

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
MEMORIA FINAL

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA A TRAVÉS
DE LOS BITS**

Coordinadora: Escolástica Torres Solís
C.E.I.P. Santísima Trinidad, Sierra de Yeguas (Málaga)

Referencia del proyecto: 003/02

**Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación y
Ciencia de la Junta de Andalucía.**
(Orden de 02-05-02; Resolución de 05-11-02)

I N D I C E.

1. JUSTIFICACIÓN.
- 2 . BASES DE ESTUDIOS.
3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS.
4. METODOLOGÍA.
5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.
6. PRODUCTOS.
7. VALORACIÓN GENERAL DEL PROCESO.

1.JUSTIFICACIÓN.

En estos últimos años ha llegado hasta nosotros bastante información sobre el método de Glenn Doman y sus bits de inteligencia. Su preocupación por conocer cómo aprenden los/as niños/as, qué aprenden y qué pueden llegar a aprender, así como el desarrollo, aplicabilidad y resultados de su método con niños/as con lesiones cerebrales severas y bebés nos resulta atrayente y fascinante.

De las distintas aplicaciones de su método, tanto para aprender a leer, como para iniciar a los niños en operaciones matemáticas o aumentar el vocabulario a través de términos enciclopédicos se desprende un aumento en la versatilidad y calidad de las funciones cerebrales.

También es posible potenciar y multiplicar el aprendizaje del /la niño/a a través de algo tan simple como la presentación de una pequeña información relativa a un bit (partícula de información mínima) que basta para identificar personas, animales, o cosas. Con ello instalaremos en nuestros/as alumnos/as una base de datos rica, selecta y segura y proporcionaremos una información abundante, atractiva, dosificada.

Todo esto y el interés por llevarlo a la práctica en nuestro centro, y con nuestros/as propios/as alumnos/as; nos movió a organizar este grupo de trabajo. Nuestra corta experiencia, bastante positiva, nos ha hecho ver como vamos despertando en ellos unas inquietudes, un afán por conocer cosas nuevas que tal vez de otra manera sería muy difícil de conseguir. Tenemos la idea de que el éxito es producto de una buena motivación; y la motivación es una de las asignaturas que desarrollamos con la práctica de este trabajo.

Los antecedentes que tenemos hasta ahora, son todos los archivos realizados, que de momento responden a los grupos de: dar a conocer a los/as niños/as conocimientos enciclopédicos, así como archivos de matemáticas, aunque estos últimos no lo hemos aplicado aún.

Nos gustaría seguir trabajando en estos campos, así como, crear un material donde se le despierte el interés por un idioma extranjero (inglés), tarjetas de información en las que aparezca un vocabulario de inglés; así como un método de lectura que esté basado en presentación de tarjetas.

Sin perder de vista que el Currículo de Infantil tiene como consecución establecer el desarrollo de hábitos sociales, habilidades motóricas, relaciones de socialización, de destrezas para la autonomía en el medio, de desarrollo integral del individuo.... Hemos intentado crear en nuestros/as alumnos/as una buena base de datos empleando este método, es decir, bombardearlos con tarjetas de información, dándole un conocimiento, como he dicho anteriormente, que de otra forma en estas edades tan tempranas no podrían tener y que sin duda van a servir para desarrollar su inteligencia y de base para posteriores aprendizajes. Así pues, lo que hemos hecho es darles a una estimulación visual, auditiva y táctil con una frecuencia, intensidad y duración incrementada, teniendo en cuenta la manera ordenada como crece el cerebro.

2. BASES DEL ESTUDIO.

Las teorías que apoyan nuestro proyecto de innovación y modelos educativos en los que lo hemos sustentados son aquellas que tienen como base los siguientes puntos:

- La inteligencia está en el cerebro, con más de 100.000 neuronas en funcionamiento y que el cerebro está más desarrollado cuantas más conexiones tiene entre sus neuronas.
- En los primeros años de vida son en los que se producen más conexiones, porque el niño está aprendiendo todo y está haciendo continuas deducciones lo cual favorece nuevas conexiones; y además se cree que el crecimiento cerebral significativo termina a los seis años de edad.
- La información llega al cerebro por varios caminos:
Trayectorias sensoriales (vista, oído y tacto principalmente y gusto y olfato en menor grado de importancia).

