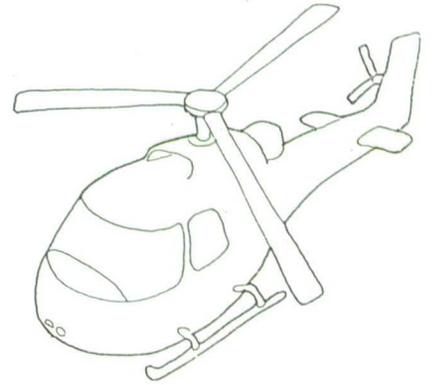
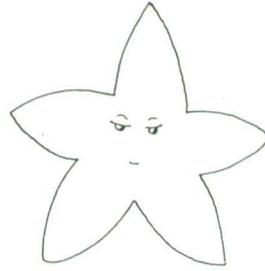
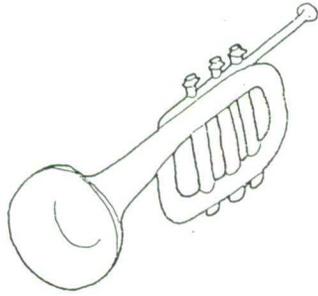
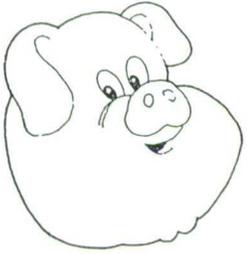
Se coloca en el tablero de conceptos la lámina con dibujos que tienen el fonema /e/ y otras que no lo tienen.

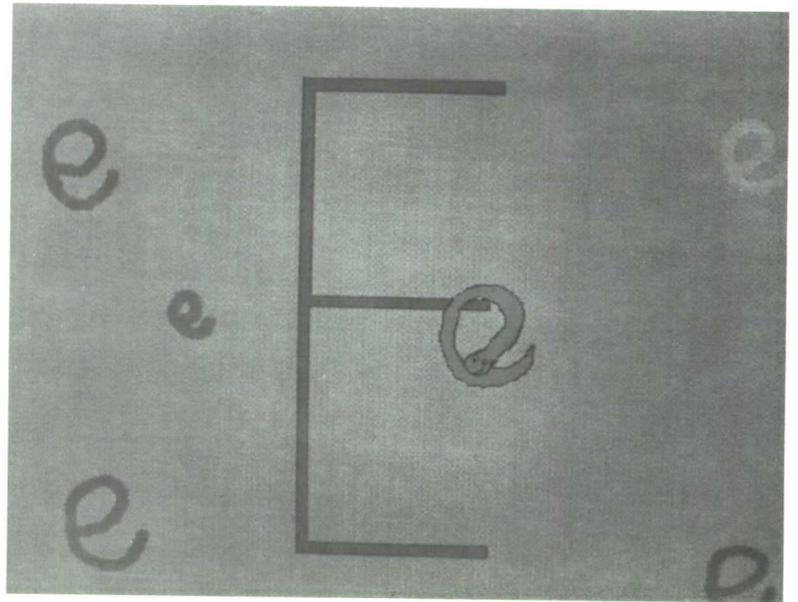
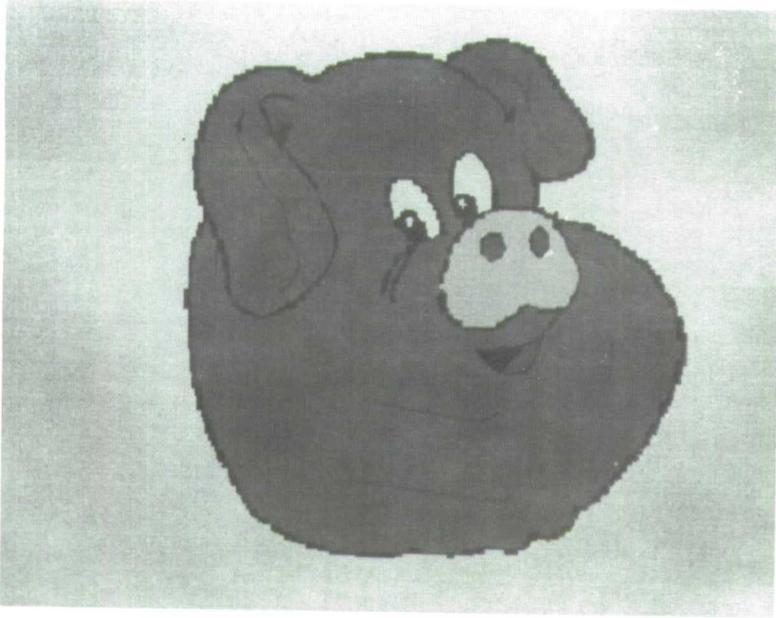
Los niños van presionando encima de los diferentes dibujos y en la pantalla aparece este dibujo si tiene el fonema /e/ o aparece el dibujo que el niño ha presionado, pero con una tachadura, si la imagen propuesta no tiene el fonema /e/.

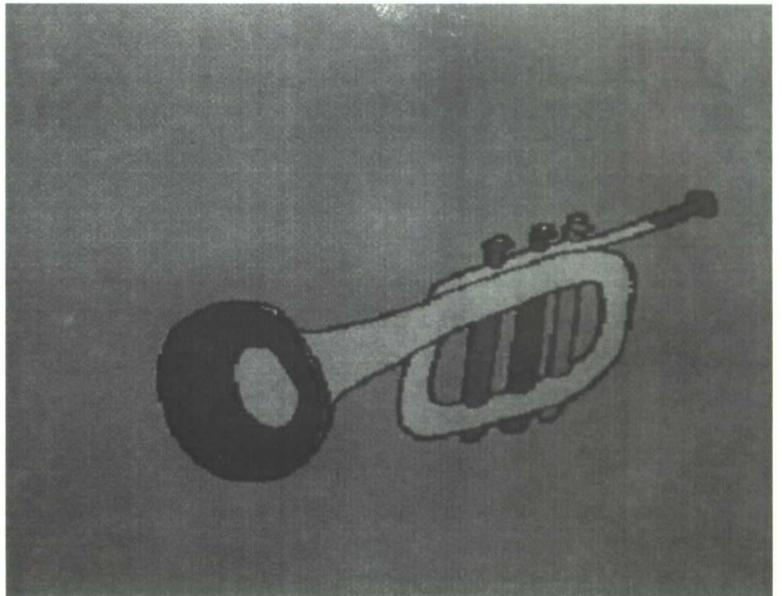
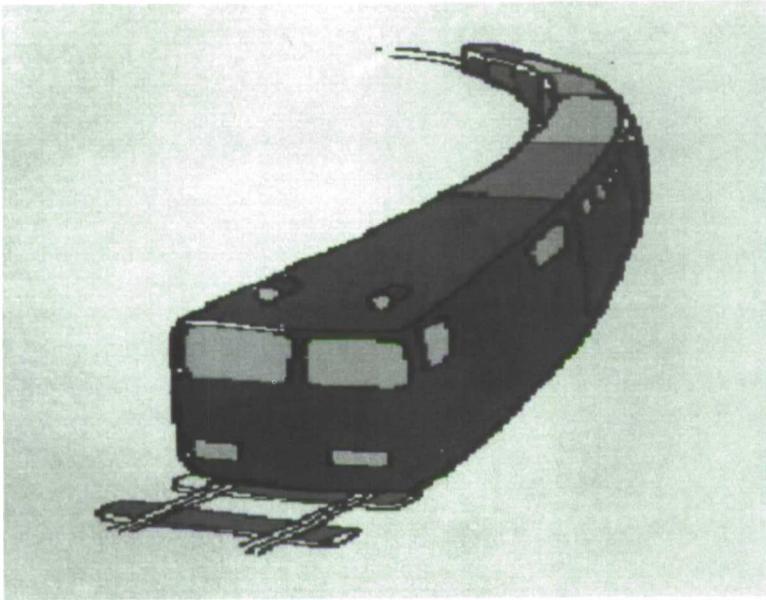
(Ver lámina del tablero adjunta).

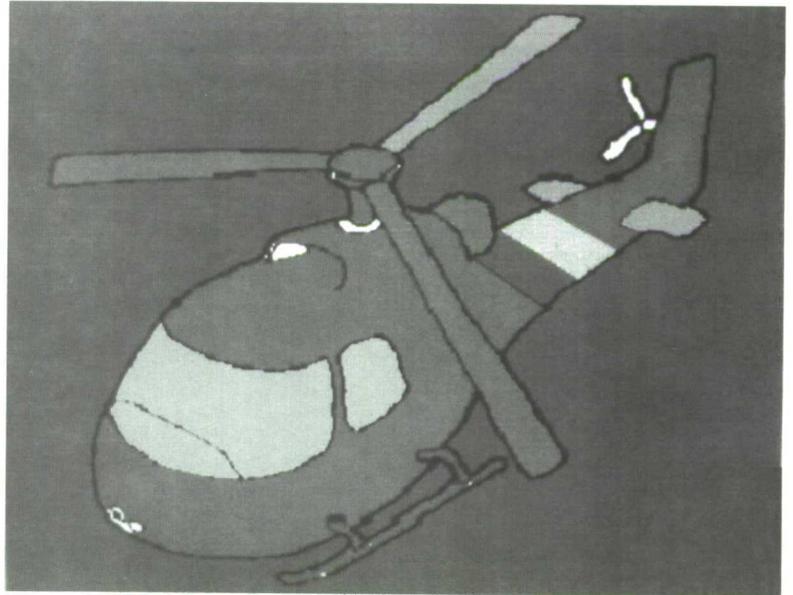
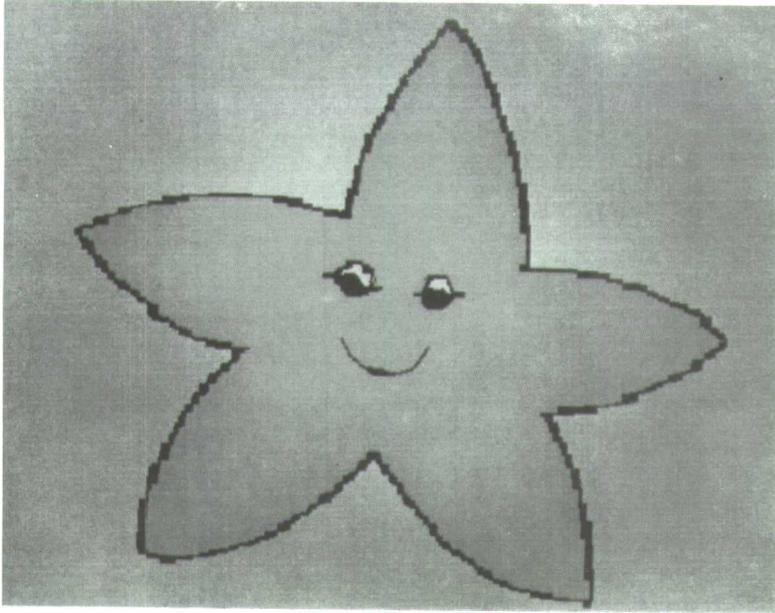
#### Materiales:

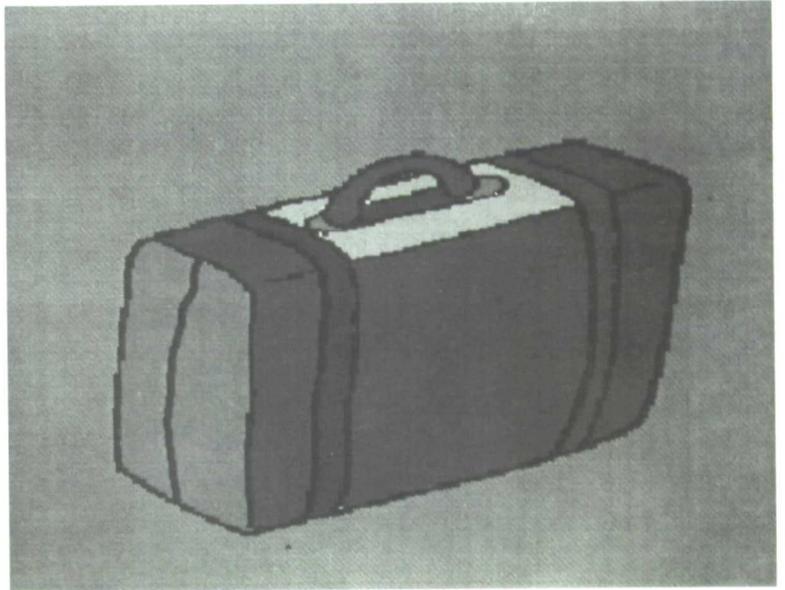
- Ordenador.
- Tablero de conceptos.
- Lámina /e/.