Trayectorias motoras o de salida que dan respuestas a los estímulos recibidos.

Las trayectorias motoras y sensoriales, junto con las neuronas y sus interconexiones, son el cerebro.

Hay seis funciones diferentes propias de la corteza cerebral: tres son habilidades expresivas motoras y otras tres son habilidades receptivas, sensoriales. Así, pues para elevar nuestra inteligencia debemos estimular su capacidad visual, auditiva y táctil, así como darles oportunidades infinitas de desarrollar la movilidad, el lenguaje y la destreza manual.

Los niños pequeños tienen cinco modos de aprender cosas del mundo: pueden verlo, oírlo, tocarlo, olerlo o saborearlo. Todo lo que el niño aprende en la vida lo hace por los cinco caminos. La capacidad de aceptar hechos es mucho mayor cuando se es pequeño, por eso es más fácil enseñar a uno de 3 años que a uno de 6 años. En la escuela decimos que el niño no está maduro para los aprendizajes y que hay que esperar para que aprenda, claro que no nos fijamos en la facilidad que tuvieron para aprender poesía largas, ni lo fácil que le resultó entonar canciones ni tampoco aprender el nombre de los dibujos de la tele así como los anuncios publicitarios.

Los/as niños/as de 0 a 6 años pueden aprender de todo, en esto es en lo que nos basamos cuando iniciamos este proyecto. Nuestro modelo educativo de enseñanza aprendizaje, lo hemos querido reforzar con este material que hemos elaborado, para que de otra forma y ampliando más los conceptos le demos a nuestro alumnado una mayor conocimiento.

Los niños tienen una enorme facilidad para absorber un gran número de hechos sin esfuerzos alguno, eso sí, deben de ser concretos.

Igualmente, la lectura es un conjunto de hechos, en este caso serían palabras. Si el niño puede aprender una lengua sin dificultad, el lenguaje escrito debe resultar más fácil. En el lenguaje oral las palabras no siempre salen igual: más flojas, más fuertes, cambiamos el tono, no empleamos la rapidez. En cambio en el lenguaje escrito la palabra es siempre la misma y permanece igual tantas veces como la enseñamos. Por tanto si las enseñamos tantas veces como decimos su nombre, las asimilaría igualmente y las identificaría sin dificultad. Igualmente enseñamos, matemáticas, inglés y

conocimientos enciclopédicos. Pero, un principio muy importante para que el/la niño/a aprenda es motivarle. No se le puede obligar a un niño hacer algo que no le produzca placer, al niño le encanta aprender y demostrar lo que sabe sin sentir que se le está poniendo a prueba. Nuestro trabajo es enseñar, así que tendremos que decirle las cosas las veces que haga falta y tendremos que preparar la situación para que el niño nos diga lo que sabe. De esta forma está preparado para avanzar.

La motivación es producto del éxito y uno de los principios más importantes en el aprendizaje del niño.

3.OBJETIVOS E HIPÓTESIS.

Son muchos y variados los objetivos que nos proponemos y que podemos conseguir. Pero los más específicos de esta actividad en sí, serían los siguientes:

1. Fomentar el gusto por aprender.
2. Ampliar y enriquecer el vocabulario.
3. Crear una buena base de datos que permita al niño/a su desarrollo intelectual.
4. Desarrollar el crecimiento del cerebro con el uso.

La hipótesis que queremos validar sería: Elevar la inteligencia de nuestros/as alumnos/as desde estas edades tan tempranas con una buena base de datos.

4. METODOLOGÍA.

¿En qué ha consistido el trabajo de nuestro “grupo”?

En realizar bits de inteligencia, que es un bit de información, éste se hace mediante un dibujo o ilustración o una fotografía de excelente calidad. Esta imagen que se presenta en cartulina blanca tamaño folio, debe de ser precisa,(queremos decir con detalles exactos y apropiados. Debe ser tan exacta como humanamente podamos hacerlo); aislada (queremos decir un solo artículo u objeto en ese bit); no ambigua (con su nombre específico y con certeza de significado); nueva (algo que el/la niño/a aún no conoce) .

Con estos bits de inteligencia, formaremos grupo de diez o más bits que responden a una categoría, ya que están relacionados entre sí. Estas categorías a su vez pertenecen a las distintas áreas de conocimientos que queramos mostrar: arte, biología, geografía, matemáticas, música, inglés, historia, literatura, fisiología humana....