# Actividad 10

---

## “Rompecabezas”

### Objetivos:

- Desarrollar la estructuración espacial.

### Desarrollo de la actividad:

Después de trabajar con las lotos de imágenes, los niños y niñas construyen rompecabezas usando las diferentes imágenes que han visto en las lotos o que han traído de su casa para construirlas.

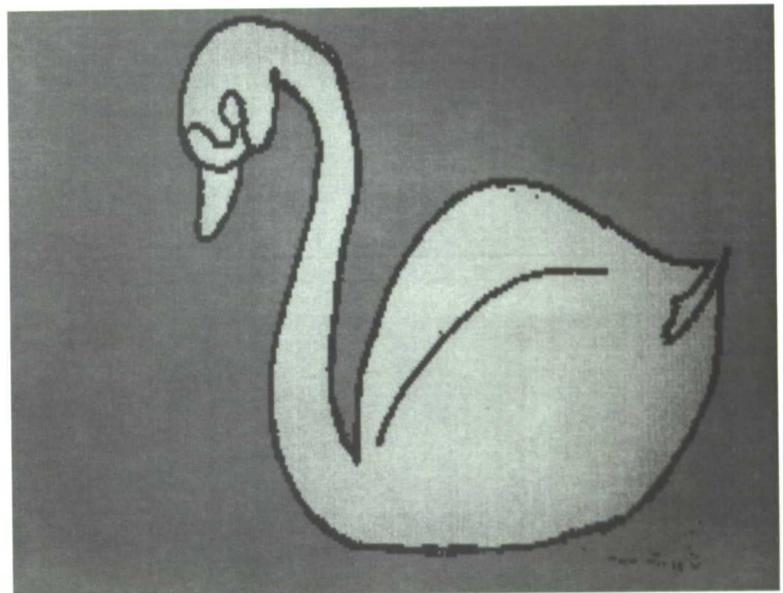
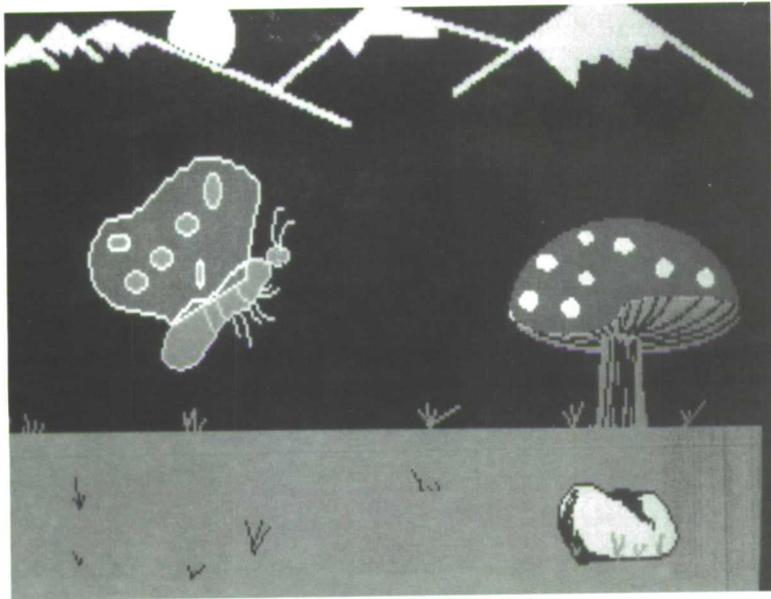
En el rincón del ordenador y con el programa “Rompecabezas” activado, los niños y niñas encuentran en la pantalla una imagen. Al presionar el ratón esta imagen se descompone en 4 partes (o las que la maestra haya preparado). El niño o niña presiona el botón del ratón para seleccionar una parte del dibujo, lo desplaza donde él cree que debe situarse y presiona otra vez en el ratón para colocarlo. Si en un momento dado quiere pedir la imagen original o comprobar si el rompecabezas está terminado, puede presionar en el botón derecho del ratón y aparecerá la imagen original con una “A” señalando que se está en la “ayuda”. Sólo con presionar el botón izquierdo del ratón vuelve el rompecabezas al punto donde estaba en el momento de pedir ayuda.

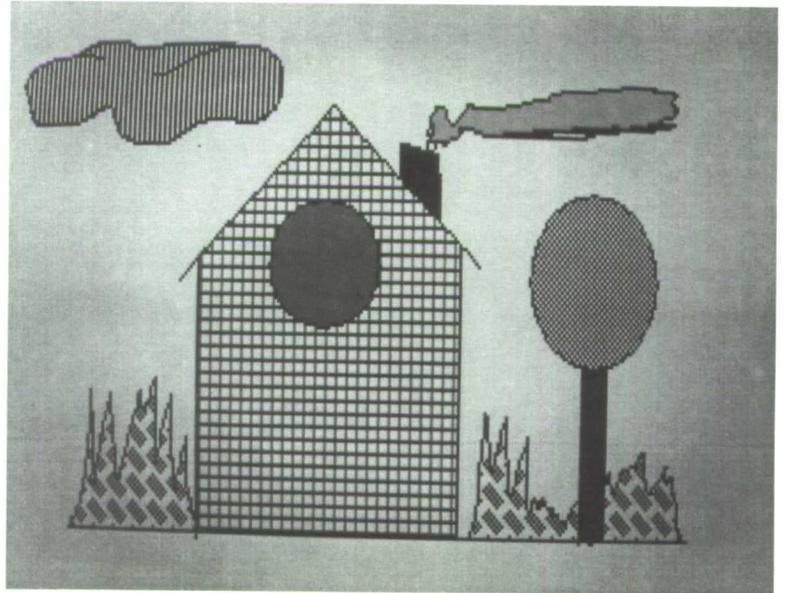
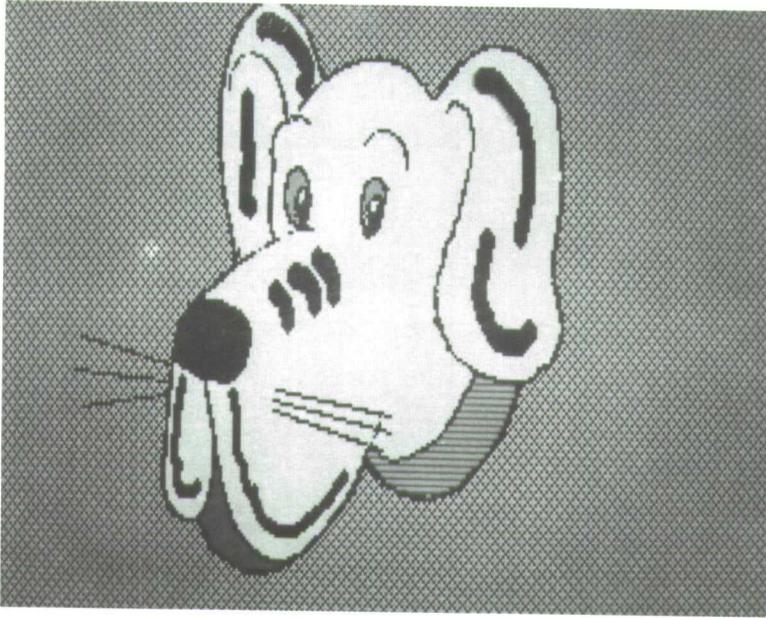
De la misma manera se pueden trabajar:

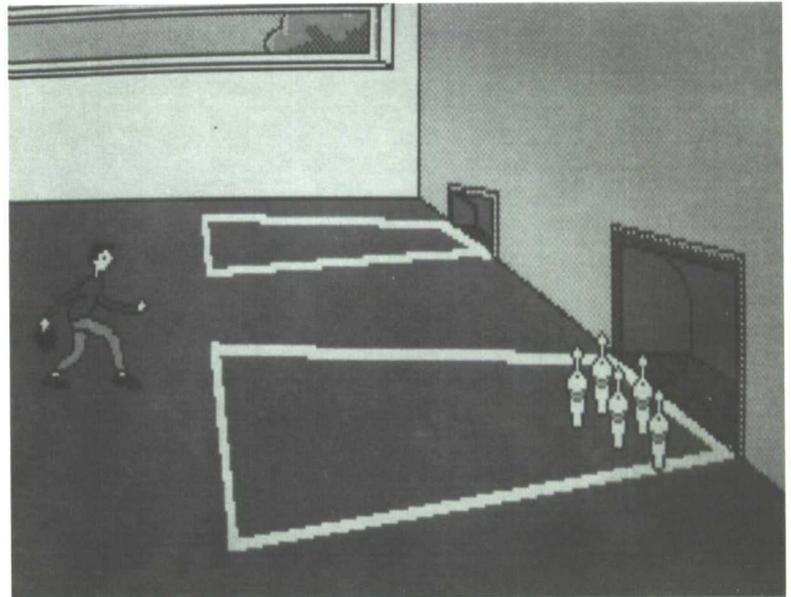
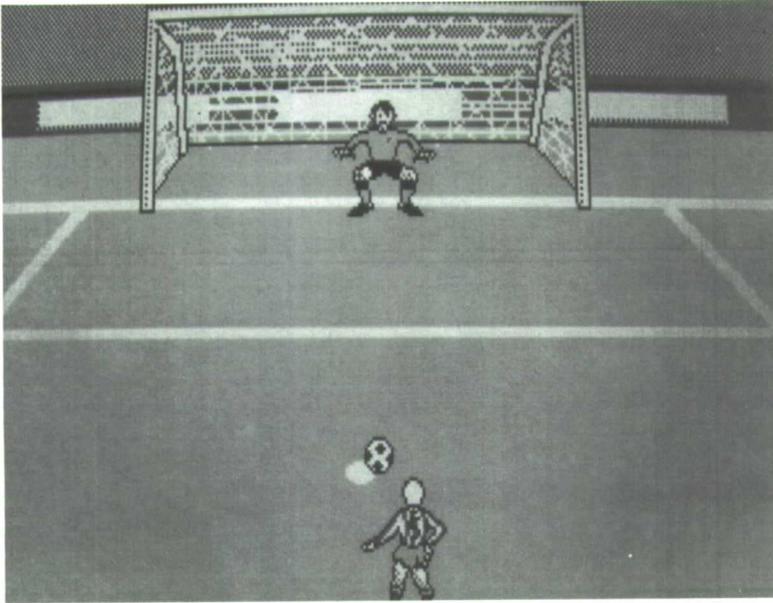
- El mismo dibujo pero con más partes.
- Otro dibujo.