Cuantas más categorías se enseñen, más amplia será la visión que tendrá del mundo. Nuestra intención no es guiar a nuestros /as niños/as en una dirección o en otra; todo lo contrario. Deseamos ofrecerles un muestrario de todo el mundo. Entonces corresponderá a ellos/as decidir qué dirección tomar. Pero estas decisiones se harán sobre la base de un amplio conocimiento, en vez de sobre la base de una amplia ignorancia.

Nuestro trabajo en estos dos cursos, ha ido encaminado en hacer el mayor numero de bits en los siguientes campos:

A. Ampliar los conocimientos enciclopédicos a través de los bits. Realizaremos bits sobre aquellos temas que resulten más atractivos para los/as niños/as.

B. Confeccionar un vocabulario básico en inglés con sus imágenes, correspondiente al lenguaje habitual.

C. Realizar el programa de Lectura , para ello realizaremos carteles de palabras de las más simples e introduciendo letras sucesivamente, según nuestro método de lectura que estamos llevando en clase.

Las estrategias metodológicas a seguir por nuestro grupo de trabajo han sido:

- Análisis y valoración del conjunto de materiales, propuestas, modelos de intervención didáctica , etc., de procedencia externa al grupo y supuestamente novedoso, con la finalidad de aplicarlos en clase y evaluarlos posteriormente.
- Elaboración conjunta de materiales, que aporten alguna innovación, para aplicarlos en clase.

Creemos que estas dos estrategias responde de manera conjunta a cómo hemos trabajado .Para la elaboración de nuestras tarjetas, hemos buscado dibujos o imágenes que más se acerquen a la realidad, para ello hemos tenido que analizar y seleccionar, así como también los temas que queremos tratar. Ha habido multitud de forma de conseguir las imágenes: en libros, enciclopedias de CD, en Internet, dibujándolas, recortándolas, pegándolas,...y todas las técnicas que el grupo se le haya ocurrido, dependiendo de las habilidades de cada uno de los componentes del grupo; todo con el fin de conseguir nuestros objetivos, entre ellos el de crear la mayor base de datos. Posteriormente a estas imágenes le hemos puesto las magnitudes o informaciones (no más de 5), para ello hay que investigar, analizar y valorar cuales son las más adecuadas e importantes para dichas edades.

¿Cómo hemos organizado el trabajo del grupo?

Como hemos dicho éste ha consistido en elaborar el mayor número de tarjetas de información (bits....), así pues, dentro del grupo hemos establecido distintos equipos de trabajo para elaborar el deseado archivo lo más completo posible. Un equipo se encargaba de buscar imágenes relacionadas con el tema seleccionado. Otro equipo se encargaba de elaborar las magnitudes o informaciones que deben aparecer detrás de las imágenes y que deben de irse leyendo a los /as niños/as cuando ya creamos oportuno. se encargará de elaborar los carteles para el aprendizaje de la lectura. Otro se encargo

de los bits de inglés. Aunque se puede decir, que al final todos los componentes del grupo hemos hecho de todo: buscado imágenes, hemos puesto magnitudes o información a las imágenes, hemos plastificado....

El grupo de trabajo se ha reunido de forma oficial una vez al mes, no por ello lo hemos hecho siempre que lo necesitábamos, pues cualquier momento era bueno para buscar información, imágenes, imprimirlas, para realizar un seguimiento y entrega de trabajo realizado o repartir nuevos temas para su elaboración. Así como también para intercambiar experiencias, contar alguna anécdota ocurrida, etc. , pues como se sabe no sólo el grupo ha elaborado material, sino que hay varios componentes de éste que lo está llevando a la práctica.

En resumen, para elaborar nuestro material, hemos seguido los siguientes pasos:

1º Seleccionamos los temas que queremos desarrollar durante el curso.

2º Buscamos imágenes en todas las fuentes posibles: enciclopedias, Internet, libros,... La imagen no puede llevar nada que pueda confundir al alumno/a (sin fondo, ni otros elementos.); debiendo ser ésta lo más fiel a la realidad.

3º Se traslada la imagen a cartulina formato Din-A4, mediante el sistema que nos proporcione la mejor calidad de imagen(fotocopiadora, escane, recortar, dibujar...)

4º Se elabora las magnitudes que ampliarán el conocimiento de la imagen presentada. Entendemos por magnitudes, las informaciones que consideramos más relevantes, significativas de la imagen. Están deben ser como máximo cinco, cortas, claras, concretas y con el lenguaje adaptado al alumno/a de estas edades. Aparecerán en el anverso de la imagen.

Siguiendo todos estos pasos elaboramos nuestras TARJETAS DE INFORMACIÓN. Con diez tarjetas de la misma categoría formamos un paquete (con algunas excepciones: los continentes, las provincias andaluzas,...)

¿Cómo llevamos todo este material al aula?

No se entendería nuestro trabajo, si no explicara, aunque sea brevemente, en que consiste la puesta en práctica de nuestro proyecto.

En un primer lugar, elegimos una mascota, que nos va a servir para identificar este momento, que en nuestro caso es un pirata, por lo que le hemos llamado: **MOMENTO PIRATA**. Tenemos un cartel con un dibujo alusivo, que colocamos en la puerta de la clase, para no ser interrumpidos.

Este momento debe de reunir unas determinadas condiciones:

El espacio. Siempre colocados con la misma distribución frente a la maestra, de manera que todos puedan ver la tarjeta completa. Localizada ésta a la misma altura que los/as niños/as.

El tiempo. Se realiza dos pases al día, siempre a la misma hora. Por ejemplo: a la entrada y después del recreo.

Dada la brevedad y rapidez del pase, se exigen que al alumnado máxima atención y silencio.

El 1^{er} día se pasa un paquete, añadiendo cada día uno más, hasta llegar al 5^o día, en el cual le mostramos un total de cincuenta tarjetas. A partir de aquí, cada día se añade un paquete nuevo, y se suprime el primero. Debemos de respetar el orden de las categorías en el momento de pasarlas. En cuanto a las magnitudes estas se irán añadiendo progresivamente.

Aunque no siguiendo este proceso, este material elaborado ha sido aplicado en otros niveles, como apoyo algún tema en cuestión que se estaba impartiendo en ese momento. Así, como en la clase de Pedagogía terapéutica, clase de música, y clase de inglés.

También, hemos de mencionar, que durante el último curso de duración del proyecto hemos llevado a cabo, de una forma sistemática, la enseñanza del inglés en el 1^{er} ciclo de primaria a través de los bits, el resultado ha sido positivo, pues como es nuestro fin el niño iba adquiriendo un vocabulario de forma amena y lúdica.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Nuestra expectativa con el proyecto era motivar al niño/a a aprender. Como he dicho antes, el éxito es producto de la motivación.

El aprender es como se adquiere el conocimiento. El solo conocimiento no es inteligencia, sin embargo, el conocimiento es la base de toda la inteligencia. Sin conocimiento no puede haber inteligencia. Al momento de nacer el/la niño/a tiene una inteligencia potencial mayor de la normalmente desarrolla, en nuestras manos está, como maestro, llevarla a su máximo grado.

Nuestro método ha consistido en transmitir enormes cantidades de conocimientos de manera rápida, fácil y placentera. Cuánto más sea la base de conocimientos que tienen nuestros/as alumnos/as, más amplia será la base de su inteligencia. Y esto es en definitiva lo que hemos intentado hacer, un desarrollo total de su inteligencia, que según los estudiosos, si no se desarrolla en estas edades, quedará mermada siempre.

Nuestro proyecto, considero que tiene mucho de positivo, pues contribuye a una gran estimulación de la inteligencia, así lo hemos percibido. Nuestro trabajo ha ido encaminado a ofrecer estímulos a través de las tarjetas (que es otra forma aunque no la única). Así, pues hemos preparado para ellos estímulos que son adecuados a sus condiciones, a sus intereses, a sus características y que han ido encaminados a multiplicar su inteligencia.

6. PRODUCTOS.

Los instrumentos y materiales utilizados son:

- Bibliografía muy variada: desde libros de textos, enciclopedias, hasta folletos de propaganda.
- Ordenador, escaner e impresora.
- Tintas para la impresora.

- Cartulinas blancas.
- Folios.
- Bolígrafos y rotuladores.
- Pegatinas de círculos rojos.
- Plásticos para plastificar.
- Archivadores.
- Separadores.