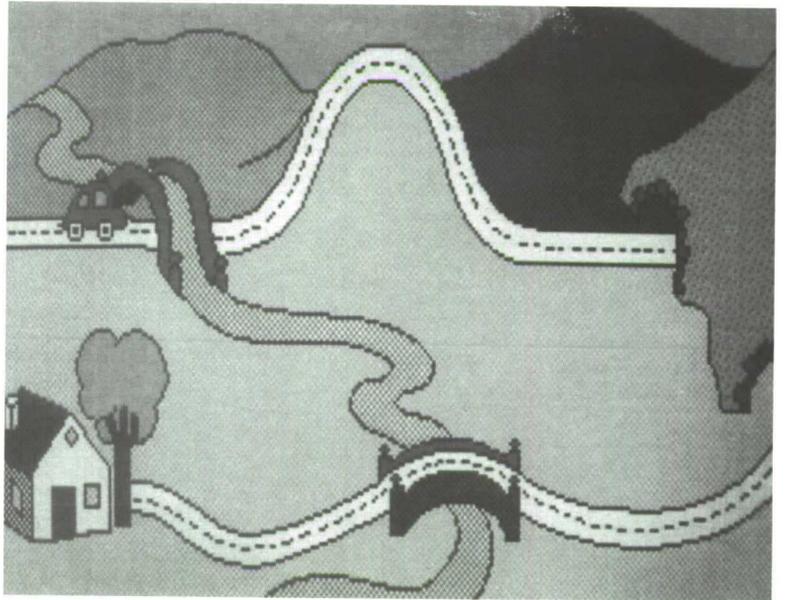
### Materiales:

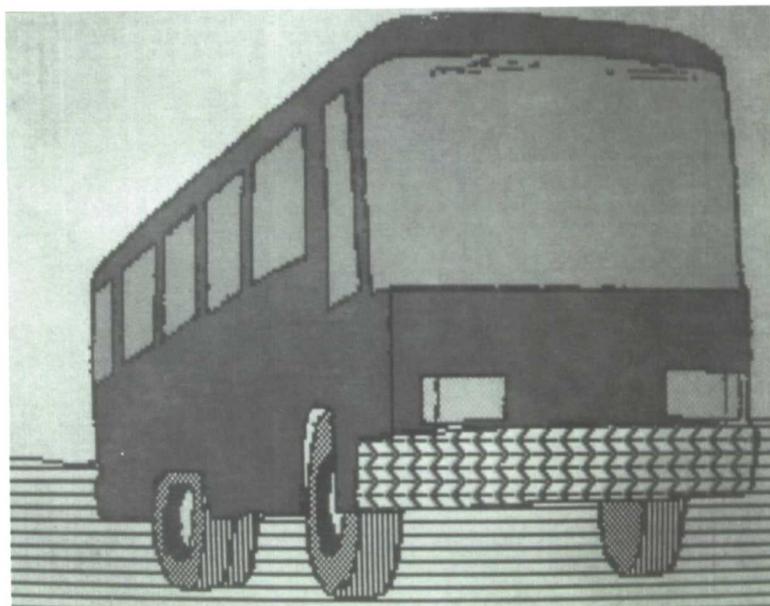
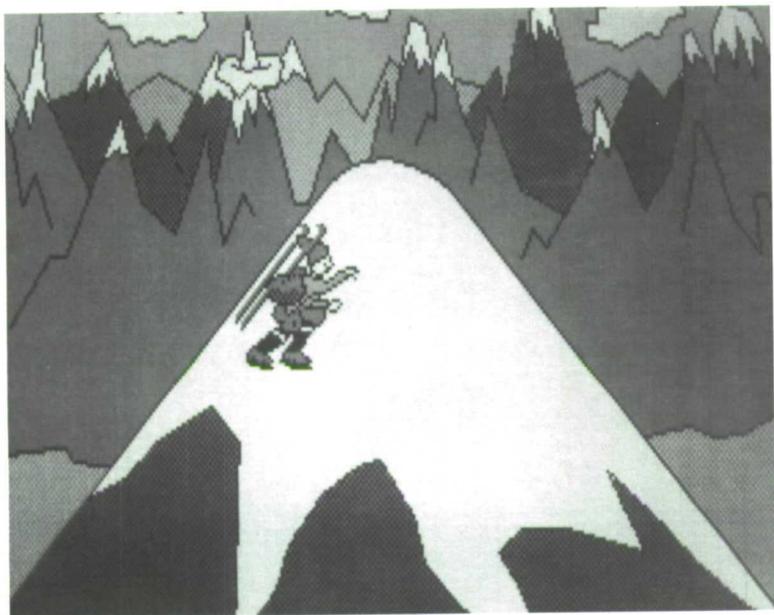
- Ordenador.
- Programa “Rompecabezas” P. N. T. I. C.
- Ficheros de dibujos PCX.

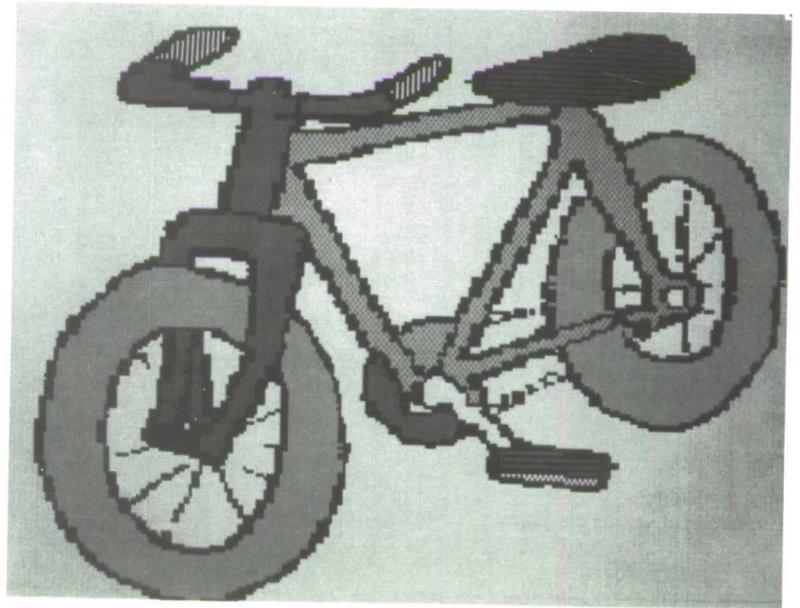
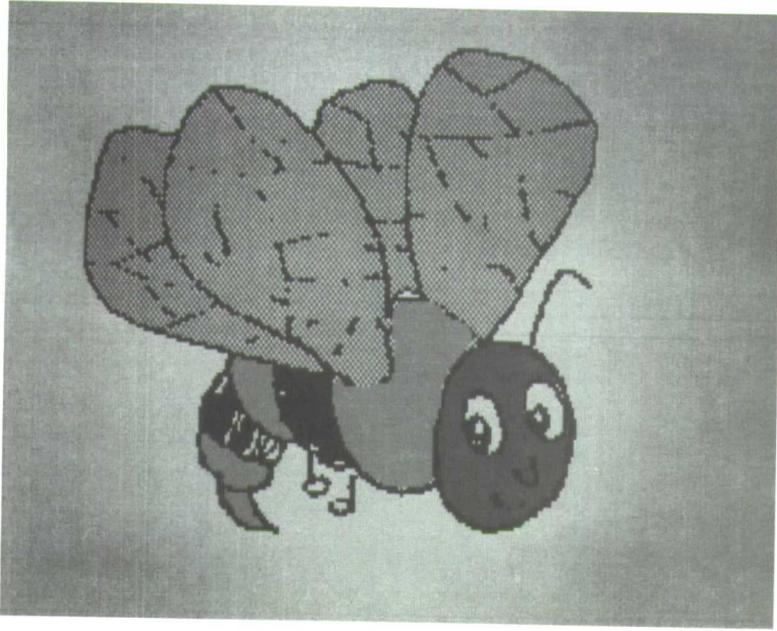


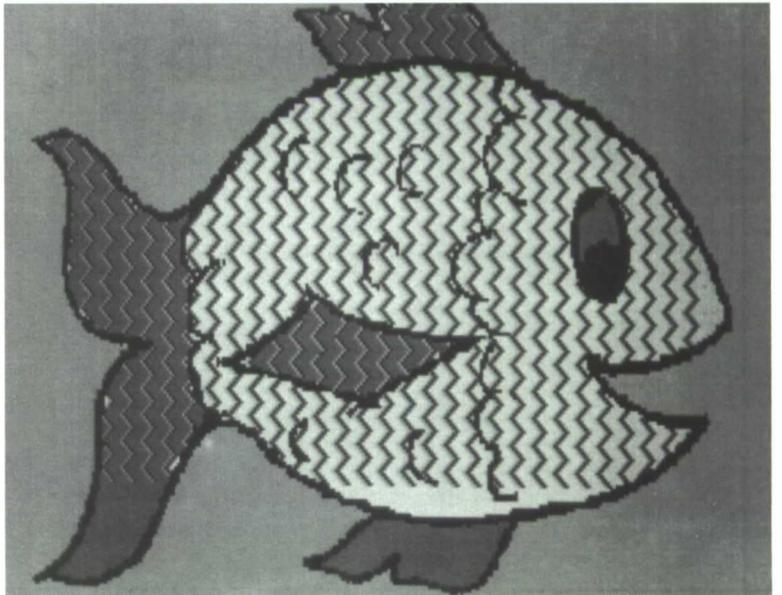
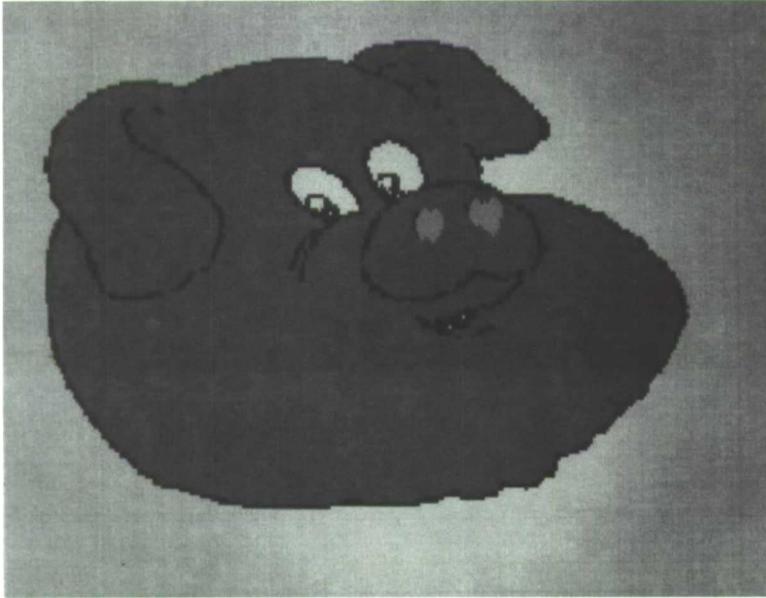












# Actividad 11

---

## “¿Qué será?”

### Objetivos:

- Deducir el todo a partir de una parte.

### Desarrollo de la actividad:

Los dibujos trabajados en la clase, “escaneados” y guardados en el disco o dibujados en el ordenador con el programa de dibujo son un conjunto de imágenes que el niño conoce.

En pequeño grupo y con el programa “Rompecabezas” pueden adivinar cuál es el dibujo que está escondido en la pantalla. Para ello la maestra carga el programa, selecciona un dibujo y con la opción “adivina” aparece la pantalla totalmente negra. El niño presionando con el ratón visionará partes de la pantalla y, por lo tanto, partes del dibujo.

El trabajo puede ser:

- ¿Qué te parece que es?
- ¿Qué lleva en...?
- ¿Podrías enseñar todo lo que hay en la parte de arriba, abajo...?
- ¿Podrías sacar el círculo, el cuadrado...?
- ¿Podrías buscar dos trozos que tengan el mismo color?

### Material:

- Ordenador.
- Escáner.
- Programa “Rompecabezas”.

PROPUESTAS  
DE  
TRABAJO

## Jugamos juntos mayores y pequeños

**Edad aconsejada:** 3, 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Favorecer la comunicación.
- Intercambiar experiencias entre personas adultas y niños y niñas.
- Introducir hábitos de trabajo en grupo.

### Actividades previas:

Un día a la semana por la tarde, las madres y los padres de los niños y niñas de Infantil vienen a la clase. Esta sesión, que dura toda la tarde, es un poco diferente a las demás, porque los pequeños y las pequeñas tienen autonomía para explorar en pequeño grupo más posibilidades.

El primer día se les explica que las mamás y papás están en la clase como la maestra, para trabajar y jugar con todos los niños y niñas. Pueden preguntar, pedir a cualquiera que les ayude y, por tanto, no deben estar sólo con sus mamás respectivas.

A partir de este momento se explica un poco los materiales que hay en cada taller y se empieza la sesión.

### Actividades con el ordenador:

Las actividades con el ordenador se realizan en pequeño grupo. Pueden ser:

- El juego con los lotos de fotografías del cuento.
- La exploración del cuento que está en el teclado de conceptos.
- La exploración del sonido escondido en la hoja de imágenes que está en el teclado de conceptos.

Ésta no es una lista exhaustiva, porque cualquier actividad de las que hemos presentado anteriormente puede realizarse con esta organización de clase.

### **Evaluación:**

Que haya más personas para atender a los niños y niñas permite una observación más eficaz, un trabajo más individualizado, y una dinámica de agrupamientos flexibles que crea nuevos vínculos de unión, y aísla los problemas de relación.

El trabajo en distintos grupos permite que las estrategias de un grupo puedan ser observadas y beneficien a otros. La integración se hace realidad en este tipo de actividades.



## Papá y mamá

**Edad aconsejada:** 4 años.

### Objetivos:

- Identificar la figura del padre y la madre.
- Identificar objetos típicos del padre y la madre.
- Realizar correspondencias de los objetos anteriores.

### Actividades previas:

Cada niño traerá de su casa una foto familiar preferentemente de su padre y de su madre.

En la clase se conversa con los niños observando las fotos y fijándose en los detalles: la cara, el vestido, los accesorios (pendientes, gafas, chales, cinturones, etc.).

Se monta el rincón de los disfraces y los niños podrán disfrazarse de papás y mamás realizando sus acciones más cotidianas.