A continuación se va a exponer todos los temas que hemos tocado, y de los cuales tenemos un paquete de bits, y de algunos de ellos muchos más.

Hemos de aclarar que todo el material es gráfico, y debido al coste y porque no decirlo a la poca experiencia de los componentes en cuestiones informáticas, no se encuentran recogidas en disquetes, aunque si tenemos ejemplos de algunos de ellos, así como el método de lectoescritura .

GEOGRAFÍA

- Continentes.
- Comunidades Autónomas
- Capitales de España
- Picos de España
- Ríos de España
- Cordilleras de España
- Ríos de Europa

ESCUDOS

- Escudos de Andalucía.
- Escudos de las diferentes comunidades.

BANDERAS

- Banderas de España

- Banderas de las provincias andaluzas.
- Banderas de las provincias españolas.
- Banderas de América.
- Banderas de Europa

HISTORIA

- Reyes de España

DEPORTES

- Modalidades de Deportes.

PINTURA

Obras de:

- Diego Velázquez
- Goya
- Van Gogh
- Picasso

MEDIOS DE TRANSPORTE

- Medios de transportes aéreos
- Automóviles

CIENCIAS

- Minerales
- Planetas

- Inventores

ESCRITORES

- Filósofos
- Generación del 98
- Escritores pertenecientes al Barroco, Renacimiento, Realismo y Romanticismo

ANIMALES

- Perros
- Gatos
- Animales Herbívoros
- Monos
- Animales Salvajes
- Osos
- Aves
- Dinosaurios
- Reptiles
- Insectos
- Animales Marinos
- Animales Mamíferos marinos.
- Peces.
- Peces de Andalucía.
- Animales típicos de la Laguna de Fuente de Piedra

ALIMENTOS

- Frutos Secos
- Setas
- Verduras
- Frutos con hueso
- Frutos con Pepitas

MATEMÁTICAS. NÚMEROS

- Números del 0 al 100
- Puntos del 0 al 100

MÚSICA

- Lectura Musical
- Compositores
- Instrumentos Musicales

EL CUERPO HUMANO

- Huesos
- Sentidos
- Órganos
- Aparato Digestivo

SEÑALES DE TRÁFICO

- Señales de Peligro
- Señales de Información
- Señales de Obligación

INGLÉS

Vocabulario:

- Colores.
- Números del 1 al 100.
- Objetos del Colegio.
- Objetos de la casa.
- Alimentos.
- Animales.
- Familia.
- Ropa.
- Tiempo atmosférico
- Estaciones.
- Parte del día.
- Acciones.
- Establecimientos públicos.
- Juguetes.

7. VALORACIÓN.

La valoración de nuestro proyecto será siempre mediante una observación directa y continua. El material elaborado, debe de responder a las expectativas que teníamos desde el principio que sea lo más fiel a la realidad, lo más numeroso, y lo más adecuado para estas edades.

Esta valoración de nuestro trabajo va directamente unida a la evaluación de los/as alumnos/as, pues se entiende que a mayor adquisición de conocimientos, mayor motivación, mayor vocabulario, etc. , por parte de ellos/as, nos da un resultado más satisfactorio de que nuestro trabajo está bien hecho.

Tanto la valoración de nuestro proyecto, como la evaluación , será mediante: una observación directa, entrevista con ello/as y con sus padres, en sus conversaciones y en su trabajo diario. Con todo esto, podemos ir deduciendo si los objetivos que nos marcamos los estamos consiguiendo, y el método aplicado, bombardear con imágenes, tiene el resultado esperado, es decir, si este contenido, va formando parte de sus conocimientos de una forma no intencionada.

Nuestra evaluación nunca será cuantitativa ni de forma sistemática, es decir bombardeamos al niño/a con imágenes, pero nunca preguntaremos ¿qué es esto?, ¿cómo se llama?, ¿qué sabes de ello?.....Nuestro método consiste en dar conocimientos de una forma lúdica, amena, no intencionada, para de esta manera desarrollar su inteligencia desde edades tempranas.