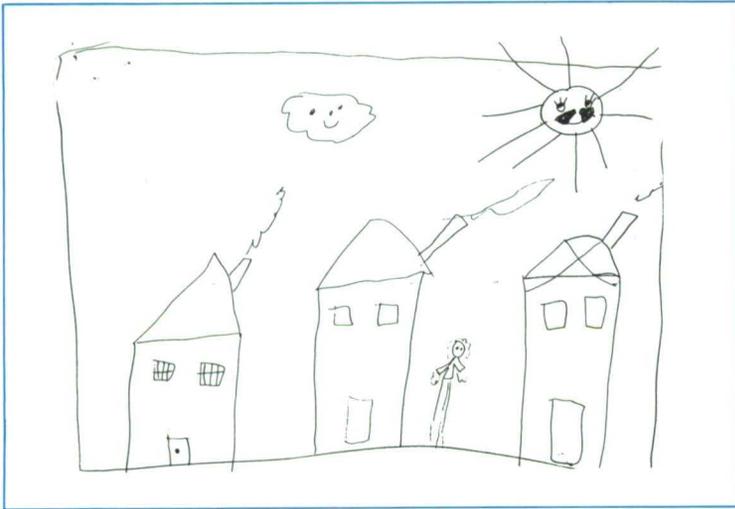
### Actividades con el ordenador:

- La actividad se realiza en el rincón del ordenador.
- Con el programa de dibujo, los niños dibujan a su padre y a su madre.

### Actividades posteriores:

Se sacan los dibujos por la impresora y se realiza un mural.

Pueden relacionarse las fotos con los dibujos sacados de la impresora.



### Evaluación:

En la evaluación se ha tenido en cuenta:

- La descripción y la observación de características físicas.
- La actitud positiva de los niños y niñas al contárselo a sus compañeros.

## La línea maravillosa

### Objetivos:

- Crear un dibujo con materiales nuevos y elementos poco convencionales.
- Iniciación al concepto de simetrías.
- Introducción de la serie verde.

### Actividades previas:

Un niño o una niña piensa un dibujo sencillo. Escoge el número de compañeros que necesita para realizar lo que se ha propuesto. Una vez los ha colocado, el resto de la clase debe adivinar cuál es el dibujo.

Otra actividad de grupo consiste en el juego de las cuerdas. El proceso es similar al juego anterior. Un niño piensa un dibujo y debe realizarlo con cuerdas del mismo tamaño. Aquí el objetivo principal es que los niños y niñas vean que pueden convertir una curva en una recta, y viceversa.

### Actividades con el ordenador:

- En parejas pensarán un dibujo, que realizarán con los elementos recta y curva de la serie verde.
- También puede proponer el profesor o profesora dibujos, tales como:
  - Las ruedas y el tren.
  - Las olas del mar.
  - Las tejas de un tejado.
  - Las nubes.
  - La valla del jardín.

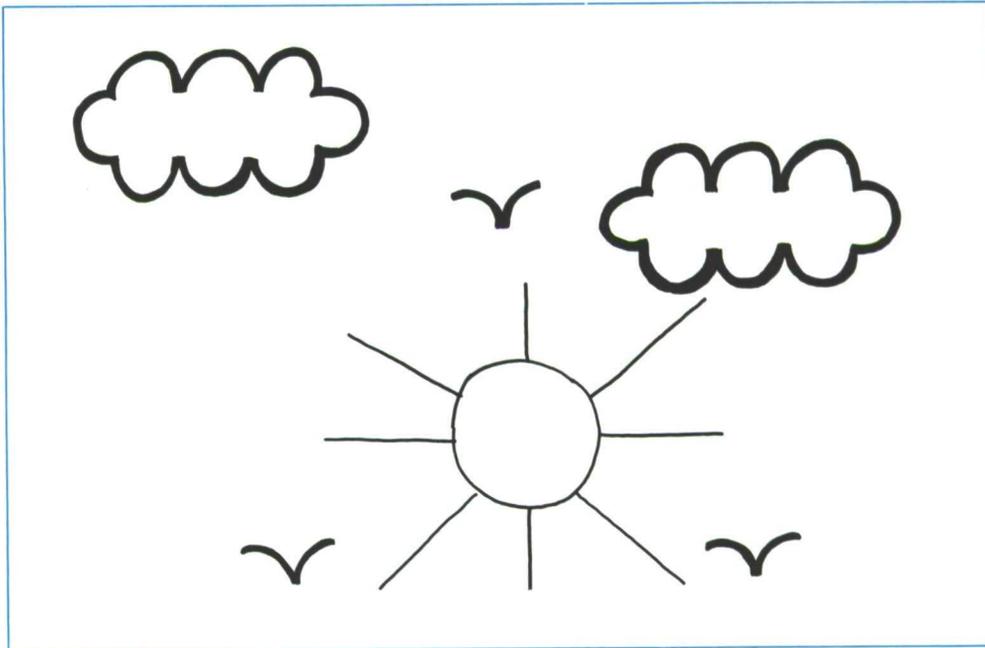
### Actividades posteriores:

Se saca por la impresora la nube realizada y se dibuja otra parecida al lado, encima, debajo o en otra posición.

Con el fondo del mar dibujado en el ordenador se le añade un barco recortado y pegado encima de las olas, peces, piedras...

### Materiales:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Series de colores (serie verde).
- Impresora.



# Telemática

Edad aconsejada: 5 años.

## Objetivos:

- Emplear diferentes medios para comunicar un mensaje a los compañeros.
- Manejar las tarjetas amarillas en el ordenador.
- Aprender a esperar la respuesta antes de emitir una nueva propuesta.

## Actividades previas:

**Juego de mímica:** Los niños y niñas deben adivinar qué dice un compañero a través de sus gestos. No se puede decir ninguna palabra. Primero se hará sólo con animales, para restringir las posibilidades y facilitar el acierto. Después, el juego se va ampliando hasta las posibles escenas sencillas.

**Las adivinanzas:** Se trata de acertar un objeto mediante pistas que se encuentran dentro de un sobre. Pistas tales como "es una letra", "sale cada mañana", etc. Cuando las pistas necesiten de un texto, éste será leído por la maestra, e irá acompañado de una imagen significativa. En este juego surge en la clase la necesidad de un medio de comunicación diferente al de la persona (el papel) para obtener la respuesta.

Este medio puede ser también el ordenador.

## Actividades con el ordenador:

- Con dos ordenadores conectados por un cable, y situados uno en cada lado de la clase, un grupo de niños o niñas envía dos letras seguidas al otro grupo, y ellos deben adivinar la palabra del acertijo. Se trabaja con palabras conocidas por los niños. Una vez creen haber acertado la palabra, levantan en alto el dibujo que corresponde a las grafías enviadas y empiezan una nueva palabra.



- El grupo que trabaja en un ordenador envía una letra, y los del otro grupo mandan otra que ellos creen que completa la palabra. A la vista de lo que reciben, los del primer grupo añaden una nueva letra, y así hasta que se forme una palabra con sentido o el número de letras sea superior a seis. (Esta cifra es arbitraria, pero es difícil para un niño de Educación Infantil trabajar con palabras que excedan este número de letras).

### Actividades posteriores:

Con las palabras que han salido del trabajo en común en los dos ordenadores, se busca un significado. Se explica y se dibuja.

### Material:

- Dos ordenadores .
- Un cable de conexión entre los dos ordenadores.
- Dos lectores de tarjetas.
- El programa de las series de colores.
- Las tarjetas de la serie amarilla.



# Robótica

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Construir un juguete que se dirija a un punto determinado al recibir unas órdenes precisas.
- Introducir a los niños y niñas en el uso de las tarjetas azules para manejar móviles de su propia construcción.

## Actividades previas:

**Juego del tren:** Cuatro o cinco alumnos o alumnas se agarran como si fueran un tren (la mano puesta en la cintura del compañero que tienen delante). Van circulando por un espacio sin obstáculos, pero no deben chocar con los otros trenes. La peculiaridad es que conduce quien se halle atrás, y que lo hace mediante unos signos establecidos:

- Una palmadita en el hombro significa dar la vuelta en la dirección de ese hombro.
- Una palmadita en la espalda significa ir hacia atrás.
- Una palmadita en el muslo significa avanzar.

**Juego de las construcciones:** Con las piezas de Lego, los niños y niñas montarán encima del motor las piezas necesarias para construir el móvil deseado. Le pondrán las ruedas en los agujeros del motor. Lo manejarán con la mano, pero observarán que cuesta mucho moverlo.

La profesora les puede sugerir conectarlo con pilas. Verán que así funciona más fácilmente.

## Actividades con el ordenador:

- En el rincón del ordenador se pueden tener conectados un controlador de robótica y un lector de tarjetas. Los niños y niñas llevan los móviles contruidos. Con la ayuda de la maestra, sustituyen las pilas por el final de los cables del controlador. Una vez se halla el coche en el suelo, se desplaza con las flechas de la serie azul del lector de tarjetas.

## Materiales:

- Ordenador.
- Controlador de robótica.
- Lector de tarjetas.
- Tarjetas de la serie azul.
- Programa del controlador.
- Lenguaje Logo.
- Lego.
- Caja de interruptor con pilas.



## Series numéricas

Edad aconsejada: 4 años.

### Objetivos:

- Contar objetos.
- Reconocer e identificar los números 0, 1, 2 y 3.
- Asociar número y cantidad.

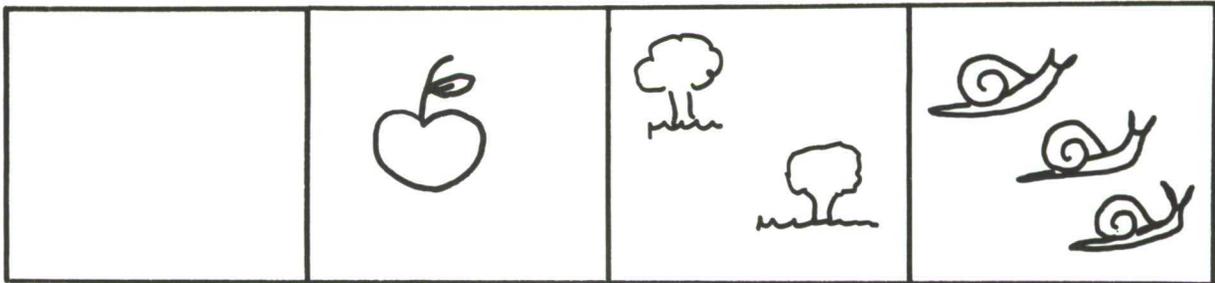
### Actividades previas:

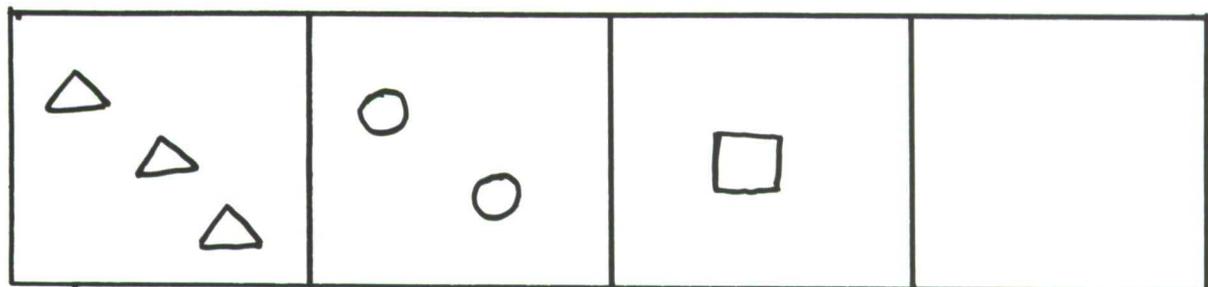
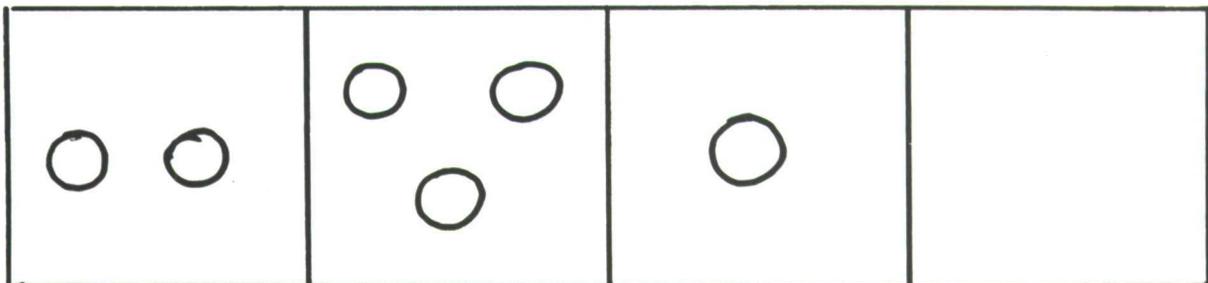
En grupo los niños y niñas escogerán objetos de unas cestas de mimbre y los contarán. En cada cesta el número es inferior a 4.

Harán agrupaciones de dos elementos, de tres o de un elemento.

### Actividades informáticas:

- Los niños recogerán una cartulina parecida a la que se propone en estos dibujos:
- En el rincón del ordenador, usando la tarjeta de los números de la serie amarilla, compondrán una serie de cifras que equivalga a la serie de objetos que figura en la cartulina.
- Una vez compuesta, darán la vuelta a la tarjeta para ver si han acertado. Otra posibilidad es que usen una tarjeta de las que se introducen en el ordenador. En este caso, una vez escritos los números, se introduce esta tarjeta y se puede comprobar el resultado.





### Actividades posteriores:

Se saca por la impresora una serie de cifras que un niño o niña inventa, y otro debe colocar los dibujos.

Se va haciendo una rueda y todos inventan una serie para su amigo o amiga.

### Materiales:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Tarjetas de la serie amarilla.
- Impresora.

# Llegó la música

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

Trabajar con una cualidad del sonido.

Conseguir que el niño o niña diferencie sonidos largos o cortos, y que sea capaz de representar una serie de sonidos con diferente duración.

## Actividades previas:

Se pintan en la pizarra diferentes sonidos. Si son largos se pinta una raya larga, si son cortos una raya corta. Estos sonidos se realizarán corporalmente mediante palmadas, taconeos, silbidos, etc., y con objetos mediante maderas, campanillas u otros utensilios.

Se hará después con la flauta, y se representará en la pizarra, luego se cantarán todos juntos los sonidos representados.

Un niño o niña hace sonidos con su voz y otro lo representa. Después cantará lo que ha representado.

## Tenemos frío

Edad aconsejada: 4 años.

### Áreas implicadas:

Medio Físico y Social.

### Objetivos:

- Conocimiento del esquema corporal.
- Conocer y dominar el espacio: arriba, abajo, de pie, tumbados, juntos, separados.

### Actividades previas:

Desde el espacio donde se realizan las actividades, se divisa el patio. Hace frío, los árboles no tienen hojas, el viento mueve los objetos, y los pajarillos corretean por la arena.

Al compás de una música los niños se mecen; son copitos de nieve que van cubriendo el suelo. Caen despacito y el viento los balancea. Los niños tumbados cubren el suelo, pasados unos momentos empiezan a levantarse para formar un muñeco de nieve.

En grupos de cinco los niños y niñas se rodearán con los brazos por los hombros. Hace viento y frío. Los pajarillos se posan en el muñeco de nieve. Les hace cosquillas y los niños se mueven y ríen. Con el alboroto de las risas despiertan al sol, que escondido tras las nubes, dormía.

La maestra despierta la curiosidad e interés de los niños y niñas motivando la respuesta que ellos mismos descubren y buscan: ¿Qué ocurrirá con el sol?

Los niños y niñas empiezan a separarse, y poquito a poco van cayendo al suelo. Se convierten en charquitos de agua donde se acercan a beber los pajarillos, dando pequeños saltitos. Pero los charquitos poco a poco van desapareciendo; unos fundidos en la arena, otros convertidos en nubes que desplazadas por el viento ascienden, otros se esconden...

Mientras, los granitos de arena son desplazados por el viento: cerca, lejos, arriba, abajo, etc.

La sesión podría continuar según el interés y la creatividad de los propios niños.

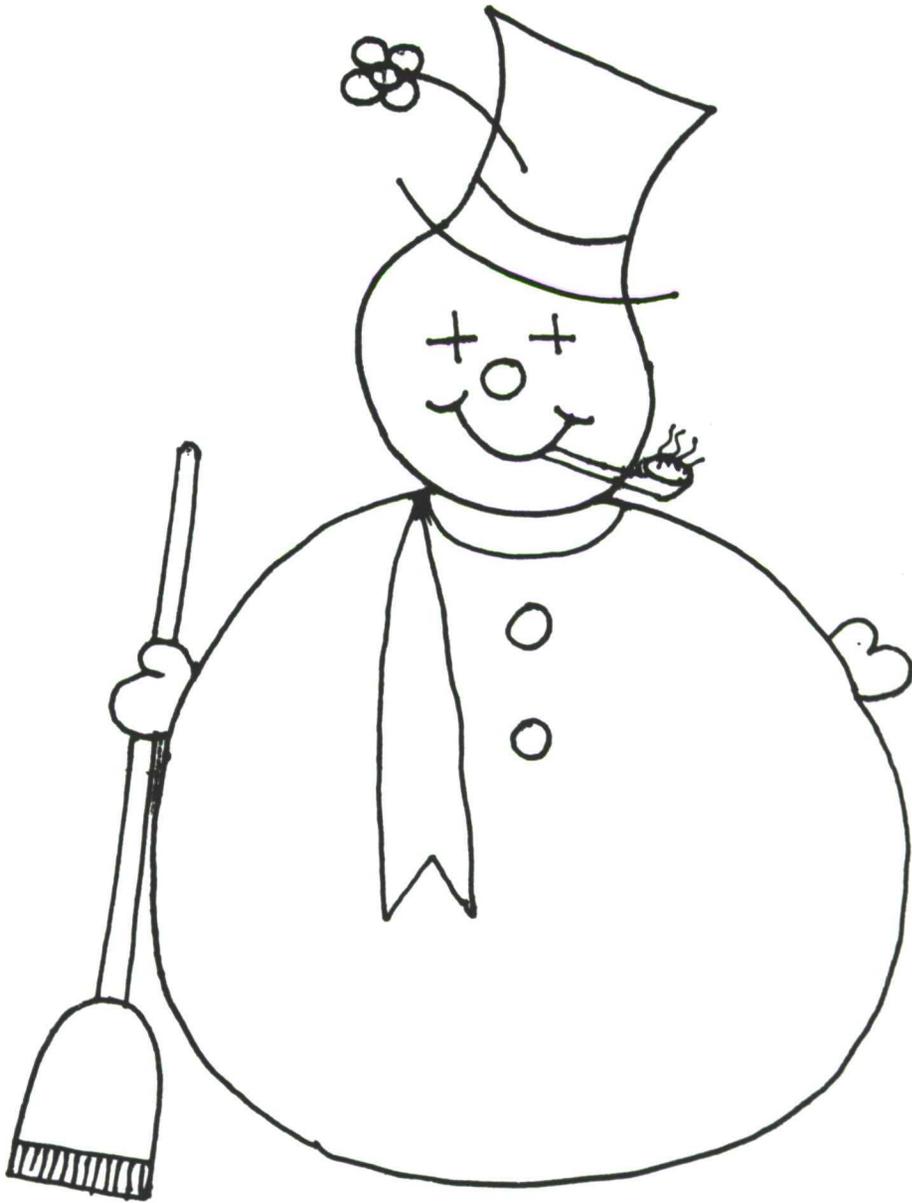
### **Actividades informáticas:**

- Los niños realizan con la serie azul un redondel pequeño y otro grande para confeccionar un muñeco de nieve.
- Se saca por la impresora y se completa el dibujo con sombrero, escoba, botones, cara, etc.
- Con la serie azul, la profesora realiza un muñeco de nieve completo, guardándolo en una tarjeta o haciendo el procedimiento en Logo, o mediante una transparencia. También con la serie azul, el niño o niña dibuja pájaros encima de la cabeza del muñeco. Se saca por impresora el dibujo y se colorea.

De la misma forma se puede trabajar con el sol y con los charcos.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco de la serie de colores.



## La familia de la serie roja

Edad aconsejada: 4 años.

### Objetivos:

- Fomentar la expresión oral espontánea, verbalizando frases, conceptos y situaciones.
- Afianzar la comprensión oral interpretando órdenes.
- Reforzar los conceptos "dentro - fuera", "arriba - abajo", "entre", "alto - bajo", "alrededor", y "a un lado - a otro lado".
- Estimular la creatividad inventando historias.

### Actividades previas:

Los niños y niñas interpretarán escenas y situaciones con sus propios cuerpos, dando vida a los personajes de la serie roja.

Se dibujarán, pintarán, y recortarán los personajes de la serie roja en cartulina, se creará un escenario en el suelo, y los niños y niñas moverán los personajes a su gusto. También se pueden hacer en plastilina.

Se practicará en el encerado la direccionalidad mediante las tarjetas de movimiento de la serie.

### Actividades informáticas:

- Se jugará con los personajes de la serie roja para familiarizarse con el lector de tarjetas y ver sus posibilidades de acción.
- Los dos niños o niñas que están en el ordenador reconocerán y verbalizarán los lugares y las acciones de los personajes. Por ejemplo: ¿Quién es éste? ¿Dónde está el garaje? ¿Dónde está la tienda? ¿Qué casa es más alta? etc.

- Se realizarán las acciones siguientes:
  - Sube a la mamá al piso de arriba.
  - Lleva al niño entre los árboles.
  - Coloca a la niña sobre el columpio.
- Se inventará una historia a partir de los personajes de la serie roja y se grabará en disco.
- Se reproducirán las historias anteriores contadas por los niños.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie roja.
- Disco del programa de las series de colores.



# Juego de la serpiente

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Conocer los bloques lógicos.
- Orientarse en el plano gráfico.
- Fomentar la creatividad.
- Desarrollar el trabajo en equipo.

## Actividades previas:

Los niños y niñas manipularán libremente los bloques lógicos y el material del aula.

Clasificarán los bloques lógicos atendiendo a su forma, tamaño y color.

En pequeños grupos construirán casas, caminos, serpientes, paisajes, etc. sin ninguna instrucción.

Los niños y niñas harán objetos con los bloques lógicos sugeridos por la profesora tales como casa, árbol, coche, etc.

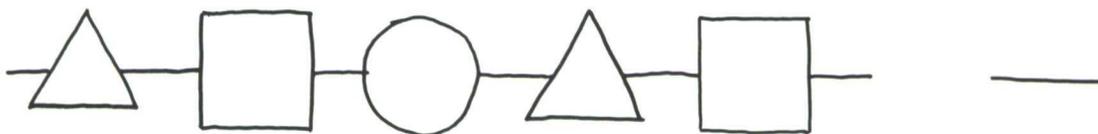
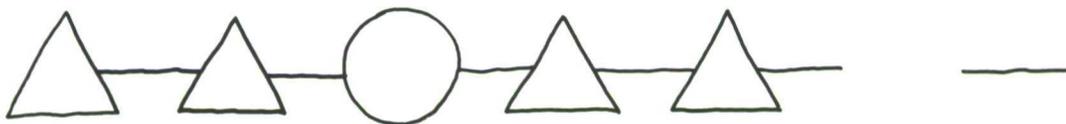
Se realizará una serpiente respetando una serie: cuadrado, círculo, triángulo.

## Actividades informáticas:

- En el ordenador, con el programa de series de la carpeta del C. N. R. E. E. y P. N. T. I. C., se construyen series atendiendo a forma, tamaño y color.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Disco del programa de series del C. N. R. E. E. y el P. N. T. I. C.



## Hormiguita, ¡déjame entrar!

**Edad aconsejada:** 4 años.

### Objetivos:

- Estructurar el espacio.
- Manejar los colores: rojo, amarillo y azul.
- Practicar con líneas abiertas y cerradas.
- Desarrollar la creatividad.

### Actividades previas:

Se juega en parejas al juego de las hormigas. Con las cuerdas de colores una niña o un niño hace una casita para su hormiga de plastilina y el otro, con la suya, intenta buscar una entrada para meterla dentro.

Se crean espacios abiertos y cerrados con las cuerdas de colores y los niños y niñas interpretan su significado, que puede ser real o imaginario.

### Actividades informáticas:

- Con la serie verde los niños y niñas realizarán libremente líneas abiertas y cerradas.
- Se combinan los trazos de líneas rectas y curvas estampando los resultados.
- Se sacan las figuras por impresora y se completan dándoles significados.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie verde.
- Disco del programa de las series de colores.

## La cesta de Caperucita

Edad aconsejada: 4 años.

### Objetivos:

- Ordenar una historia cambiando una parte.
- Inventar una historia a partir de un elemento.
- Fomentar la creatividad.

### Actividades previas:

A partir del cuento de "Caperucita" se pregunta a los niños y niñas:

*"¿Qué le puso mamá en la cestita?" "Pan miel y queso". ¿Y qué más podía haberle puesto?"*

El profesor o la profesora hace la propuesta siguiente:

*Caperucita al pasar por el bosque se distrajo jugando, y unos animalitos se comieron lo que llevaba.*

*¿Qué hará Caperucita? ¿Volverá a casa llorando? ¿Pedirá ayuda en el bosque?*

Los niños crearán una nueva historia partiendo del nuevo suceso. Puede suceder lo siguiente:

- Las hormiguitas le regalarán el trigo.
- El molinero lo molerá en el molino.
- El panadero le hará el pan.
- Las abejas le darán la miel.
- Las ovejas le darán la leche y el campesino le fabricará el queso.
- El lobo, conmovido ante los lloros de Caperucita, la ayuda trasladándose con gran rapidez a través del bosque en busca de estos animalitos. Pero... ¿Se fiarán al principio los animalitos del lobo? El cuento tendrá el final deseado por los niños.

Otra historia que podemos desarrollar, enriqueciendo el vocabulario y creando diálogos para los personajes, puede ser la historia de unos granos de trigo convertidos en pan o bollos de los que suelen traer los niños y niñas a clase para el recreo.

### **Actividades informáticas:**

- Se trabaja con las tarjetas de la serie roja. El niño o niña elige los personajes y monta la historia verbalizando las acciones.
- Mediante preguntas la profesora conduce el trabajo:
- El escenario puede ser el supermercado donde Caperucita y su familia van a comprar lo que van a llevarle a la abuelita.
- Con el programa de "Rompecabezas" se juega al "Adivina", utilizando la pantalla de alimentos.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Ratón.
- Serie roja.
- Disco del programa de las series de colores.
- Disco del programa Rompecabezas.

## Orientación temporal

**Edad aconsejada:** 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Reforzar los conceptos básicos “antes-después”.
- Ordenar historietas teniendo en cuenta estos conceptos.
- Ante situaciones gráficas, expresar cuál se produce antes y cuál después.

### Actividades previas:

Los niños y niñas contarán qué hacen antes de venir a la escuela y después, antes de salir al recreo y después, antes de comer y después.

Se harán carreras de dos en dos en el patio y habrá que ver quién llega antes y quién llega después.

Presentamos a los niños y niñas dos láminas sucesivas. Ellos tendrán que decir qué ocurrió primero y qué pasó después.

Dependiendo de la unidad didáctica con la que se esté trabajando, también se pueden utilizar algunos cuentos como “La Liebre y la Tortuga” o “Los tres cerditos”, ya que en ellos aparecen nociones temporales.

### Actividades informáticas:

- Se utiliza el programa de orientación temporal de la carpeta del C. N. R. E. E. y el P. N. T. I. C., donde los niños y niñas deben ordenar historietas de tres y cinco viñetas. Pasarán por el ordenador en pareja monitorial intentando resolver solos los problemas que se les planteen. Sólo acudirá la profesora si no son capaces de conseguirlo.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Disco del programa de Orientación Temporal de la carpeta del C. N. R. E. E. y el P. N. T. I. C.

# Me gusta dibujar

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Mejorar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la creatividad en el dibujo.
- Inventar historias con los dibujos creados.

## Actividades previas:

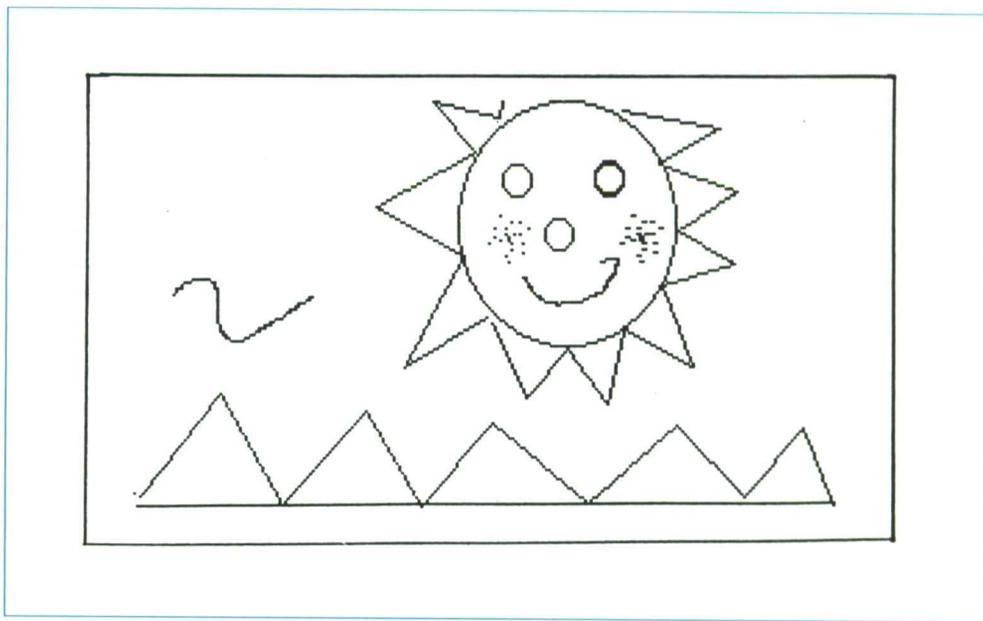
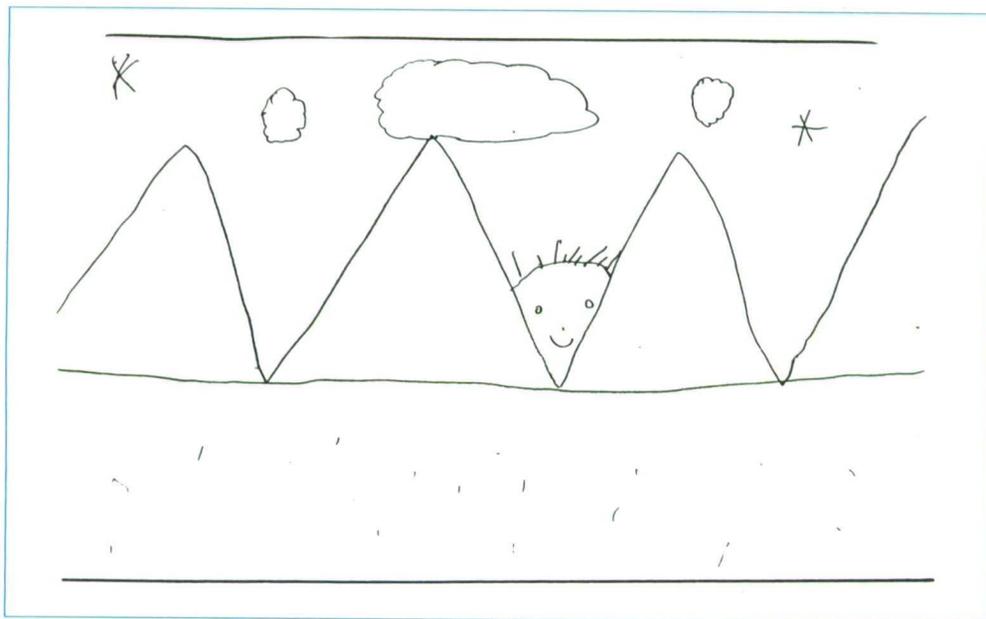
Se realiza un dibujo libre sobre papel continuo, con pintura de dedo y pincel o ceras blandas. Los niños y niñas trabajan por parejas. Uno pinta y el otro le dirige apoyando la mano sobre su brazo izquierdo. El niño o niña que pinta se detiene cuando el que le dirige deja de apretarle.

## Actividades informáticas:

- Se utiliza para pintar el programa "Paint Show", que funciona con el ratón. Primero los niños y niñas manipulan libremente el ratón, cambiando colores y explorando para qué sirven todas las cosas que aparecen a la izquierda de la pantalla.
- Dibujan libremente con el ratón y colorean.
- Los niños y niñas hacen un dibujo. Lo sacan por la impresora y después lo colorean.
- Con los dibujos creados se monta una historia compuesta por diferentes secuencias.

## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Ratón.
- Disco del programa "Paint Show".



# Los pájaros

Edad aconsejada: 5 años.

## Objetivos:

- Lograr la captación del sonido.
- Iniciar a niños y niñas en los conceptos de: intensidad, tono y timbre.
- Interpretar esquemas rítmicos.
- Cantar siguiendo el ritmo de una melodía.

## Actividades previas:

Se escuchan sonidos y ruidos de la calle directamente. Si no fuera posible, se escucharían a través de una grabación.

Hay que distinguir de qué objeto proceden los sonidos y ruidos anteriores e imitarlos con la voz.

Se realizan ruidos y sonidos con los objetos de la clase y se clasifican según su intensidad (fuerte o suave). Se graban en el casete.

Se escucha música con gran contraste de intensidad. Los niños y niñas dicen cómo les gusta oírla.

Se hace ruido, fuerte y suave, con instrumentos musicales de la clase. Con los ojos tapados un niño o niña adivina qué instrumento es el que suena.

Se escucha el principio del disco de "Pedro y el lobo", donde se reproducen los distintos tipos de instrumentos sueltos. Los niños y niñas reconocen y dramatizan cómo y cuándo se toca cada uno, imitando las voces graves y agudas.

Se escuchan esquemas rítmicos con instrumentos de percusión, y se repiten en forma de eco con palmas, pitos, pies, etc.

Un niño o niña dirige, levantando y bajando la mano, canciones sencillas de ritmo binario.

Simbolización del sonido: duración. Se estira de un ovillo de lana mientras dura el sonido. Se rompe el hilo de lana cuando se acaba. Se repite esta operación con diferentes duraciones. Se ponen los trozos de lana uno detrás de otro y, repasando con el dedo el hilo, se hace con la boca el sonido de la misma duración que se repasa.

Este ejercicio se repite en cartulina. Se usarán símbolos acordados en la clase para diferentes instrumentos, y el niño o niña irá dibujando los símbolos de los instrumentos que oiga (tambor, xilófono, triángulo). En un segundo paso, al lado del símbolo escribirá si sube, baja, o se mantiene.

A la hora de escribir se convendrá en ciertos movimientos que identificarán a cada instrumento. Por ejemplo:

Tambor: mover brazos y piernas imitando pájaros.

Triángulo: mover sólo brazos imitando alas de pájaro.

Cascabel: mover los pies imitando patitas de pájaro.

Para escribir las notas se hará lo siguiente: Con plastilina se hacen bolas. Se pone una cuerda en el suelo. Cuando suena el tambor, por cada golpe, se pone una bola por debajo de la cuerda. Cuando suena el cascabel, se pone una bola por encima de la cuerda.

Se puede aumentar gradualmente el número de instrumentos y de rayas con sonidos menos contrastados, y se conseguirá un pentagrama con notas de plastilina.

Es importante que este trabajo se realice gradualmente debido a la dificultad que implica la asimilación de este concepto para el niño o niña. Debe formar parte de las actividades vinculadas a la vida de la clase y debe ser realizado con las canciones conocidas.

### Actividades informáticas:

- Con la serie blanca y el lector, se escucha el sonido de todas las tarjetas. Se selecciona una de ellas y se pone varias veces.
- Se recuerda el sonido.
- Se pone muchas veces manteniendo el sonido largo, y se pone una vez el sonido corto.
- Se pone el lápiz y se escriben agrupaciones de dos en dos, de tres en tres, etc., iguales. Se pone la trompeta y se escucha el resultado.
- Se pone el lápiz, y se pone una serie de tarjetas diferentes.

- Se hacen ritmos inventados: con las tarjetas se van disminuyendo las diferencias.
- Se inventa una música y, con la trompeta puesta, se escucha.
- Se intenta copiar un trozo corto de una canción conocida, relacionada con la unidad didáctica.
- Se pueden grabar todos estos ejercicios y volverlos a recuperar.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie blanca.
- Disco del programa de las series de colores.

# Viaje por el mundo de los sonidos

**Edad aconsejada:** 4 y 5 años.

## Objetivos:

- Descubrir el mundo sonoro.
- Distinguir el sonido del silencio.
- Reconocer sonidos por su duración y su altura.
- Identificar melodías en el ordenador.

## Actividades previas:

Se realiza un viaje por el mundo de los sonidos, se recorre la clase, el vestíbulo, el patio. Los niños y niñas tratarán de recoger mediante un casete todos los sonidos posibles.

Se tocan libremente instrumentos musicales de sonido agudo y de sonido grave (triángulo, crócalos, pandero, tambor, etc.).

Se dramatiza el cuento de "El Gusano y el Elefante", inventado por los niños. Un niño o una niña hace de elefante con unas grandes orejas y una trompa; otro maneja un gusano que han fabricado con material de deshecho y papeles de colores. Los pasos del elefante se acompañan con el pandero, los del gusano con un triángulo.

Los niños y niñas se levantan de su sitio cuando oyen un sonido agudo o alto y se sientan cuando oyen un sonido grave o bajo.

El profesor o profesora realiza sonidos cortos y largos y los niños lo repiten en forma de eco.

## Actividades informáticas:

- Se ponen diferentes tarjetas y se escucha su sonido.
- Se pone muchas veces un sonido largo y una vez un sonido corto.

- Se escucha muchas veces un sonido grave, por ejemplo "do", y una sola vez el mismo sonido agudo.
- Se inventa una música con el lápiz puesto y se escucha después.
- Se escuchan varias melodías de canciones conocidas por los niños (previamente grabadas por la profesora) como "Estaba la pastora", "Soy el farolero", etc., y los niños y niñas identifican de qué canción se trata.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie blanca.
- Disco del programa de las series de colores.

## La tortuga quiere ir a su casa

Edad aconsejada: 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Traspasar la representación corporal a la representación icónica.
- Reforzar la orientación espacial .
- Potenciar el desarrollo del pensamiento lógico.

### Actividades previas:

Se motiva a los niños con el siguiente cuento:

*Había una vez una tortuga que quería ir a la ciudad a dar un paseo. Se puso en camino, y cuando llegó a la ciudad paseó y paseó entusiasmada por lo que veía: tiendas, casas, niños, gente. De vez en cuando se daba algún que otro susto, pero era tanta su curiosidad que no le importaba en absoluto. Cuando se hizo de noche y se sintió muy cansada, quiso volver a casa, pero como se había distraído con lo que estaba viendo no se fijó en el camino y no sabía volver ¿Queréis que nosotros la ayudemos?*

Creamos zonas en la clase donde situamos la ciudad y la casa de la tortuga. Un niño o niña representa a la tortuga y le guiará otro niño o la profesora mediante las tarjetas azules, así hacemos llegar a la tortuga a su casa por diferentes itinerarios.

### Actividades informáticas:

Se carga en la pantalla una imagen previamente creada por la profesora, que representa la casa de la tortuga y el recorrido que tiene que realizar para llegar hasta ella.

Colocada la tortuga en el inicio del recorrido y mediante las tarjetas de la serie azul, se conduce a aquella hasta la casita situada al final del laberinto.

Se saca por impresora el dibujo y se colorea.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie azul.
- Disco del programa de las series de colores.
- Disco de Logo.

## El elefante y la mariposa

**Edad aconsejada:** 5 años.

### Objetivos:

- Conseguir que las formas, círculo, triángulo y cuadrado sean protagonistas de un cuento.
- Ayudar al niño o niña a resolver problemas.
- Favorecer la integración social.
- Enriquecer la creatividad.

### Actividades previas:

Se colocan todos los niños y niñas en fila, señalando el primero y el último. Se les dice que todos juntos formamos una gran serpiente, no pudiendo perder al niño o niña que se tiene delante. Colocados de esta manera, la profesora hace mover a la serpiente a ritmo lento, normal y rápido con un pandero, dando consignas como “cuando cese de tocar el pandero, la serpiente se colocará dentro del cuadrado”, etc.

Se juega a qué pasaría si no tuviéramos nariz, o si las casas no tuvieran puerta, o si los animales hablaran.

Por grupos, los niños y niñas se mueven por el espacio con música de fondo y una forma en la mano. Cuando cesa la música, la forma se tira al suelo, y los niños y niñas se retiran hacia el exterior y observan cómo han quedado éstas en el suelo. Los niños y niñas expresan lo que ven, e inventan una historia. Por ejemplo:

Había una vez un elefante que se sentía muy sólo y se encontró con una mariposa que le dijo: “¿Por qué estás tan triste?”. “Estoy triste porque tengo clavada una chincheta en una pata y no tengo a nadie que me la saque”. “Yo te la sacaré”, dijo la mariposa. La mariposa le sacó la chincheta al elefante y los dos se fueron contentos. Y colorín colorado...

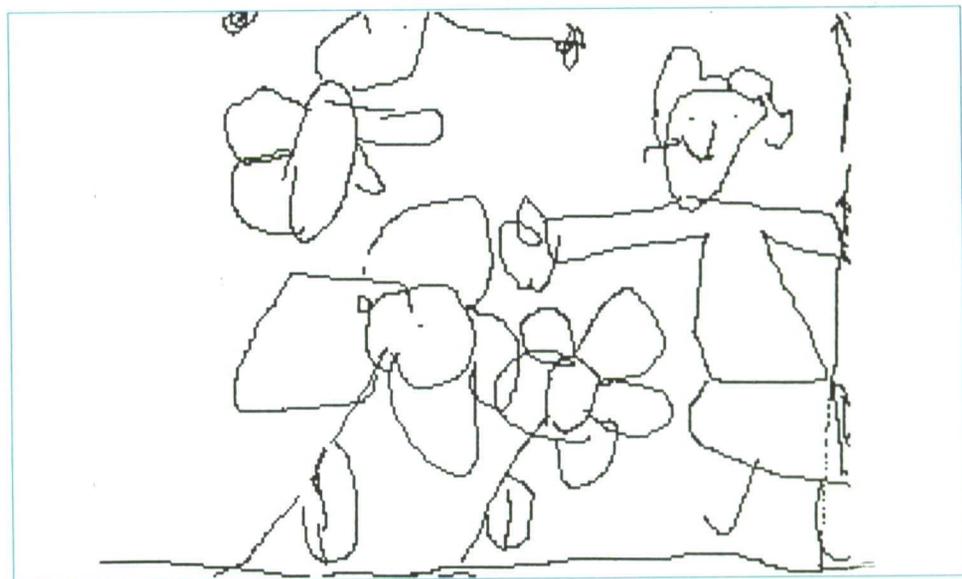
Se recortan o pican en cartulina las formas: cuadrado, círculo y triángulo, se pegan en un folio y se transforman en personajes u objetos.

### **Actividades informáticas:**

- Con los programas de series de la carpeta del C. N. R. E. E. y del P. N. T. I. C., se practican la estructuración espacial y las secuencias lógicas.
- Se realizan dibujos, libres y sugeridos, con el programa "Paint Show".
- Se realizan formas geométricas sencillas con el programa anterior.
- Mediante el ratón, se realizan desplazamientos por un laberinto que aparece en la pantalla del ordenador.
- Los dibujos realizados se sacan por la impresora y se colorean.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Disco de los programas "Paint Show" y "Gencume". Series de la carpeta del C. N. R. E. E. y del P. N. T. I. C.



## Y entre todos una historia

Edad aconsejada: 4 y 5 años.

### Objetivos:

- Desarrollar la expresión oral.
- Favorecer la imaginación.
- Estimular la asociación de ideas.

### Actividades previas:

Colocados los niños y niñas en círculo se reparte a cada uno una hoja de revista. Mediante una retahíla, se elige a un niño o niña que muestra su hoja, escoge una ilustración de la misma, y empieza la historia con una frase. Siguiendo un orden, cada niño o niña va añadiendo una frase y formando lo que al final será la historia.

Esta actividad se puede realizar determinando previamente los personajes que deben aparecer; es decir, ajustándola como sea necesario.

### Actividades informáticas:

- Se utilizan los personajes de la serie roja, asociándolos a la historia creada por los niños.
- Con el programa de dibujo "Paint Show", cada niño o niña realiza un dibujo relacionado con la frase que ha elaborado en la actividad anterior, y le da color con la paleta de colores.
- Con los dibujos realizados por todos los niños y niñas la profesora monta un carrusel utilizando la función *slide* del programa. Todos los niños miran la pantalla mientras van verbalizando cada escena.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie roja.
- Disco del programa de las series de colores y del "Paint Show".

## **Dramatizaciones**

**Edad aconsejada:** 5 años.

### **Objetivos:**

- Desarrollar la expresión oral.
- Desarrollar la expresión corporal.
- Reforzar los conceptos espaciales: avanza, retrocede, gira.

### **Actividades previas:**

Se realizan dramatizaciones sobre historias de la vida real del niño o inventadas. Los personajes que intervienen son los siguientes: padre, madre, hijo, hija.

Se dispone de unos carteles móviles donde están representados los siguientes personajes: padre, madre, hijo, hija, coche, camión.

De la misma manera dispondremos de carteles con las instrucciones Logo (“avanza”, “retrocede”, “gira”) ya utilizadas en otras actividades.

Con estos carteles, y sin expresión oral, se irá construyendo una historia y representándola, comentándola al final de su dramatización.

### **Actividades informáticas:**

- Primero se exploran las tarjetas de los personajes de la serie roja y las acciones que pueden realizar.
- Se reproducen las historias inventadas por los niños utilizando la serie roja.
- Un niño o niña monta una historia que será interpretada verbalmente por otro compañero.

- Se guardan la historia en el disco para verla después y completarla con música del casete y las voces de los niños.
- A la vista de la historia que aparece en la pantalla, se dramatiza únicamente con el cuerpo.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Serie roja.
- Lector de tarjetas.
- Disco del programa de las series de colores.



# Como una sombra

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Desarrollar la destreza manual.
- Practicar la direccionalidad de distintas grafías.
- Insistir en la direccionalidad de la escritura.

## Actividades previas:

Utilizando las palabras del vocabulario básico:

Se dispone de carteles en los que aparecen las palabras del vocabulario básico realizadas en papel de lija. El niño repasa con el dedo dichas palabras.

El profesor o profesora escribe una palabra en la pizarra, les muestra la dirección a los niños y niñas con una linterna, acercando el foco luminoso a la pizarra para que sea puntual. Después todos los niños y niñas realizan la misma actividad con la linterna sobre la palabra escrita.

## Actividades informáticas:

— Utilizando la serie amarilla y el lector de tarjetas:

- El profesor o profesora tendrá preparada una tarjeta que escriba en la pantalla palabras, por ejemplo: mano, mono, mina.
- Se pega una hoja de papel vegetal o de seda blanco (no importa de qué tipo mientras sea transparente) en la pantalla del ordenador.
- Mientras un niño o una niña va introduciendo la tarjeta de una palabra en el lector, otro con lápiz va escribiendo sobre la hoja que está en la pantalla las letras que van apareciendo para formarlas como si de su sombra se tratara.

— Se saca la palabra por impresora y se dibujan las imágenes de las mismas. Terminada la actividad, y como refuerzo de la misma, se utiliza el papel vegetal para repasar las palabras con pincel y pintura.

### **Materiales y recursos:**

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie amarilla.
- Disco del programa de las series de colores.

TARJETAS AMARILLAS

mano -

mina -

mono -

NICOLAS 24-5-1990

mama

mama

mama

# Me gusta escribir

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Discriminar grafías.
- Identificar letras estudiadas.

## Actividades previas:

Se juega a “La casita de la a e i o u”.

Se les proporciona a los niños y niñas una serie de textos sencillos (poemas, adivinanzas, canciones), donde tienen que rodear con un círculo todas las grafías que sean iguales a una dada.

Se divide la clase en cinco grupos. A cada uno de ellos se le asigna un color y una vocal.

Por medio de los cartones de las vocales, se indica cuál va a ser la vocal que va a jugar sin necesidad de seguir el orden convencional.

Se canta la canción “Bartolo tenía una flauta” y los niños y niñas participan por grupos según les corresponde.

Juegan y bailan. Se organiza la clase en cinco grupos. A cada uno se le asigna una vocal. Son estatuas que sólo cobran vida cuando se les enseña su vocal, moviéndose y cantando la canción antes citada. Cuando dejan de ver el cartón con su grafía se paran. Un niño o niña dirige el juego con los cartones.

## Actividades informáticas:

- Con las tarjetas de las vocales de la serie amarilla grande (con la diana): se introducen en el lector, aparecen en la pantalla, se vuelcan en la impresora y el niño o niña las repasa con pintura de dedo.

- Con las tarjetas de la serie amarilla pequeña (círculo negro) los niños y niñas llenan la pantalla con las cinco vocales, se saca por impresora y los niños y niñas rodean cada vocal con un círculo del color que le corresponde.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Impresora.
- Lector de tarjetas.
- Serie amarilla.
- Disco del programa de la serie de colores.

*Sigue la tortuga con tu dedo...*





## Cada pájaro a su nido

Edad aconsejada: 5 años.

### Objetivos:

- Discriminar sonidos.
- Practicar el ritmo rápido y lento.

### Actividades previas:

Se distribuye una serie de aros en el suelo que representan los nidos. En cada uno de ellos viven dos pájaros (representados por niños o niñas). Uno de los pájaros sólo vuela, cuando el ritmo marcado por el triángulo es rápido, el otro, cuando el ritmo es lento. Mientras tanto el pájaro que no vuela por no escuchar su ritmo está durmiendo en el nido. Cuando no se oiga sonido alguno, todos estarán dormidos en sus nidos.

### Actividades informáticas:

- Se utiliza la serie blanca y el lector de tarjetas.
- Se exploran las tarjetas de la serie blanca.
- Con el lápiz puesto, los niños y niñas copian el estribillo de una sencilla canción popular y lo guardan en el disco con una tarjeta de identificación en la que ponen el nombre de la melodía y el grupo que la ha elaborado.
- Cuando han pasado todos los niños y niñas por el ordenador, se realiza una audición de todas las composiciones.

### Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie blanca.
- Disco del programa de las series de colores.

# Pájaros y osos

**Edad aconsejada:** 4 y 5 años.

## Objetivos:

- Diferenciar sonidos graves y agudos.
- Practicar el ritmo.

## Actividades previas:

La mitad de los niños y niñas de la clase representan pájaros, el resto simulan ser osos. Todos están inmóviles. Los pájaros responden al sonido agudo de un triángulo, poniéndose a volar mientras dura dicho sonido y siguiendo el ritmo marcado. Los osos responden al sonido grave del tambor, dando grandes zancadas y marcando el ritmo.

Esta actividad se puede realizar también de forma que el niño o niña no pueda ver el instrumento utilizado, atendiendo únicamente al sonido.

## Actividades informáticas:

- Con la serie blanca y el lector de tarjetas:
- Los niños y niñas inventan melodías. Utilizan sólo los sonidos graves para realizar su composición. Después los sonidos agudos. Y por último utilizan todos los sonidos de la serie. Realizan las composiciones con el lápiz puesto y después ponen la trompeta para escuchar el concierto.

## Materiales y recursos:

- Ordenador.
- Lector de tarjetas.
- Serie blanca.
- Disco del programa de las series de colores.

# Corre, que te pillo

**Edad aconsejada:** 5 años.

## Objetivos:

- Introducir a los niños y niñas en el mundo de los símbolos.
- Aumentar su motricidad mediante los desplazamientos.

## Actividades previas:

En el patio o en la sala de motricidad, los niños y niñas se moverán por el espacio. A una señal se pararán.

En otro momento, un niño o niña propone un recorrido y otro debe alcanzarlo pasando por los mismos lugares.

El juego consiste en descubrir las pistas que existen en el suelo marcadas con pintura o escritas en cartulina. Se inicia el recorrido en el lugar donde está dibujado un niño y termina donde está el otro. Es preciso descubrir qué significa cada código.

En las primeras sesiones la maestra o maestro prepara los cartones y propone los símbolos, en situaciones posteriores son los mismos niños quienes inventan símbolos para los recorridos.

A continuación se propone una relación de recorridos que aumentan progresivamente el nivel de dificultad porque:

- Incorporan números a los símbolos.
- Debe actuarse con elementos externos (pelota, aros, etc.)

## Actividades informáticas:

- En pequeño grupo los niños y niñas recorrerán caminos en la pantalla con las tarjetas de la serie azul.

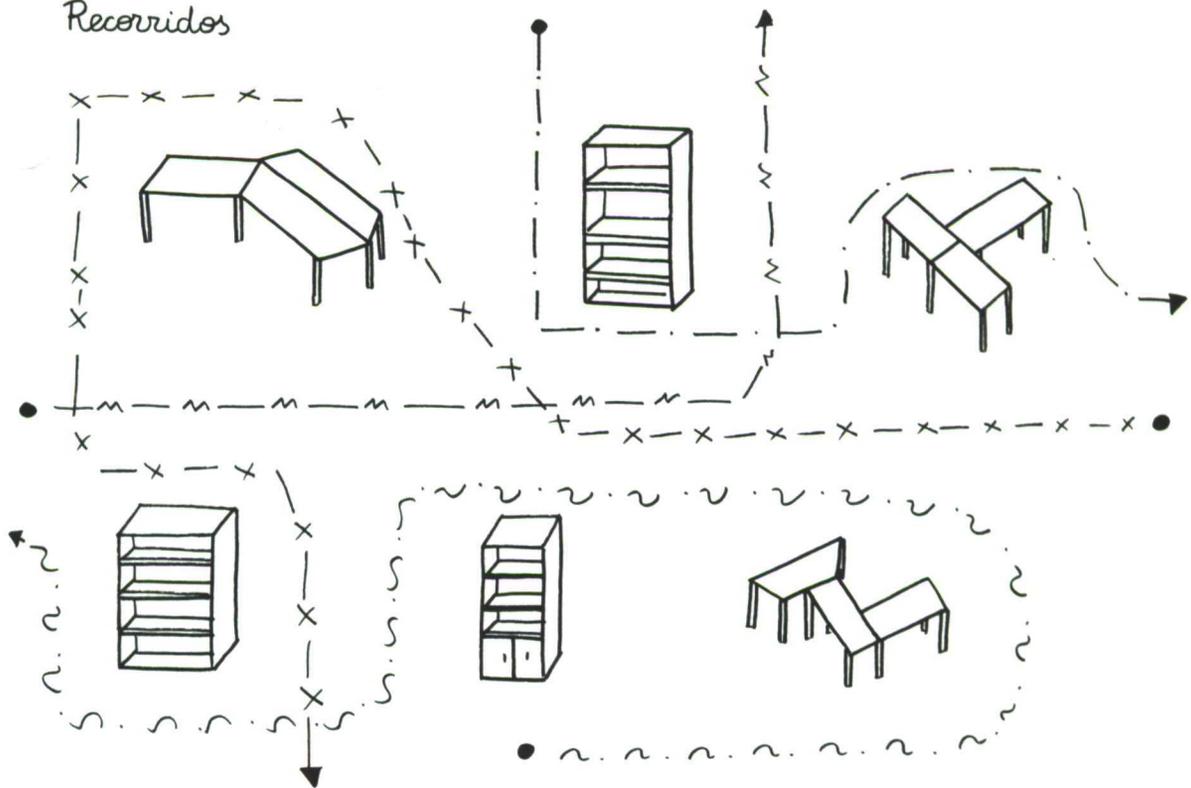
- Se coloca delante en diferentes zonas de la pantalla (pegado) un símbolo parecido a los empleados en el suelo. Los niños deben adivinarlo y trasladar la tortuga de pantalla en el sentido del símbolo.

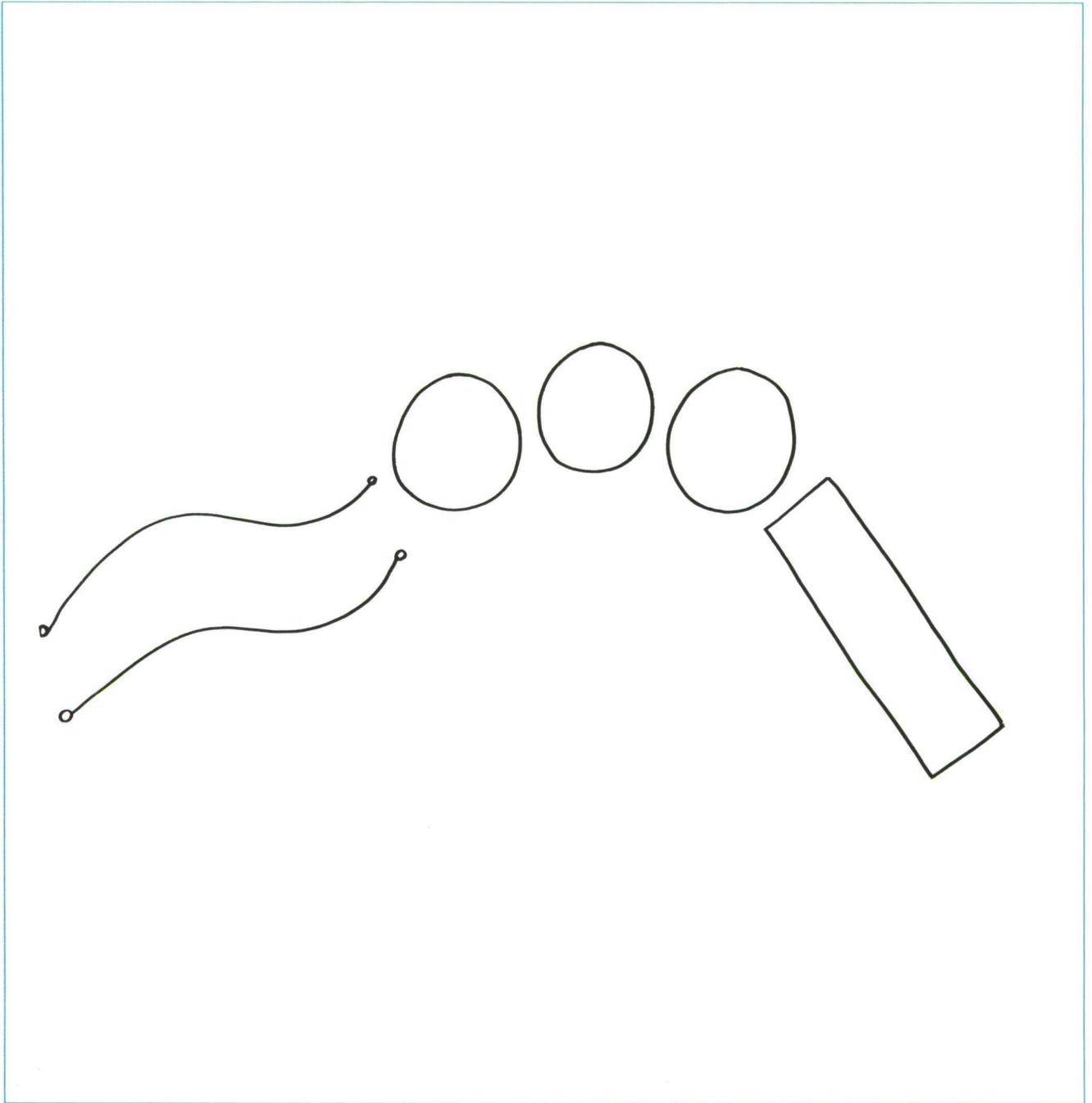
### **Materiales:**

Puede utilizarse el programa de C. N. R. E. E. de conceptos básicos donde un coche recorre un camino.

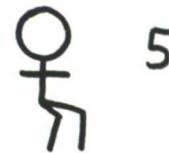
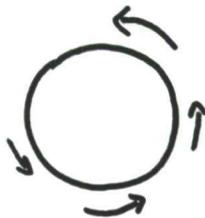
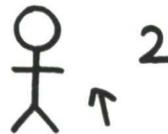
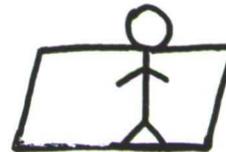
- Los laberintos en LOGO que cada centro haya diseñado.
- Las tarjetas de la serie azul.

Recorridos

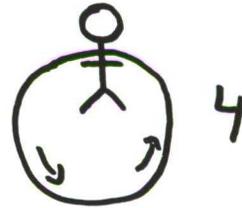
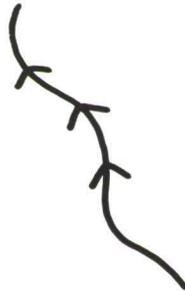




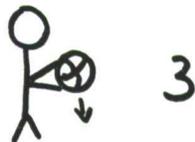
Recorrido n: 1



# Recorrido nº 2



Recorrido  $n=3$



Recorrido nº 4

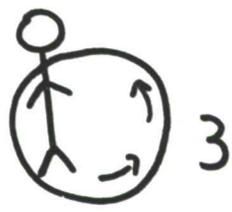
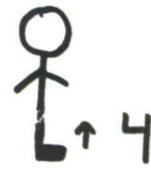


5



5

Recorrido  $n=5$





---

**Ministerio de Educación y Ciencia**

Secretaría de Estado de Educación

*Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*

---





5

## El Rincón del Ordenador

CARPETA DE MATERIALES