Nosotros valoramos nuestro trabajo positivamente, cuando escuchamos a nuestros/as alumnos hablar entre ellos de que raza de perros, o gatos le gusta más; o cuando preguntamos palabras que empiecen por “j”, y contesta entre otras: “Júpiter, seño un planeta”. Y cuando hablamos con los padres y nos dicen que su hijo/a ha reconocido un cuadro de Velásquez, o cualquier animal que ha salido por televisión. Esto nos esta sucediendo con la aplicación de este proyecto y creo que es la mejor forma de valorarnos, pues nos da a entender que estamos consiguiendo el objetivo principal: **CREAR UNA BUENA BASE DE DATOS QUE PERMITA AL NIÑO SU DESARROLLO INTELECTUAL.** Y con ello damos validez a la hipótesis planteada desde el comienzo.

Nuestra valoración es positiva. Aunque no podamos dar unos datos de manera cuantificada, si percibimos el interés de nuestros/as alumnos/as cuando pronunciamos “ momento Pirata “, que corresponde a un momento con unas connotaciones especiales: tienen que cambiar de lugar durante unos minutos, no pronunciar palabra y estar muy atentos a las imágenes. Es de destacar que les encanta ver dichas imágenes con su correspondiente nombre, que tal vez, de otra manera, no verían nunca en estas edades.

La valoración que hacemos es a través de la observación directa. Es muy satisfactoria por que no hay nada más que ver las caras de los alumnos/as y el interés que muestran. Al terminar la sesión, son ellos mismos los que nos piden que el próximo día les

traigamos más imágenes. También observamos como, en sus juegos, hacen la imitación de ese momento que hemos realizado anteriormente en clase y que tanto les ha gustado.

Y ni que decir tiene cuando les oímos hablar con parte del vocabulario que han escuchado y visto a través de las tarjetas, como identificando a animales, señales de tráfico, huesos, etc...

También tenemos que señalar el interés mostrado por los/as alumnos/as mayores de Primaria. En este curso hemos realizado tarjeta dependiendo también de sus necesidades y gusto, ya que la están aplicando aunque de distinta manera en su práctica diaria.

Ni que decir tiene que si en la valoración de la práctica los resultados son positivos, la valoración del proceso también lo es; aunque nos encontremos críticas escritas en diferentes artículos sobre los BITS de inteligencia.

En nuestra defensa tenemos que decir que nosotros elaboramos BITS o Tarjetas, como queramos llamarlos, para usarla como uno de los medios para que el niño/a aprenda, no como un fin. Somos conscientes de que el aprendizaje del alumnado, así como el desarrollo de su inteligencia va más allá de que el niño sea capaz de nombrar o identificar imágenes, de que dicha actividad de nombrar no implica automáticamente la adquisición del concepto (su significado).

Pero nosotros, como se puede desprender de nuestro proyecto, modificamos sustancialmente la metodología propuesta en el proyecto de los BITS, en lo que se refiere a su creador Glenn Doman, y lo adaptamos a nuestra realidad escolar.

Así que tomando el valor positivo que tiene este material que estamos elaborando, nada nos impide cambiar y adaptar la metodología de los bits para enseñar conceptos y significados más complejos. Simplemente tenemos que tener presente eso que es un material, un elemento más de nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje, pero nunca un fin en sí mismo.

Dificultades en sí no ha habido muchas. Mencionar que no hemos encontrado los libros:

- “Cómo enseñar matemáticas a su bebe “
- “Cómo enseñar a su hijo a ser físicamente excelente “.

Tampoco, hemos podido asistir a ningún curso o conferencias referente al tema, ya que no se ha dado ninguno en la provincia.

Por último señalar que a la hora de la práctica estamos observando que sería conveniente tener más paquetes de BITS, de los nuevos temas, para obtener una puesta en práctica más fluida, pues, como es evidente, no es lo mismo utilizar el mismo paquete seis clases que utilizarla dos. Pero no obstante, nos la vamos apañando.

A parte de todo esto, concluimos diciendo, gracias por a ver confiado en nuestro centro para poner en marcha este proyecto de innovación, y decir que no termina aquí si no que seguiremos aplicándolos en cursos venideros , pues un material atractivo y muy adecuado para nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje.

MATERIALES Y PRODUCTOS.

Se nos hace imposible mandar la cantidad de bits o tarjetas que hemos fabricado durante estos dos cursos. Pero para que se haga una idea de las imágenes que mostramos , acompañamos con esta memoria un CD de algunas de las imágenes que tenemos en tarjetas, a las cuales por la parte de atrás le hemos colocado los ítems y las hemos plastificados.

·
: