

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**MEMORIA FINAL**

**LOS MEDIOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS  
COMO RECURSOS EN EDUCACIÓN INFANTIL Y  
PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA**

**Coordinadora: María Josefa Cárdenas García  
C.E.I.P. San Sebastián, Rociana del Condado (Huelva)**

**Referencia del proyecto: 025/02**

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

# PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA MEMORIA FINAL



## TÍTULO DEL PROYECTO:

**"LOS MEDIOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS  
COMO RECURSOS EN ED. INFANTIL Y PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA"**

**REFERENCIA:** PIN-O25/02

**COORDINADORA:** *M<sup>a</sup> JOSEFA CÁRDENAS GARCÍA.*

*C.E.I.P. "SAN SEBASTIÁN"*

*Rociana del Condado (HUELVA)*

PROYECTO SUBVENCIONADO POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y  
CIENCIA DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA.

*(Resolución de 5 de Noviembre de 2002 y Orden 2 de Mayo de 2002)*

## **PUNTOS TRATADOS**

- JUSTIFICACIÓN
- BASES TEÓRICAS DEL PROYECTO
- OBJETIVOS
- PROYECTO DE INNOVACIÓN EN PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA
- METODOLOGÍA
- ELABORACIÓN DEL MATERIAL POR ORDENADOR
- SESIONES REALIZADAS
- RECURSOS
- RESULTADOS Y PRODUCTOS ESPERADOS
- EVALUACIÓN
- PERSPECTIVAS
- PRODUCTOS:
  - Creación de “Un rincón de ordenador”.
  - Producciones para las clases:
    - ◆ Actividades de relacionar y vocabulario.
    - ◆ Otros.
    - ◆ Canciones.
    - ◆ Cuentos.
    - ◆ Poesías.
    - ◆ Frases.
    - ◆ Adivinanzas y puzzles.
    - ◆ Presentaciones.
- ENLACES DE INTERÉS

## **JUSTIFICACIÓN**

El sistema educativo debe utilizar los medios audiovisuales y tecnológicos como herramientas al servicio de los valores que nos identifica como sociedad, un elemento de relación interpersonal que supere las barreras culturales y sociales, una utilización de programas educativos, así como métodos y técnicas para la atención a la diversidad y, por tanto, un instrumento al servicio de la mejora de la calidad de la enseñanza.

Por ello, el/la maestro/a tiene la oportunidad de utilizar las nuevas tecnologías como medio de innovación educativa, contribuyendo a mejorar la calidad de la enseñanza y aportando a la vez soluciones y nuevos retos.. Incluir la tecnología en la labor docente y en el aula supone un cambio de mentalidad en la concepción de la enseñanza-aprendizaje, un cambio metodológico y un incentivo en la clase. (Rincón de ordenador , presentaciones en la sala de audiovisuales, materiales de apoyo...)

El Proyecto se puede justificar desde distintos enfoques:

1. Desde el momento en que los maestros/as necesitan incorporan los medios audiovisuales y tecnológicos a su trabajo diario.
2. Desde la necesidad de que la sociedad y la escuela vayan parejeas, en la misma línea.
3. Desde el punto de vista de la atención a la diversidad, adaptando los recursos y ofreciendo aquellos que verdaderamente se necesitan para el aprendizaje.,

Para terminar decir que el proyecto parte de:

- Las experiencias aisladas de varias maestras del Centro en el uso del ordenador aplicado a Infantil y que se han hecho en Cursos anteriores.
- La necesidad de ser más operativas a la hora de realizar materiales de apoyo a las Unidades Didácticas que se elaboraban (se ha trabajado sin libros de texto).
- Ofrecer a los alumnos/as la posibilidad de “aprender jugando”, de realizar sus propias producciones y de ver sus recursos.
- Atender a la diversidad.
- Ofrecer a más maestros/as la opción de implicarse y seguir investigando nuevos recursos para sus aulas y especialidades.

## **BASES TEÓRICAS DEL PROYECTO**

Las bases teóricas del Proyecto están basadas en:

### **1. Los principios de la Escuela Nueva.**

a) La educación responde a los intereses y a las necesidades de los educandos.

b) La cooperación es más importante que la competencia.

c) La experimentación lleva a la resolución de los problemas.

La Escuela Nueva da primacía a las sensaciones, la actividad, la naturaleza, la espontaneidad y la cooperación.

### **2. La metodología de rincones de Educación Infantil:**

La organización de las clases por "rincones" es una propuesta metodológica que hace posible la participación activa de los niños /as en la construcción de sus conocimientos.

Permite al niño/a hacer, lo que eligió, con cierta prioridad.

Esta propuesta metodológica no la denominamos "rincón de juego" por creer que es un concepto más amplio que engloba tanto juego libre, como trabajos manipulativo, desarrollo social y afectivo, así como aprendizaje. Por tanto coincidimos con otras autoras en que el nombre más idóneo es el de "rincones de actividad".

Los rincones así entendidos, un contenido, un tiempo, un espacio y unos recursos que le confieren una categoría tan primordial como la de cualquier otra actividad que se realice a lo largo de la jornada escolar.

El funcionamiento de los rincones es necesario para que el niño/a:

- Adquiera hábitos elementales de organización
- Regule su propio comportamiento
- Contribuya al establecimiento de normas

- Que conozca las normas y las utilice
- Que sea autónomo.

### **3. La educación popular:**

- Ayuda a superar las desigualdades sociales de origen educativo

### **4. El Modelo Constructivista:**

Está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- a. Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- b. Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- c. Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

El profesor como mediador del aprendizaje debe:

- Conocer los intereses de alumnos y alumnas y sus diferencias individuales (Inteligencias Múltiples)
- Conocer las necesidades evolutivas de cada uno de ellos.
- Conocer los estímulos de sus contextos: familiares, comunitarios, educativos y otros.
- Contextualizar las actividades.

### **5. El Proyecto Curricular del Centro** reflejado en el PAC.

### **6. La Filosofía de las TICs**, que se puede aplicar desde Educación Infantil, adaptándose, por supuesto, y a Pedagogía Terapéutica.

## **OBJETIVOS**

### **PARA LOS/AS ALUMNOS/AS:**

- Desarrollar la capacidad de comunicación, observación y atención.
- Familiarizar al alumnado con los medios audiovisuales e informáticos.
- Transmitir sentimientos, descubrir sensaciones (educación en valores).
- Acercar los contenidos de aprendizaje, tanto de forma global como segmentarios los/as alumnos/as.

### **PARA LOS/AS MAESTROS/AS:**

- Elaborar materiales propios que apoyen el trabajo de aula, de acuerdo con la unidad, materia o concepto que se trabaje y adecuado a los intereses y nivel madurativo de los niños.
- Acercar la realidad social, cultural de su entorno mediante diapositivas, fotos, vídeos, grabaciones, utilizando los medios audiovisuales e informáticos.
- Facilitar el trabajo personal al maestro/a y favorecer el intercambio de materiales.
- Innovar a los/as maestros/as en el uso de las nuevas tecnologías.
- Favorecer la adecuación de los contenidos a través de los medios audiovisuales e informáticos.

### **PARA EL CENTRO Y LA COMUNIDAD EDUCATIVA:**

- Mirar al futuro y conseguir que el Centro se incorpore a las TICs.

## **PROYECTO DE INNOVACIÓN EN P.T.**

Se parte de la base que la Pedagogía Terapéutica no es una modalidad educativa separada del sistema educativo ordinario, si no que es parte integrante del mismo y se distingue por los recursos materiales y humanos del que dispone para dar respuesta adecuada a la diversidad del alumnado en función de sus necesidades.

Uno de los motivos que nos ha impulsado a pertenecer a este Proyecto de Innovación ha sido el acercar los medios y recursos tecnológicos (audiovisuales e informáticos) a los alumnos/as, pues tal como se ha enfocado el mismo se puede adaptar éste a las necesidades de ellos, ya que:

1. Propicia una formación individualizada.
2. Presenta la información de forma multisensorial, de forma visual, auditiva y gráfica.
3. Ayuda a superar las limitaciones que presentan los déficits cognitivos y motóricos.
4. Proporciona momentos de ocio (juegos educativos).
5. Permite la autoevaluación.
6. Ofrece un feedback inmediato de la actividad realizada.

No obstante, no perdamos de vista que el ordenador es un instrumento que estará al servicio de la integración escolar y social, y de la normalización, pero nunca será un fin en sí mismo.



## **Metodología**

En el Primer año ha habido reuniones periódicas de las maestras, de formación y de perfeccionamiento en el uso de los medios audiovisuales y de iniciación en pequeñas producciones de soporte audiovisual para el alumno.

En el segundo año se ha trabajado aspectos prácticos que han repercutido de forma directa en el desarrollo del currículo de Educación Infantil y de Pedagogía Terapéutica y en la presentación de conceptos, cuentos, poesías, canciones, frases, adivinanzas, vocabulario, etc.

Se ha buscado la utilidad, el llevar de forma directa al aula lo aprendido por las maestras en el Primer año y que los alumnos participen de forma directa en la elaboración del material.

Ha sido una metodología práctica, que ha llevado a la manipulación y creación de los materiales, a través de un trabajo en equipo realizado en reuniones periódicas, tal como queda reflejada en las sesiones que se adjuntan.

Los **pasos** que hemos llevado a cabo son los siguientes:

- a) **Descripción del contenido** a tratar, dependiendo de las necesidades más prioritarias, tanto en Educación Infantil, como en Pedagogía Terapéutica.
- b) **Búsqueda de información** en archivos personales, editoriales, creaciones o montajes propios, y documentos de grupos de trabajo.
- c) **Contrastar ideas en el grupo.** Cada componente aporta información e ideas de cómo llevar a la práctica la realización de los recursos en las distintas áreas, para luego seleccionar las más adecuadas.
- d) **Elaboración del material.**
  - Dar forma al *diseño* que vamos a elaborar, dibujándolo previamente en un papel.
  - Determinar los *materiales* a utilizar en el montaje.
  - *Elaborar el material* propuesto, utilizando el ordenador para escanear los dibujos, colorearlos ( mediante el Paint u otro

programa), darles tamaño, imprimirlos y guardarlos en disquetes o CD Rom, recortarlos, y pegándolos dando forma al diseño, plastificándolos para su mejor manipulación y conservación.

A lo largo del curso, hemos ido elaborando materiales para la clase, utilizando los mismos pasos, para la realización de cuentos, poesías, canciones, frases temáticas, vocabulario...según la Unidad Didáctica que estuviéramos realizando en esos momentos.

- e) **Utilización del material en el aula.** Se van presentando los materiales en función de la Unidad Didáctica que se esté trabajando como apoyo a las mismas (canciones, poesías, adivinanzas, cuentos,...), en la rutina diaria en la asamblea de clase (presentación de conceptos, cuentos, poesías, adivinanzas...), en los juegos realizados en los distintos rincones (frases temáticas, secuencias, puzzles, asociaciones,...) y como refuerzo para la asimilación de contenidos.

### **ELABORACIÓN DE MATERIAL POR ORDENADOR.**

Dentro de la metodología es de destacar el uso del ordenador para colorear, hacer diapositivas o manipular trabajos, fotos...

Hay que decir que el mismo proceso se puede llevar a cabo en Guadalinex.

Para **COLOREAR** el ordenador debe poseer unos requisitos mínimos que son los siguientes:

- Tener conectado un scanner.
- Dentro de los programas tener el PAINT o el equivalente en Guadalinex,
- Como opcional contar con los programas: Power Point, Corel Draw y con el Winzip. En el Guadalinex hay programas equivalentes.

El proceso que se sigue es el siguiente:

- Se abre la ventana del scanner, desde el mismo scanner, o desde Inicio-programas.

- Se coloca el dibujo correspondiente en el scanner .
- En la ventana que se ha abierto del scanner los pasos vienen enumerados:

#### 1.- Iniciar una nueva exploración

Se pincha, hay que esperar que se explore y una vez sale en la pantalla el dibujo puesto, de pasa al siguiente paso.

#### 2.- ¿Dónde desea colocar la exploración?

Se elige el programa deseado para mandar el dibujo explorado, en este caso elegimos el PAINT.

#### 3.- Ajustar la exploración

a) Al tipo de salida, como DIBUJO EN BLANCO Y NEGRO. Se pincha y se acepta.

b) Al borde de la selección, donde podemos elegir el dibujo o sólo parte de él, lo que queramos colorear.

c) Al tamaño de salida, (es muy importante): se pincha en "Porcentaje de ajuste del tamaño de escala" y en lugar del 100% ponemos el 25% o aquel porcentaje que se ajuste a la capacidad en el Paint. Se acepta.

#### 4.- Se pincha en enviar la exploración.

- Una vez en PAINT hacemos:

1.-Pinchamos en "Imagen", dentro de Imagen en "Atributos" y dentro de Atributos en "Colores". Debajo aparece la gama de colores básicos.

2.-Para colorear pinchamos un color que deseemos y luego el bote de pintura, lo colocamos en la parte del dibujo que queramos de ese color y pinchamos para que "caiga" y se colorea. Si tenemos ganas de poseer una mayor gama de colores, pinchamos en "Colores" y aparecerá "Modificar colores", se pincha y allí tenemos una amplia gama de un mismo color, incluso podemos añadir nuestros propios colores. Si el color se "derrama" es que hay alguna línea abierta, se deshace en "Edición", se rectifica con el

"lápiz" y volvemos a echar el color. En el caso que los dibujos sean pequeños con la "lupa" colocada en la parte que queremos ver mejor lo ampliamos y se colorea.

3.-Una vez coloreado todo el dibujo, se imprime, nos vamos a Archivo y en "Guardar como", pinchamos. y lo ponemos con el nombre que le queramos dar en la carpeta que tengamos en "Mis documentos"

- Si queremos que todos los dibujos de un cuento, poesía, canción, trabajo tengan el mismo tamaño nos vamos al Corel o al procesador de texto y desde allí en la opción "Importar" o "Insertar" traemos el dibujo correspondiente y le damos el tamaño que deseamos, imprimiéndose. Luego guardamos las modificaciones. También se puede hacer desde el Power Point. Las opciones de modificación del dibujo son muchas, así lo podemos rotar, cambiar el sentido, copiar, pegar, manipular, meter un borde, etc.
- Podemos crear nuestros propios archivos de dibujos tanto en nuestro ordenador, como en los discos de tres y medio o en C.D.Rom, y así intercambiarlos con nuestras compañeras/os.
- Los dibujos coloreados ocupan mucho espacio en el disco duro por lo que es aconsejable "comprimirlos" mediante el Winzip o cualquier otro compresor antes de guardarlos o guardarlos en "JPEG", como tipo de archivo.

Para hacer DIPOSITIVAS tenemos varias opciones:

1.- Hacerlas directamente con cámara de foto con un carrete de diapositivas.

2.- Realizarlas por ordenador de cualquier dibujo, cuento, foto, imagen....

Para ello se escanea lo que queramos hacer de diapositiva o cogemos la imagen desde cualquier archivo de dibujo o foto, se manda al Corel o al

procesador de texto y allí se da tamaño. Posteriormente se imprime en el papel correspondiente, según el modelo de impresora, se recorta y se enmarca. Sólo queda presentarla a los niños y ver su efectividad.

SENTENCIAS

REALIZADAS

## **SESIONES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN**

---

Las sesiones del Proyecto de Innovación tiene dos partes completamente diferenciadas: las realizadas el Primer Curso que fueron más teóricas y más dirigidas a la formación de las maestras y las que se hicieron en el Segundo Curso, más prácticas y con más incidencia en el aula. Se han llevado a cabo en el [aula de ordenadores](#), principalmente.

### **1. SESIONES DEL CURSO 2002/03.**

#### **1.1.REUNIÓN INICIAL DÍA 28 DE OCTUBRE DE 2002.**

##### **OBJETIVOS:**

1. Posible incorporación de nuevos componentes.
2. Priorizar necesidades para comenzar a trabajar en el proyecto.

##### **CONTENIDOS:**

##### **-Nombres de los componentes:**

- Rosa M<sup>a</sup> Pérez Moreno.
- Francisca Quintero Coronel.
- M<sup>a</sup> del Carmen Aparicio Rite.
- Margarita Gutiérrez Mestre.
- Alicia Núñez Castilla.
- M<sup>a</sup> Josefa Cárdenas García.

##### **-Comentarios del Proyecto.**

Se lee el Proyecto al completo, comentándolo en sus distintos apartados para un conocimiento exhaustivo del mismo, sobre todo por parte de los componentes que se han incorporado en este curso y que no habían participado en la elaboración del mismo.

##### **-Acuerdos:**

1. Unificar los conocimientos de los componentes del grupo respecto al manejo del ordenador en los programas de colorear y de dibujo.
2. Dedicar dos o tres sesiones a la autoformación del grupo en dicho manejo.

3. Comprar los materiales fungibles, el escáner y la regrabadora.
4. Reunirnos dos veces al mes, los lunes por la tarde de 6 a 7, o según convenga.
5. Adecuar los recursos a las Unidades Didácticas, que se trabajan tanto en Educación Infantil como en PT.

## **1.2.REUNIÓN DÍA 11 DE NOVIEMBRE DE 2002.**

ASISTENTES: TODAS.

### OBJETIVO DE LA REUNIÓN :

1. Que todas las componentes coloreen un dibujo por ordenador. (Autoformación).

### METODOLOGÍA:

1. Manipular el escáner, desde el programa o desde el mismo escáner.
2. Abrir la ventana del escáner de las dos formas posibles.
3. Escanear un dibujo sin colorear.
4. Mandar el dibujo al Paint, pero sabiendo que debe ser como dibujo en blanco y negro y a un 25% del tamaño original.
5. Colorear el dibujo en el Paint, pero sabiendo que antes hay que cambiar los atributos y picar los colores, para que se vean la gama de colores básicos.
6. Saber guardar el dibujo coloreado.

### OBSERVACIONES:

- ~ Hay dificultades para practicar todas las componentes, ya que sólo hay un escáner; prever en la próxima reunión comprar discos de 3 y medio para copiar el dibujo en los mismos y colorearlos en los distintos ordenadores.
- ~ Instalar el Corel para dar tamaños a los dibujos y manipularlos
- ~ Instalar un programa de compresión de información. (Winzip).

## **1.3. REUNIÓN DÍA 5 DE DICIEMBRE DE 2002.**

ASISTENTES: TODAS.



### OBJETIVOS DE LA REUNIÓN :

1. Colorear por ordenador.
2. Manipular el dibujo coloreado desde el Corel Draw, dándole tamaño.

### METODOLOGÍA:

-Una vez aprendido a guardar el dibujo, ya coloreado, en la carpeta, se rescata el mismo desde el Corel y se manipula, aprendiendo a darle el tamaño deseado en la barra de herramientas, tanto en horizontal como en vertical.

-Practicar con alguna poesía o cuentos que esté previsto hacer en la Unidad Didáctica que se esté trabajando y sacarlo por la impresora.

### OBSERVACIONES:

- ~ Se ha instalado el Core Draw 9.
- ~ Hace falta practicar más.
- ~ El gasto de tinta es importante.
- ~ Hace falta material y un asesor para profundizar en el Corel.

### DURACIÓN: UNA HORA.

### 1.4.REUNIÓN DÍA 13 DE ENERO DE 2003.

#### ASISTENTES: TODAS.

### OBJETIVOS DE LA REUNIÓN :

1. Practicar todo lo aprendido en sesiones anteriores, coloreando y sacando por ordenador una poesía, por ejemplo.
2. Aclarar dudas, intercambiar impresiones sobre lo que se practica.
3. Darle utilidad en el aula a lo realizado.

### METODOLOGÍA:

-En la sala de ordenadores ver los posibles fallos y dudas que se tienen.

-Colorear una poesía para presentarla a los niños de Educación Infantil y PT como recurso de aula.

**OBSERVACIONES:**

- ~ La formación de las maestras va siendo satisfactoria, ya se observa un mayor dominio de los medios técnicos.
- ~ Al no venir aún el dinero las posibilidades de asesoramientos o de compra de material son nulas.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**1.5. REUNIÓN DEL DÍA 20 DE ENERO DE 2003.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVO:**

1. Aprender a hacer diapositivas por ordenador.

**METODOLOGÍA:**

- Escánear una foto o dibujo cualquiera, mandarlo al Corel o al procesador de texto, y darle el tamaño de diapositiva (2,5cm. Por 3,5cm.).
- Imprimirla cuando esté completa la página de más fotos o dibujos en el papel adecuado a la impresora.
- Desde los dibujos prediseñados o de archivo importarlos y hacer diapositivas.

**OBSERVACIONES:**

- ~ La resolución de los dibujos al escanearlos no ha sido buena.
- ~ Para montar las diapositivas ha hecho falta comprar material, que esta pendiente de pago.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**1.6. REUNIÓN DEL DÍA 17 DE FEBRERO DE 2003.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVO:**

1. Aprender a hacer presentaciones en el Power Point .

**METODOLOGÍA:**

1. Entrar en el Power Point, ver sus posibilidades y distintas formas de hacer presentaciones.
2. De una lámina, ya coloreada, ver las distintas opciones que hay de tratarla.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Se necesita profundizar más en este programa.
- ~ Las componentes del grupo se han entusiasmado con las presentaciones

**DURACIÓN: UNA HORA.****1.7. REUNIÓN DEL DÍA 10 DE MARZO DE 2003.**

**ASISTENTES:** FALTA UNA COMPONENTE.

**OBJETIVO:**

1. Realizar presentaciones en el Power Point .

**METODOLOGÍA:**

1. Hacer una pequeña presentación, que sea muy simple. Por ejemplo, un concepto

**OBSERVACIONES:**

- ~ Se profundizado en este programa.
- ~ Las componentes del grupo han hecho pequeñas presentaciones, lo que va a permitir mejorar la forma de iniciar a los niños en aspectos básicos como los conceptos.
- ~ Es necesario una ayuda externa para aclarar dudas a nivel informático.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

### **1.8. REUNIÓN DEL DÍA 24 DE MARZO DE 2003.**

ASISTENTES: TODAS.

OBJETIVO:

1. Seguir con las presentaciones e insertar otro tipo de efectos

METODOLOGÍA:

- 1.- Cada componente del grupo va a hacer su pequeña presentación con el motivo que decidan y con los efectos algo más complicados que en la primera realizada.
- 2.- Intercambio de las distintas presentaciones y ver las posibles opciones y fallos tenidos.

OBSERVACIONES:

- ~ Ha sido muy interesante el intercambio de presentaciones y se ha comentado la posibilidad de hacer, por ejemplo, una poesía y un cuento entre todas y mostrarla a los niños.
- ~ El tiempo de preparación para las actividades del Proyecto es escaso, al haber más reuniones de Ciclo, programación por nivel...

DURACIÓN: UNA HORA.

### **1.9. REUNIÓN DEL DÍA DE ABRIL DE 2003.**

ASISTENTES: FALTA UNA COMPONENTE.

OBJETIVO:

1. Hacer material de apoyo didáctico para el Rincón de lógica-matemática.

METODOLOGÍA:

- 1.- Tras una puesta en común de materiales se decide hacer secuencias, puzzles y juegos para ponerlos en la clase.

2.- Una vez coloreados se imprime, recorta, forma....

**OBSERVACIONES:**

- ~ Se adecua a los tres niveles y para los alumnos de P.T. para que sea de utilidad práctica, a igual que en todo lo que se ha realizado.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**1.10. REUNIÓN DEL DÍA DE MAYO DE 2003.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVO:**

1. Recopilar, terminar, completar lo que hay pendiente de sesiones anteriores.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Cada componente ha traído lo que tenía pendiente y algunos trabajos que han hecho por su cuenta, se ha terminado y se ha compartido la información y los materiales.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Hay algunas lagunas en aspectos informáticos que se han aclarado.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**1.11. REUNIÓN DEL DÍA DE JUNIO DE 2003.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVOS:**

1. Hacer una valoración de lo hecho durante el Curso.
2. Valorar las producciones.

### METODOLOGÍA:

- 1.- Puesta en común de ideas, impresiones y dudas que ha surgido en el curso.
- 2.- Visualizar las producciones.

### OBSERVACIONES:

- ~ Buena impresión, en general.
- ~ Inquietud por los destinos del próximo curso, ya que la continuidad de tres de las componentes no es segura.

### DURACIÓN: UNA HORA.

## **2. SESIONES DEL CURSO 2003/04.**

Ha habido cambios en las componentes del grupo, al haber sido trasladada del Centro algunas y nuevas incorporaciones. Las componentes de este Curso son:

- Margarita Gutiérrez Mestre.
- Alicia Núñez Castilla.
- M<sup>a</sup> Josefa Cárdenas García.
- Dolores Nieves
- Isabel Valdayo
- Isabel Mateos

### **2.1. REUNIÓN DEL DÍA 6 DE OCTUBRE 2003.**

ASISTENTES: TODAS.

### OBJETIVOS:

1. Presentación de las nuevas componentes.
2. Unificar criterios de actuación y conocimiento audiovisuales e informáticos.

### METODOLOGÍA:

- 1.- Sondeo de ideas.
- 2.- "Pequeño examen" de medios audiovisuales y de ordenador.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Hay que incidir en varios aspectos informáticos.
- ~ Muy buena predisposición.

**DURACIÓN: UNA HORA.****2.2. REUNIÓN DEL DÍA 28 DE OCTUBRE 2003.****ASISTENTES: TODAS.****OBJETIVO:**

1. Hacer fichas originales que sirvan para las Unidades Didácticas o concepto que se trabaje.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Dada la Unidad Didáctica que se trabaje, el [concepto](#) que queramos hacer y utilizando dibujos previamente metidos en el ordenador hacer [fichas](#).

**OBSERVACIONES:**

- ~ Se va a hacer una recopilación de dibujos.

**DURACIÓN: UNA HORA.****2.3. REUNIÓN DEL DÍA 17 DE NOVIEMBRE 2003.****ASISTENTES: TODAS.****OBJETIVO:**

1. Hacer actividades libremente dependiendo de las necesidades de las clases.

**METODOLOGÍA:**

1.- Cada componente del grupo elige el trabajo que va a realizar y lo lleva a cabo. Algunos de esos trabajos son: [dibujos](#), [singular y plural](#), [secuencias](#)...

**OBSERVACIONES:**

~ Ha habido un intenso ritmo de trabajo en el aula de ordenadores ya que el tiempo es poco y, aún así, no se ha acabado.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**2.4. REUNIÓN DEL DÍA 15 DE DICIEMBRE 2003.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVOS:**

~ Organización de la elaboración de cuentos inventados por los niños.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Se decide que los niños hagan un cuento colectivo en relación con la Unidad Didáctica que se está haciendo.
- 2.- Dibujar el cuento los niños de forma que se secuencie el contenido y que tenga un sentido.
- 3.- Ordenar el cuento por parte de la maestra y que los niños lo cuenten.

**OBSERVACIONES:**

~ Hay temor que no salga un cuento en condiciones, que los niños no aporten ideas.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**2.5. REUNIÓN DEL DÍA 15 DE ENERO 2004.**

**ASISTENTES: TODAS.**



**OBJETIVO:**

- ~ Realización de cuentos inventados por los niños en el ordenador.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Una vez pasado los cuentos al ordenador mediante el escáner darles forma, escribir el texto e imprimirlo para que pueda pasar a formar parte del Rincón de lectura.
- 2.- Plastificar los cuentos y ponerles anillas para que no se estropeen.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Han quedado unos cuentos originales, divertidos y, lo más importante hechos por los niños.

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**2.6. REUNIÓN DEL DÍA 16 DE FEBRERO 2004.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVOS:**

- ~ Realización de cartones de lotería.
- ~ Insertar dibujos en tablas.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Se elige como tema los animales y el formato por cada nivel que va a ser distinto.
- 2.- Individualmente se comienza a trabajar en el ordenador, tras elegir los dibujos.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Se ha alargado más de lo previsto.

**DURACIÓN: UNA HORA y MEDIA**

## **2.7. REUNIÓN DEL DÍA 9 DE MARZO 2004.**

ASISTENTES: TODAS.

OBJETIVOS:

- ~ Puesta en común de los cartones de lotería.
- ~ Terminación del trabajo.

METODOLOGÍA:

- 1.- Tras comprobar si está todo realizado se imprimen, se recortan y se plastifican los cartones de lotería.

OBSERVACIONES:

- ~ Hemos comprobado jugando si pueden ser atractivos para los niños, algo que en los próximos días veremos en las clases.

DURACIÓN: **UNA HORA.**

## **2.8. REUNIÓN DEL DÍA 19 DE ABRIL 2004.**

ASISTENTES: TODAS.

OBJETIVOS:

- Preparar una presentación-resumen del Curso combinando productos elaborados por las maestras y por los niños.

METODOLOGÍA:

- 1.- Se selecciona las ideas y los materiales que se van a meter y se divide el trabajo.
- 2.- Se elabora un "guión" de las secuencias básicas de lo que se va a hacer.

OBSERVACIONES:

- ~ Se va a necesitar bastante tiempo para realizar la presentación-resumen.

DURACIÓN: UNA HORA.

### **2.9. REUNIÓN DEL DÍA 3 DE MAYO 2004.**

ASISTENTES: TODAS.

OBJETIVO:

- ~ Hacer y manipular fotografías con cámara digital.

METODOLOGÍA:

- 1.- Hacer fotos en las clases, una vez realizadas pasarlas al ordenador y manipularlas.
- 2.- Realizar montajes con fotos que ya vienen de muestra.

OBSERVACIONES:

- ~ La cámara de fotos es de una de las componentes.

DURACIÓN: UNA HORA.

### **2.10. REUNIÓN DEL DÍA 24 DE MAYO 2004.**

ASISTENTES: TODAS.

OBJETIVOS:

- ~ Montar las fotos realizadas en las clases.
- ~ Empezar a hacer el montaje completo de la presentación.

METODOLOGÍA:

- 1.- Por parejas hacer los montajes de lo realizado.

OBSERVACIONES:

- ~ Han quedado de distinta forma según el nivel. He aquí una muestra de una de las [PRESENTACIONES.](#)

**DURACIÓN: UNA HORA.**

**2.11. REUNIÓN DEL DÍA 14 DE JUNIO 2004.**

**ASISTENTES: TODAS.**

**OBJETIVOS:**

1. Hacer una valoración de lo hecho durante el Curso.
2. Valorar las producciones.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Puesta en común de ideas, impresiones y dudas que ha surgido en el curso.
- 2.- Visualizar las producciones y evaluar todo lo realizado.

**OBSERVACIONES:**

- ~ Buena impresión, en general.
- ~ Lo más importante que se ha disfrutado en el trabajo y que los resultados son positivos.

**DURACIÓN: UNA HORA**

**2.12. REUNIÓN DEL DÍA 25 OCTUBRE 2004.**

**OBJETIVOS:**

1. Hacer una valoración del Proyecto de Innovación para la Memoria del mismo.

**METODOLOGÍA:**

- 1.- Puesta en común de ideas, impresiones y dudas que ha habido en el Proyecto.
- 2.- Visualizar las producciones de los dos años y evaluar todo lo realizado.

**DURACIÓN: UNA HORA**

## AULA DE ORDENADORES



## **RECURSOS**

Los recursos en Educación Infantil y Pedagogía Terapéutica son un apoyo fundamental en la labor docente. El niño necesita ver, observar, manipular, vivenciar, en definitiva, experimentar para tener un aprendizaje significativo. De ahí que en un aula ordinaria hay que estar constantemente ofreciendo recursos, bien sea comprados, elaborados mediante grupos de trabajo, los que elabora la maestra de forma individual o los que se está haciendo en el presente curso al estar inmersas en un Proyecto de innovación, donde a través de las nuevas tecnologías (ordenador, la cámara de foto digital...), intentamos encontrar formas diferentes de actuación en el aula (rincón de ordenador). Es importante resaltar que gran parte de los recursos materiales con los que trabajamos están elaborados por nosotras.

Los que han hecho falta para el Proyecto de Innovación han sido.

### **RECURSOS MATERIALES:**

#### **1.- Fungibles:**

- Lápices de colorear en cera y madera.
- Lápices de escribir.
- Rotuladores.
- Distintos tipos de papel: charol, de seda, pinocho...
- Bloc de cartulina.
- Tinta para la impresora
- Folios.

#### **2.- No fungibles:**

- Puzzles.
- Cuentos, poesías, adivinanzas, frases, juegos de vocabulario...
- Secuencias temporales.
- Carteles de presentación de contenidos.
- Juegos de lógica-matemática.
- Sala de audiovisuales.
- Televídeo.
- Ordenador.
- Para uso de las maestras: fotocopidora y plastificadora.
- .Disquettes y CD.
- Archivadores.
- Otros.

### **RECURSOS HUMANOS:**

- Tutoras y especialista de P.T.

-Maestras de apoyo a Centro.

-Otros que se han creído oportunos. Por ejemplo, el asesor de Educación Infantil del Centro de Profesores, para temas específicos del Proyecto de Innovación o un asesor informático para problemas técnicos o de algunos programas que ha habido que instalar.

## **RESULTADOS Y PRODUCTOS ESPERADOS**

- Introducir y formar al maestro en las nuevas tecnologías.
- Crear un producto propio, motivador, utilizando las posibilidades informáticas y audiovisuales de forma creativa y manipulativa. De esta forma los alumnos/as percibirán los medios de comunicación oral no como algo alejado de sí, sino que propiciaría en ellos la predisposición para recibir la información del entorno donde vive. De aquí que se potencie la integración del alumno/a en su medio, en sus manifestaciones culturales y sociales (diapositivas, fotos...) y así, iniciaremos a los alumnos/as en el análisis de la realidad, partiendo inicialmente de actividades gráficas y plásticas que culminarán con algunos elementos de producción propia por parte de ellos.
- La dinámica de la clase será más amena y atractiva, reforzándose el aprendizaje en todos los niveles y materias.
- Las posibilidades de generalización son amplias y diversas, así se pueden incorporar otros maestros o maestras que vengan en el próximo curso, de otros ciclos o generalizarlos a otros centros interesados.

## **EVALUACIÓN:**

### **Los criterios estarían basados en:**

- La adecuación del producto obtenido al alumnado, a su nivel madurativo y de conocimiento.
- El interés por el apoyo visual propuesto en la Unidad o en las actividades realizadas en el aula de Pedagogía Terapéutica.
- El gusto y disfrute de sus propias elaboraciones, tanto por parte de las componentes del grupo como del alumnado.

### **El proceso de evaluación:**

- **Inicial:** \*evaluar los conocimientos del profesorado para actuar en su perfeccionamiento. En las primeras sesiones realizadas se puede observar este proceso de autoevaluación realizada por las componentes del proyecto.  
  
\*valorar por parte de las componentes del grupo la adecuación del trabajo al niño a la Unidad o a lo que se está trabajando en Pedagogía Terapéutica.
- **Continua:** ver los resultados trimestralmente y mejorarlos, adecuando lo que se realice a las nuevas necesidades que se presenten.
- **Final:** -cuando acabe el Primer Curso del Proyecto de innovación, ver su efectividad, tanto a nivel formativo de las maestras como la plasmación que hay en los niños.
- cuando acabe el Proyecto de innovación ver el resultado total del mismo. Dicho resultado ha sido muy positivo.



## **PERSPECTIVAS**

Muchas y muy interesantes. Cabe destacar:

- Seguir perfeccionándonos en el uso de estas nuevas tecnologías y acercarlas al alumnado con la elaboración de sus propios recursos.
- Hacer partícipe a los padres de las nuevas creaciones y de la nueva forma de adquisición de conceptos.
- Utilizar el Guadalnex (algo que ya se está haciendo) y sus posibilidades educativas para crear recursos. De hecho va a haber una Formación de Centro sobre ello.
- Ver distintas opciones para que los resultados del Proyecto de Innovación no se queden parados y seguir produciendo nuevas experiencias e ideas. En definitiva, nuevos recursos.
- La presentación del Centro de un Proyecto TIC, y su ampliación a los niveles de Primer Ciclo, de Educación Infantil y de Pedagogía Terapéutica y Audición y lenguaje en forma de rincones, que ya existe en varias clases.

## **PRODUCTOS**

Los productos más esperados del Proyecto de Innovación se produjeron, sobre todo, en el segundo año, en el que las maestras ya estaban más familiarizadas con el ordenador y más sueltas en el manejo de los programas del mismo, pudiéndose transmitir lo aprendido a los alumnos de una forma práctica y manipulativa.

Entre otros resultados supuso:

### **La creación de "Un Rincón del Ordenador".**

#### **MI RINCÓN INFORMÁTICO**

##### **INTRODUCCIÓN**

La Educación Infantil, dentro del proceso educativo, es la etapa de mayor relieve y que asentará las bases para todo el desarrollo humano. Durante esta etapa, los niños aprenden especialmente en torno al juego, la afectividad y el lenguaje. Construirán a partir de aquí su desarrollo cognitivo y emocional. En un entorno rico en estímulos el alumno se relaciona con aquello y aquellos que le rodean mediante la observación y la interacción, la manipulación y la experiencia continua.

Los programas multimedia educativos pueden ser un gran apoyo en el aula para introducir nuevos aprendizajes, reforzarlos, sistematizarlos... Ofrecen una multitud de estímulos, un alto nivel de motivación y a la vez unas herramientas potenciadoras para el desarrollo cognitivo del alumno.

Por ello, es necesario la incorporación dentro del aula de un "Rincón de Informática" donde los alumnos/as se inicien en las nuevas tecnologías.

##### **OBJETIVOS**

Los aprendizajes en la etapa infantil se desenvuelven de una forma muy globalizada y el trabajo con el ordenador supone que:

-Los alumnos realizan un proceso de autoaprendizaje cada vez más autónomo, y aprenden a autocorregir sus propios errores

mediante la realización de tareas similares cada vez más complejas.

-Las actividades autónomas aumentan el control y responsabilidad en la toma de decisiones sobre las tareas a realizar en cada momento.

-Los alumnos adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y trabajan con dos y tres dimensiones, se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda.

- Adquieren también, y en gran medida, una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. Los iconos del ordenador les permiten moverse entre programas, documentos, relacionando ideas con dibujos simbólicos.

- La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura, y a la vez les acerca a la comprensión de la información en pantalla.

- En las tareas creativas de tipo gráfico los trazos quedan limpios, los objetos pintados perfectamente. Cuando un niño trabaja con un procesador gráfico siempre obtiene un resultado muy bueno, que puede imprimir y luego guardar, o recortar, y retocar a mano. Este resultado colabora en aumentar la seguridad del niño en sí mismo y en sus producciones, por ello también su autoestima.

- Casi siempre el alumno trabaja con el ordenador junto a uno o varios compañeros, crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprenden que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad. Valores de convivencia y respeto son desarrollados normalmente cuando compañeros trabajan juntos, la colaboración, la ayuda, la toma conjunta de decisiones son actitudes necesarias para trabajar.

-Los niños y niñas pequeños investigan, escuchan, ven, oyen, aprenden muy deprisa, reciben una gran cantidad de estímulos en un afán de búsqueda y curiosidad por hacer, ver, oír, probar,... no tienen miedo al ordenador. Para ellos es realmente sólo algo más, otro juego.

-Desarrollan aprendizajes relacionados con actividades no lineales, que les permiten moverse de una a otra idea, cambiar, volver a intentar, pensar diferente, crear, comunicar,...

Actividades que llegan a ser herramientas verdaderamente importantes en los procesos de globalización del aprendizaje.

## METODOLOGÍA

En el aula podemos utilizar el ordenador con los alumnos organizando de diferentes formas el trabajo en equipo y la interacción entre alumnos, alumno y profesor, y alumno y ordenador:

- Trabajando en grupo, donde el ordenador es una herramienta para que toda la clase trabaje junta, visionando un programa.
- Trabajando bajo la dirección del maestro o la maestra en parejas o individualmente, cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimientos o introducir al niño o niña en algún concepto concreto.
- Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el alumno puede experimentar, expresarse, crear, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado o sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos o actitudes. Se realiza mucho en el aula de Pedagogía Terapéutica.

## **ACTIVIDADES:**

- **Actividades de lógica-matemática:**

1. Asociaciones
2. Conceptos numéricos, de cantidad...
3. Seriaciones.
4. Actividades perceptivas,
5. Puzzles, encajables...

- **Actividades de lectoescritura:**

1. Lenguaje visual y escrito.
2. Aprendizaje con juegos
3. Poesías, adivinanzas, cuentos...

- **Actividades musicales:**

1. Canciones, ritmo.
2. Crear sus propias canciones.
3. Grabar lo que canten...

- **Actividades creativas:**

1. Hacer sus dibujos, cuentos, colorear, imprimir, recortar...

- **Actividades cooperativas.**

- **Actividades propuestas por los padres/madres para la clase de Infantil.**

## **RECURSOS:**

- Humanos: alumnos/as, padres/madres, maestras.
- Material fungible: folios, tinta impresora...
- Material en CD de juegos, actividades...

- 2 ordenadores por clase, también para el aula de P.T.

### **Evaluación:**

Al igual que se hace con los demás rincones y de acuerdo con la dinámica de la clase, atendiendo a la diversidad y haciendo propuestas de refuerzo y ampliación. Hay que tener en cuenta que la evaluación en P.T. se realiza conjuntamente con los tutores/as de los alumnos/as y la efectividad de los medios informáticos debe sopesarse conjuntamente.

## NIÑOS DE INFANTIL EN EL RINCÓN DE ORDENADOR DE LA CLASE



## EL RINCÓN DE ORDENADOR DE LA CLASE DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA.





## **PRODUCCIONES PARA LAS CLASES**

Ha supuesto también una serie de producciones para la clase, totalmente manipulativa, de apoyo didáctico y que abarca distintos aspectos que se trabajan con los niños, tanto para Educación Infantil, como para P.T.

De lo que se ha realizado se refleja distintas muestras significativas de lo hecho.

Las presentaciones se han reflejado, creándose hipervínculos para que se puedan visualizar y mostrándose ejemplos impresos. En dichas presentaciones se ha incluido cuentos elaborados por los niños de forma colectiva, originales tanto en su argumento, como en los dibujos.

Los cartones de lotería se realizaron por el Rincón de lecto-escritura como apoyo al programa de metalenguaje.

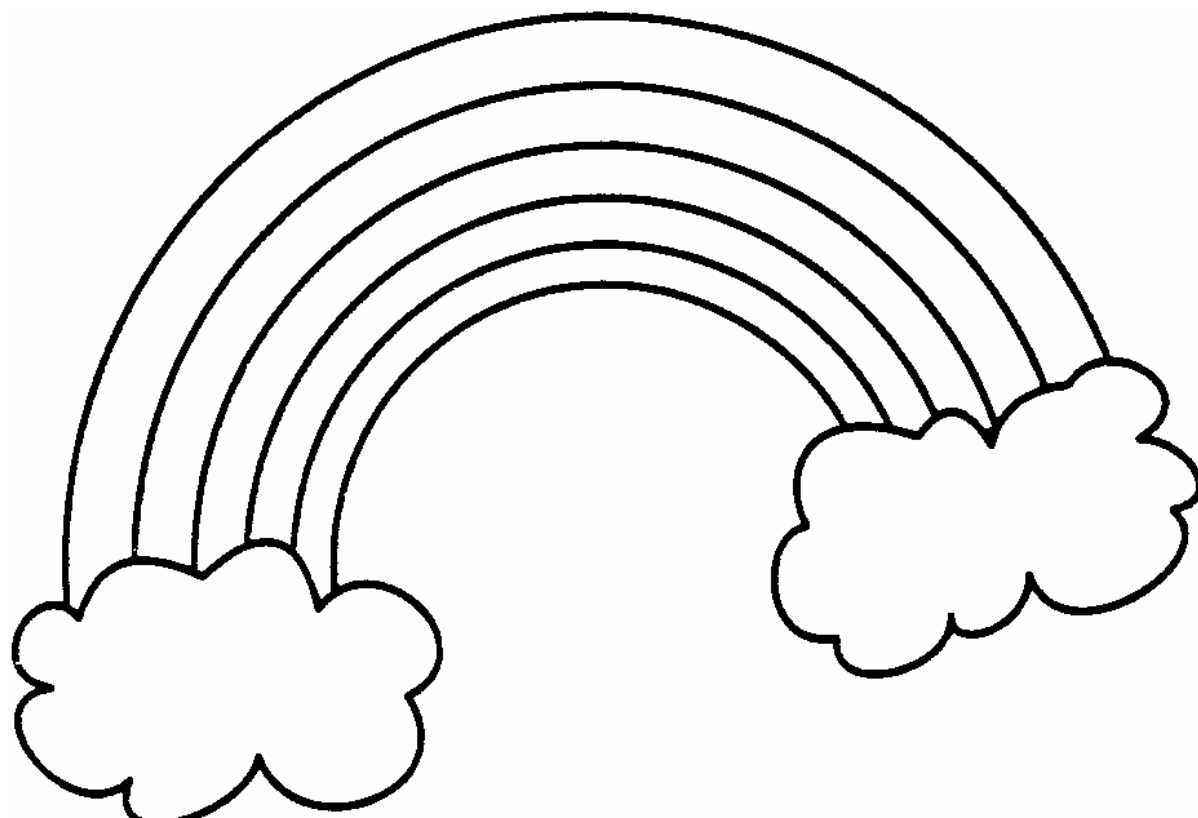
# Actividades de relacionar y vocabulario.

LAS ACTIVIDADES SON:

- ▶ Colorear.
- ▶ Relaciona y colorea.
- ▶ Dibujos para colorear."
- ▶ Escribe sus nombres.

"

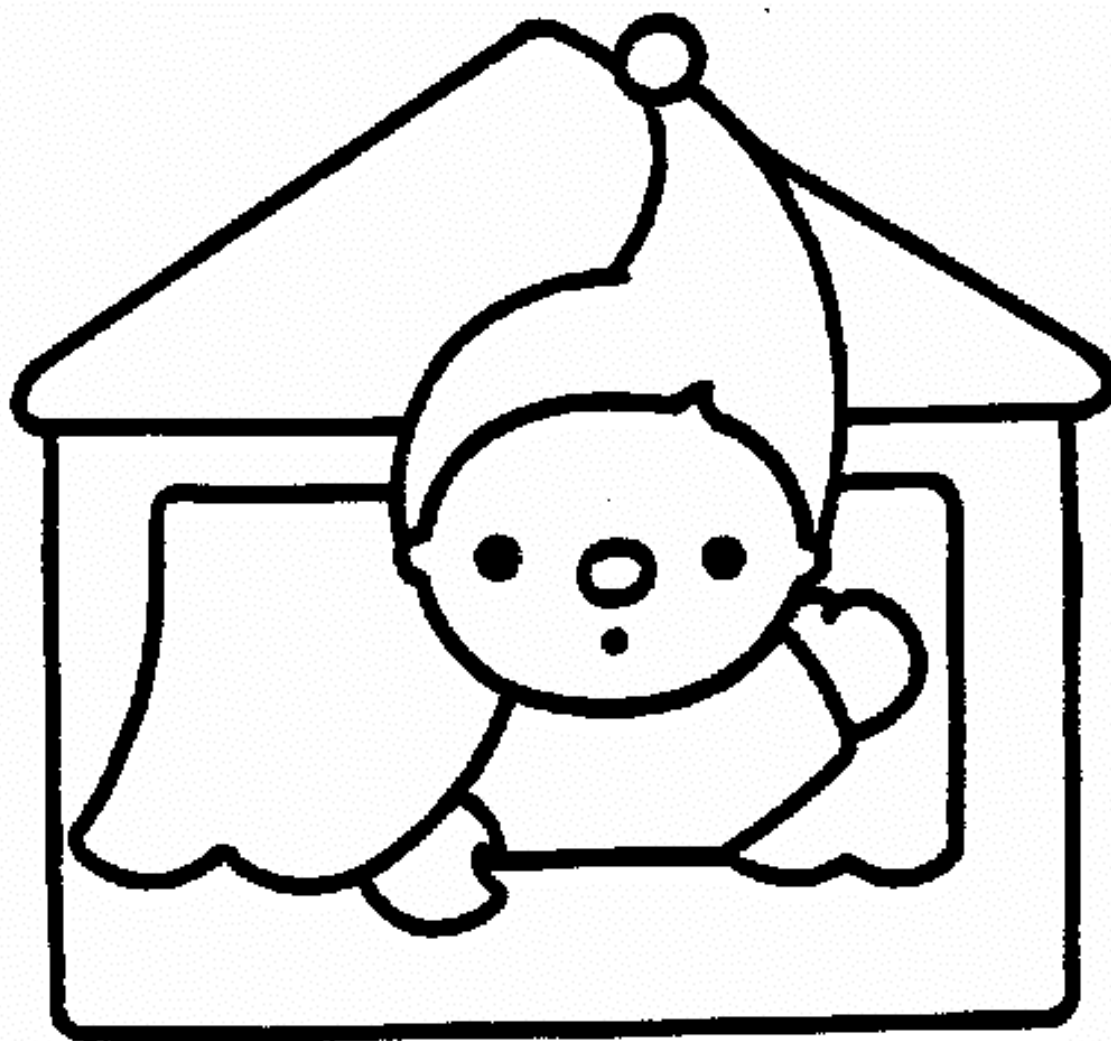
Colorea en el Paint:



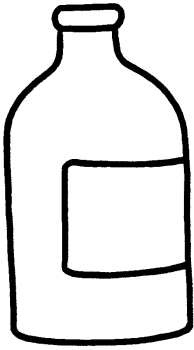
Dibuja una casa:

---

Colorea en el Paint e imprime:

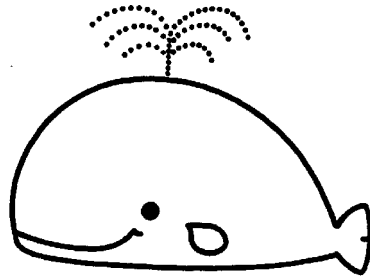


**Escribe sus nombres:**



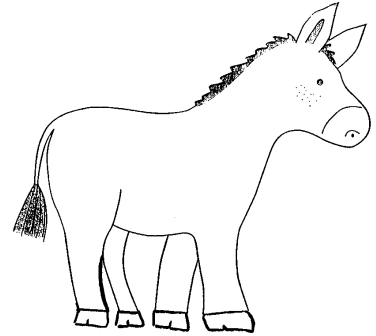
---

---



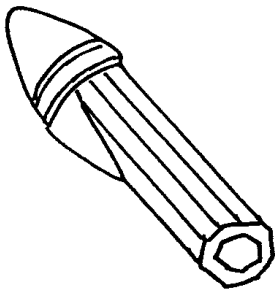
---

---



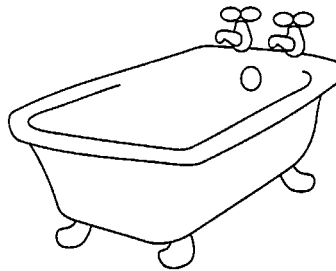
---

---



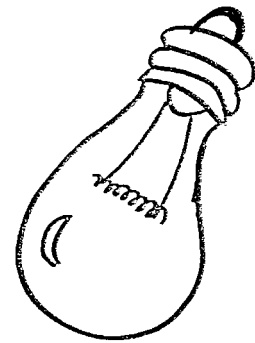
---

---



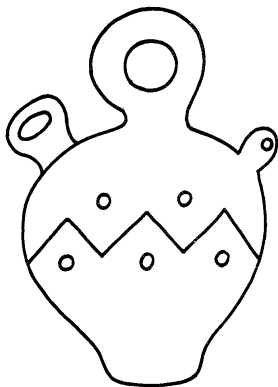
---

---



---

---



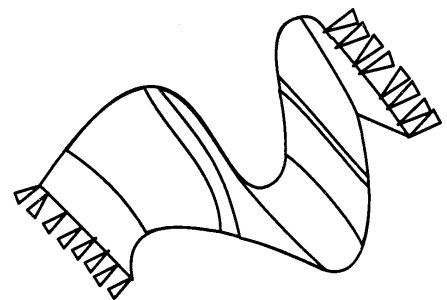
---

---



---

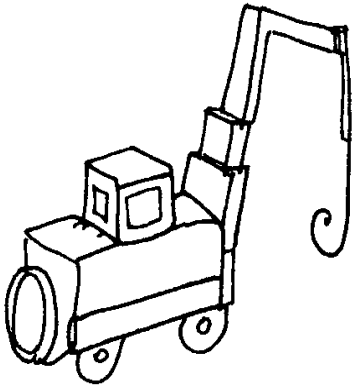
---



---

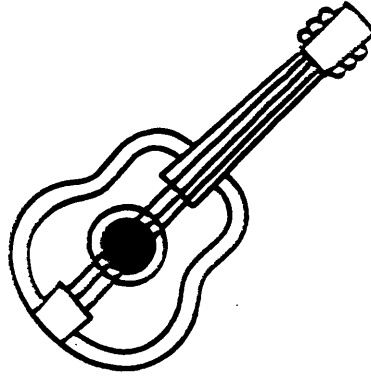
---

### Escribe sus nombres:



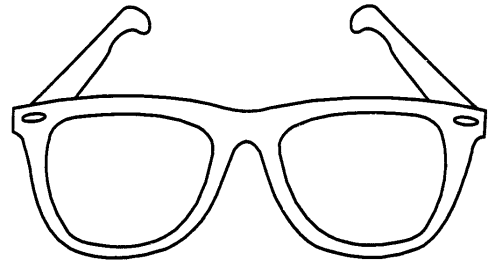
---

---



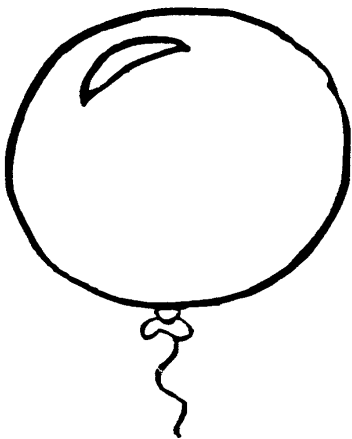
---

---



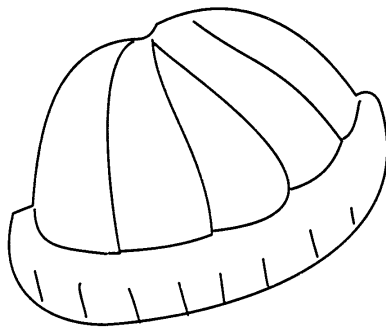
---

---



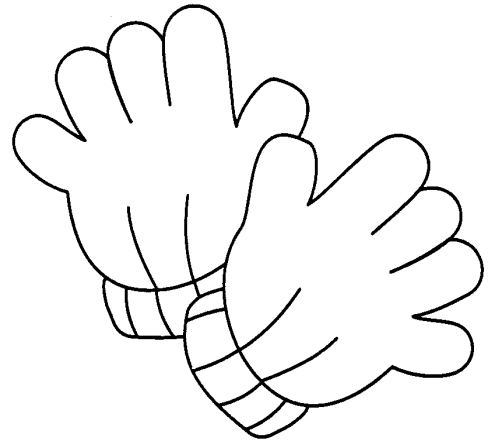
---

---



---

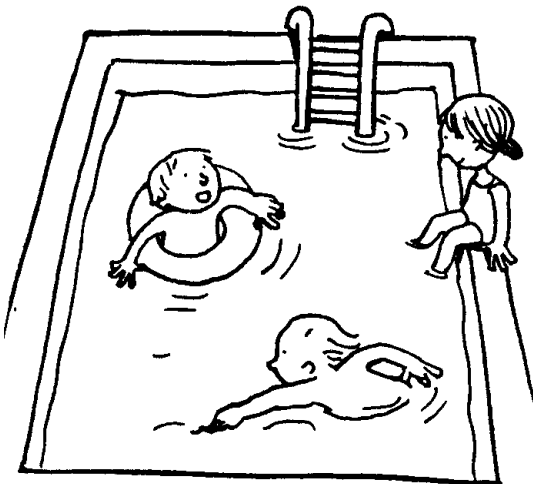
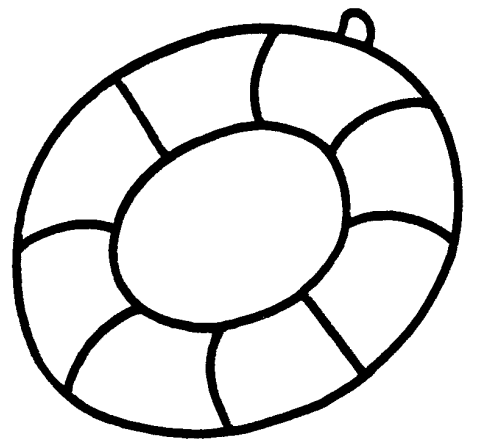
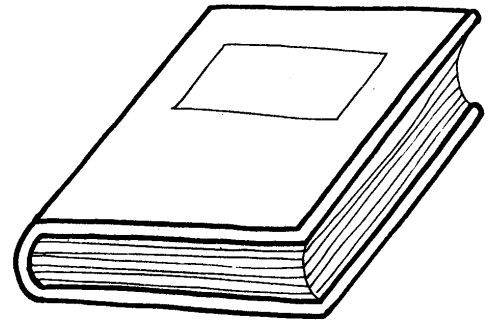
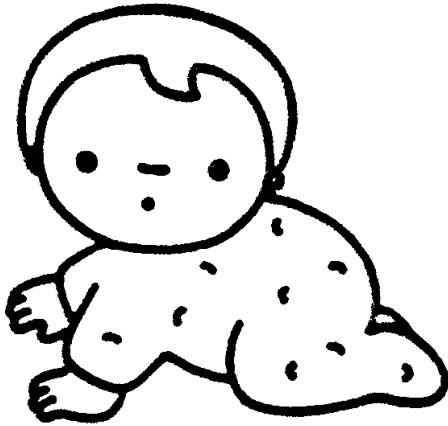
---



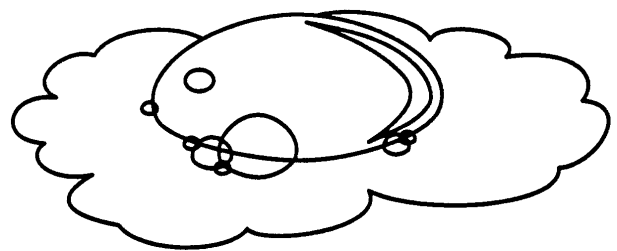
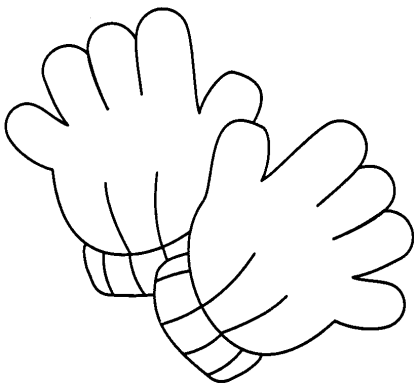
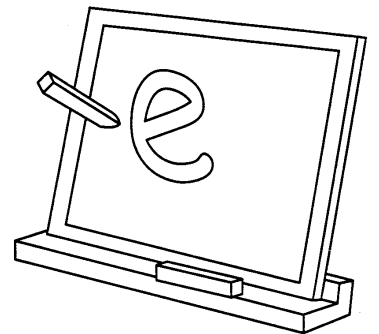
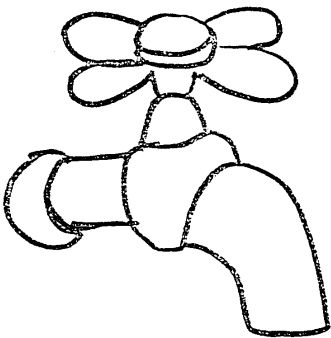
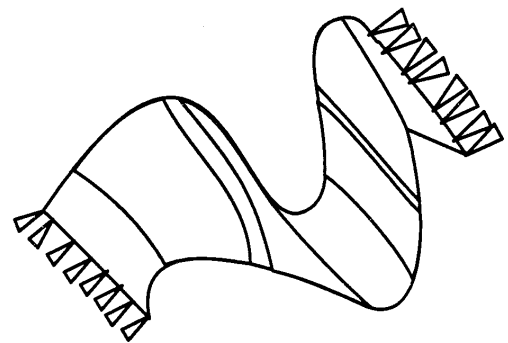
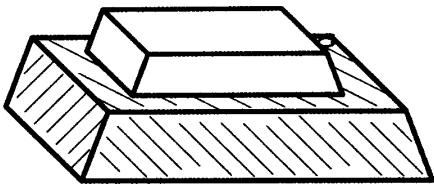
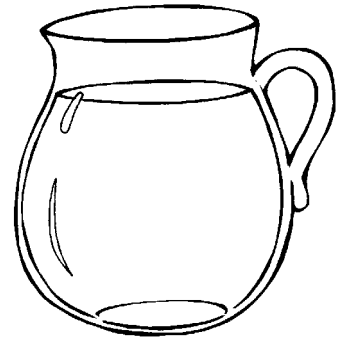
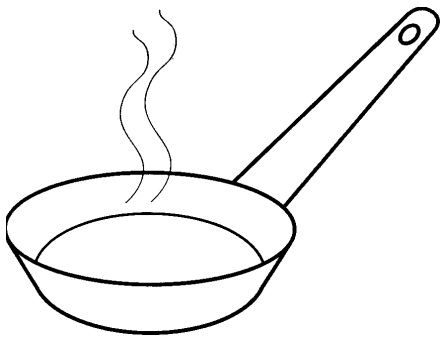
---

---

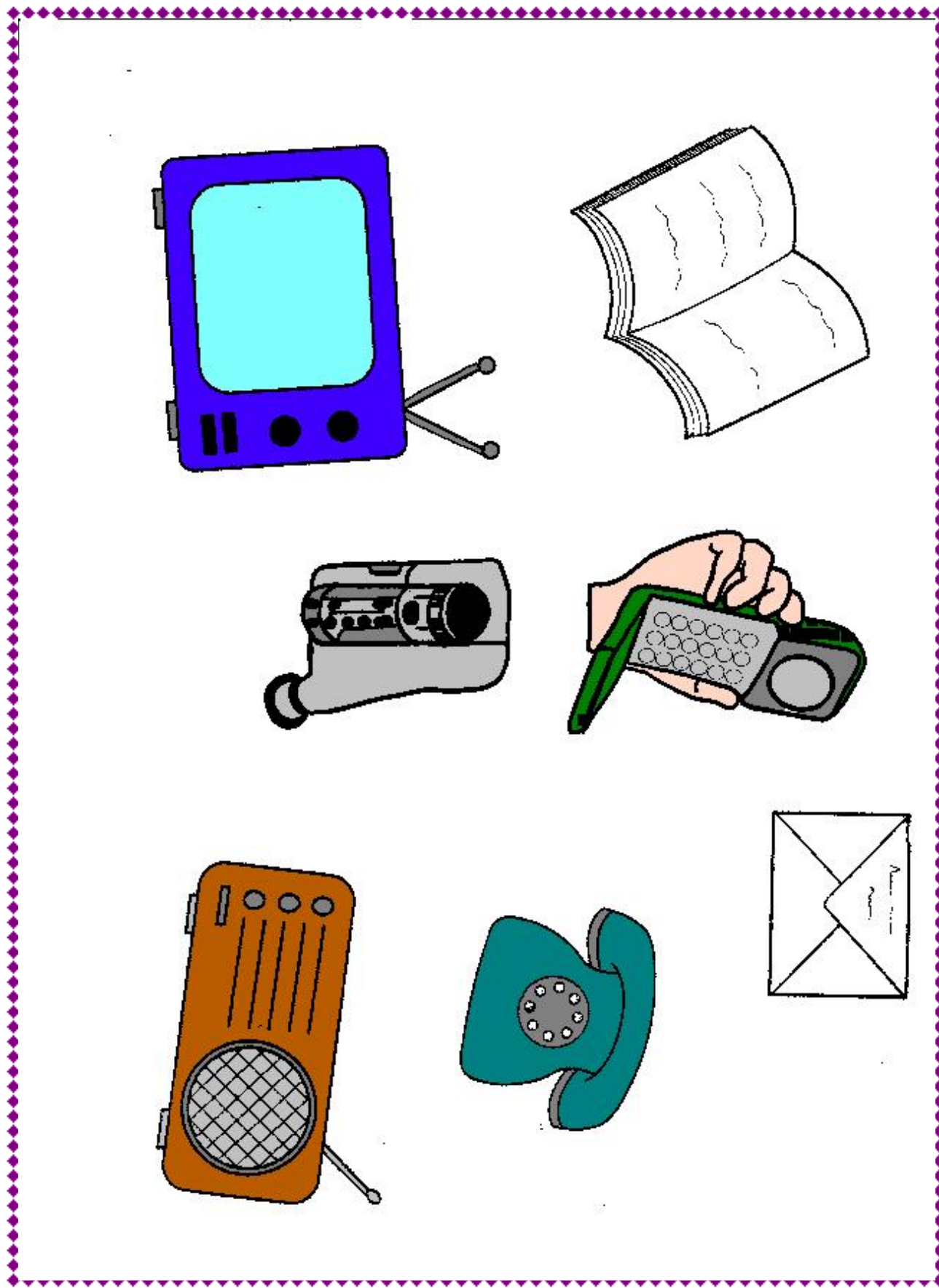
Relaciona y colorea:



Relaciona y colorea:





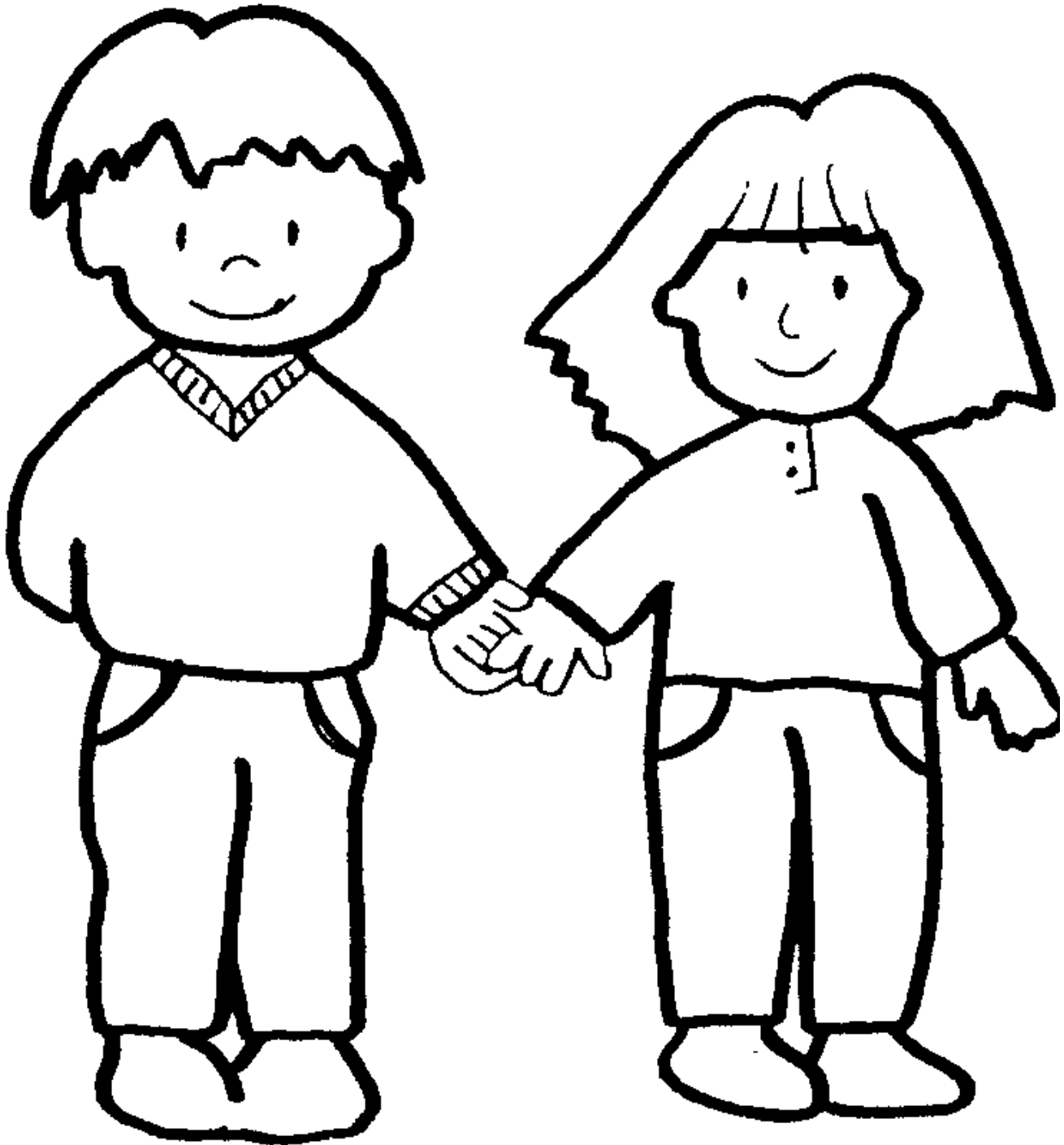


# OTROS

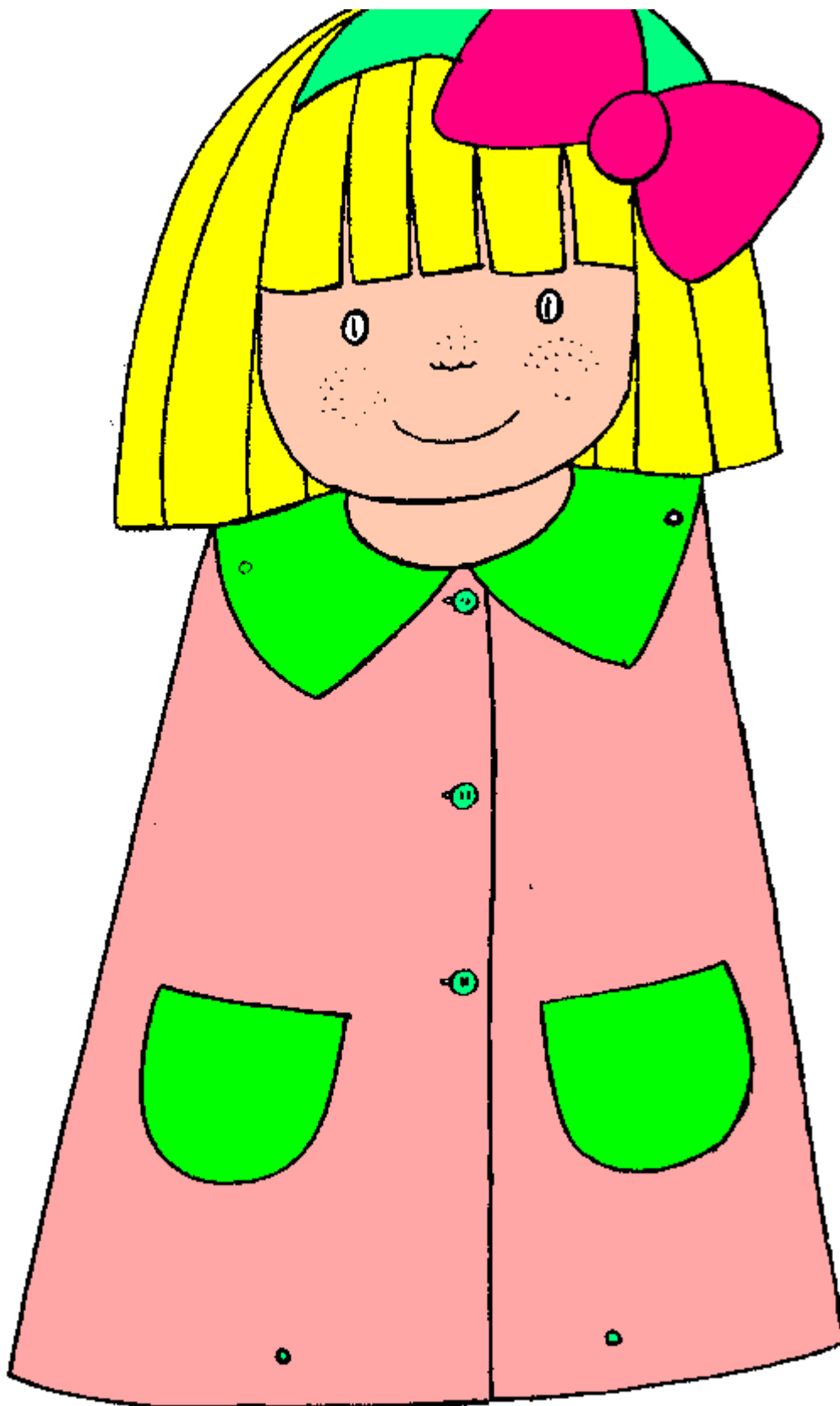
SON:

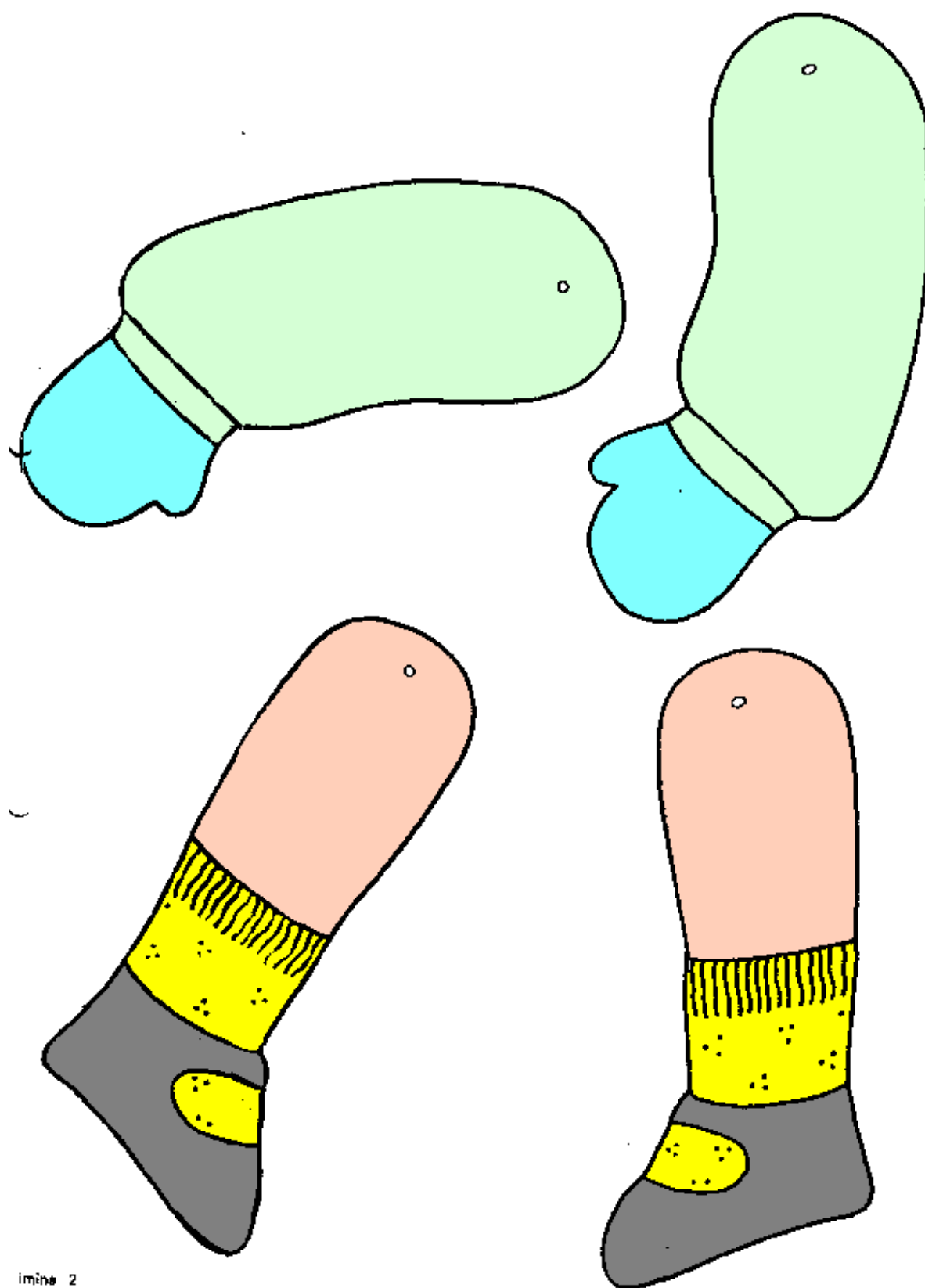
- ▶ Esquema corporal.
- ▶ Móvil niña.
- ▶ Ordenar por tamaños"
- ▶ Secuencia de dos.
- ▶ Singular y plural.
- ▶ [Cartones de lotería.](#)

Señala con una cruz lo que eres y colorea

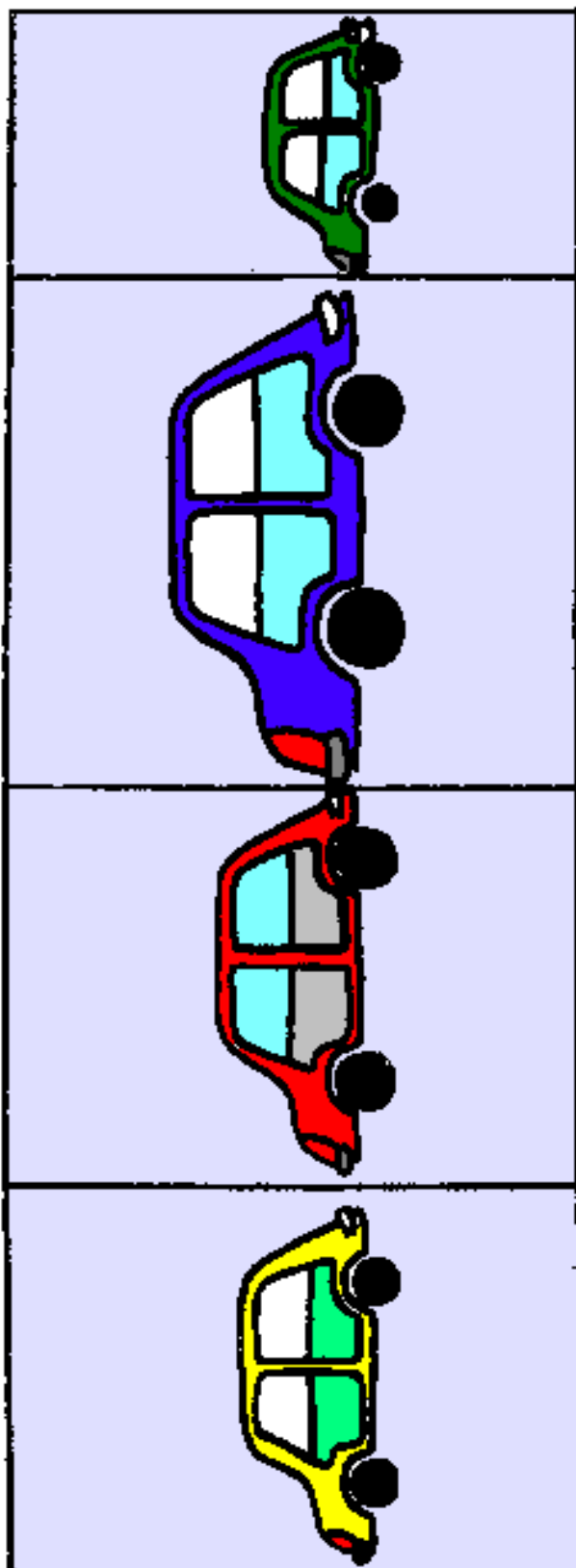


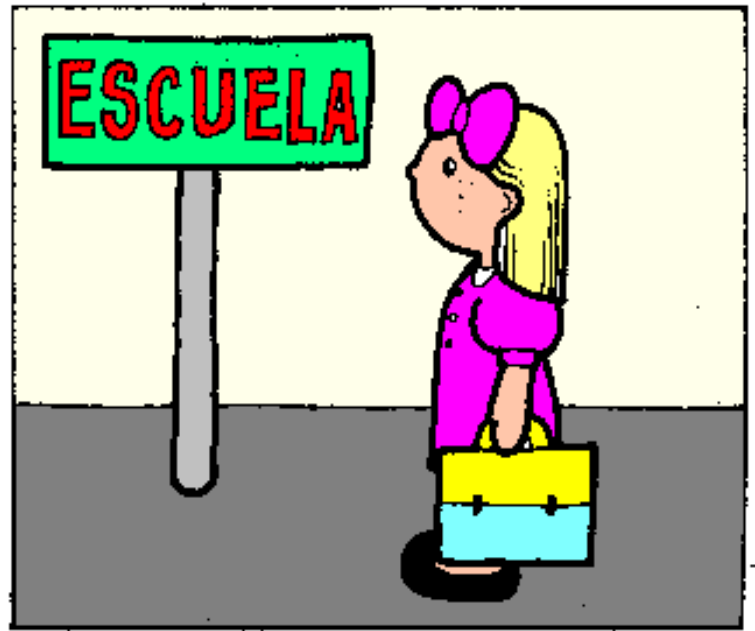
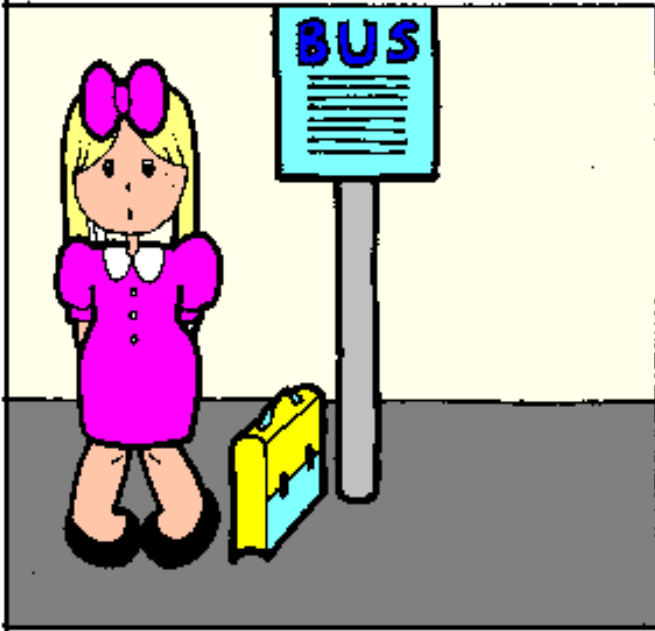
# Me dibujo:





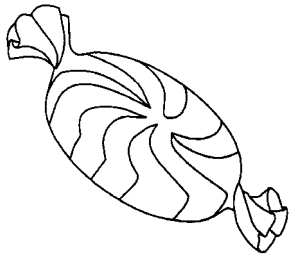
imã 2





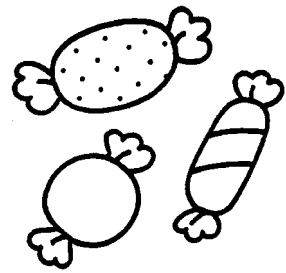
Escribe el singular y el plural:





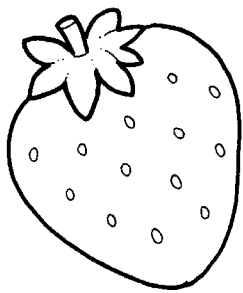
---

---



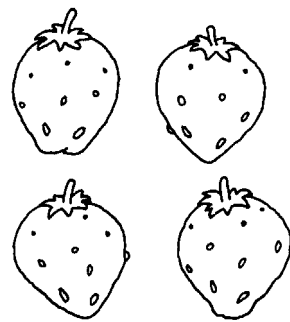
---

---



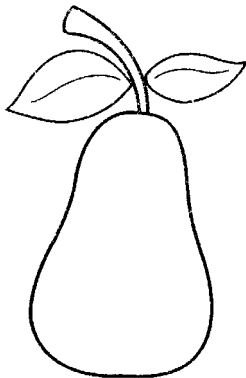
---

---



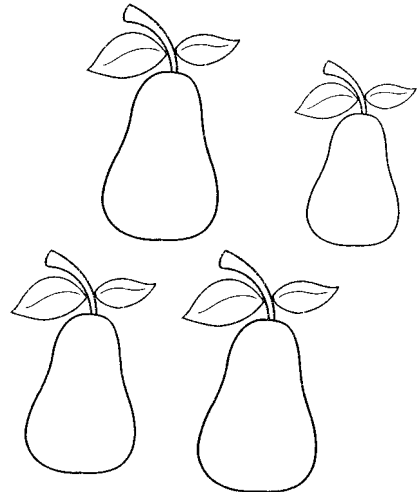
---

---



---

---



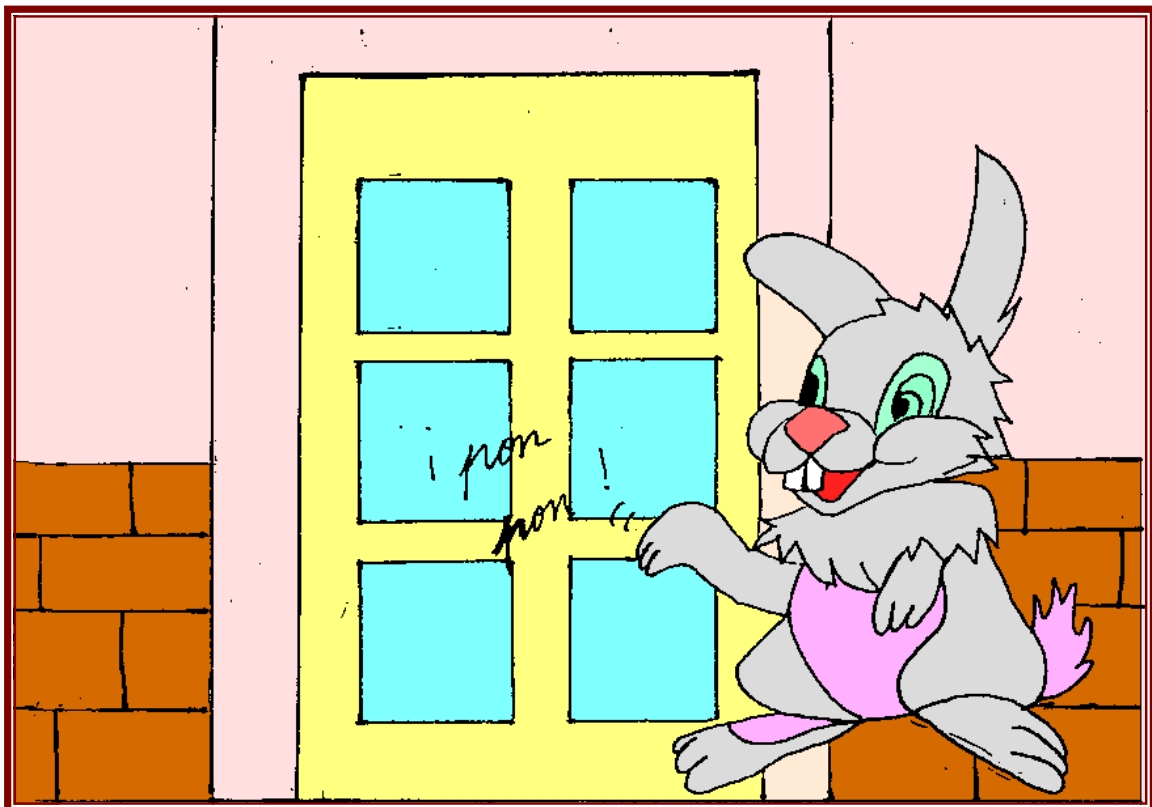
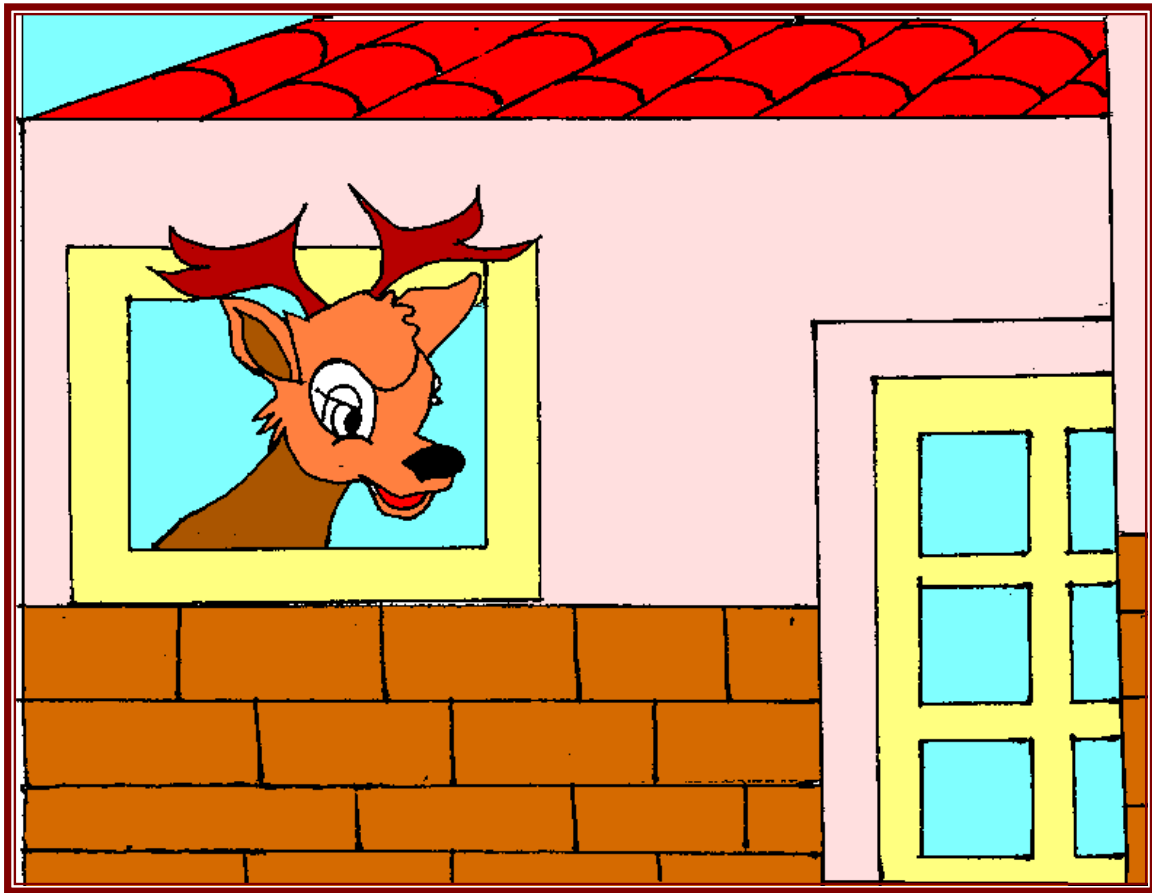
---

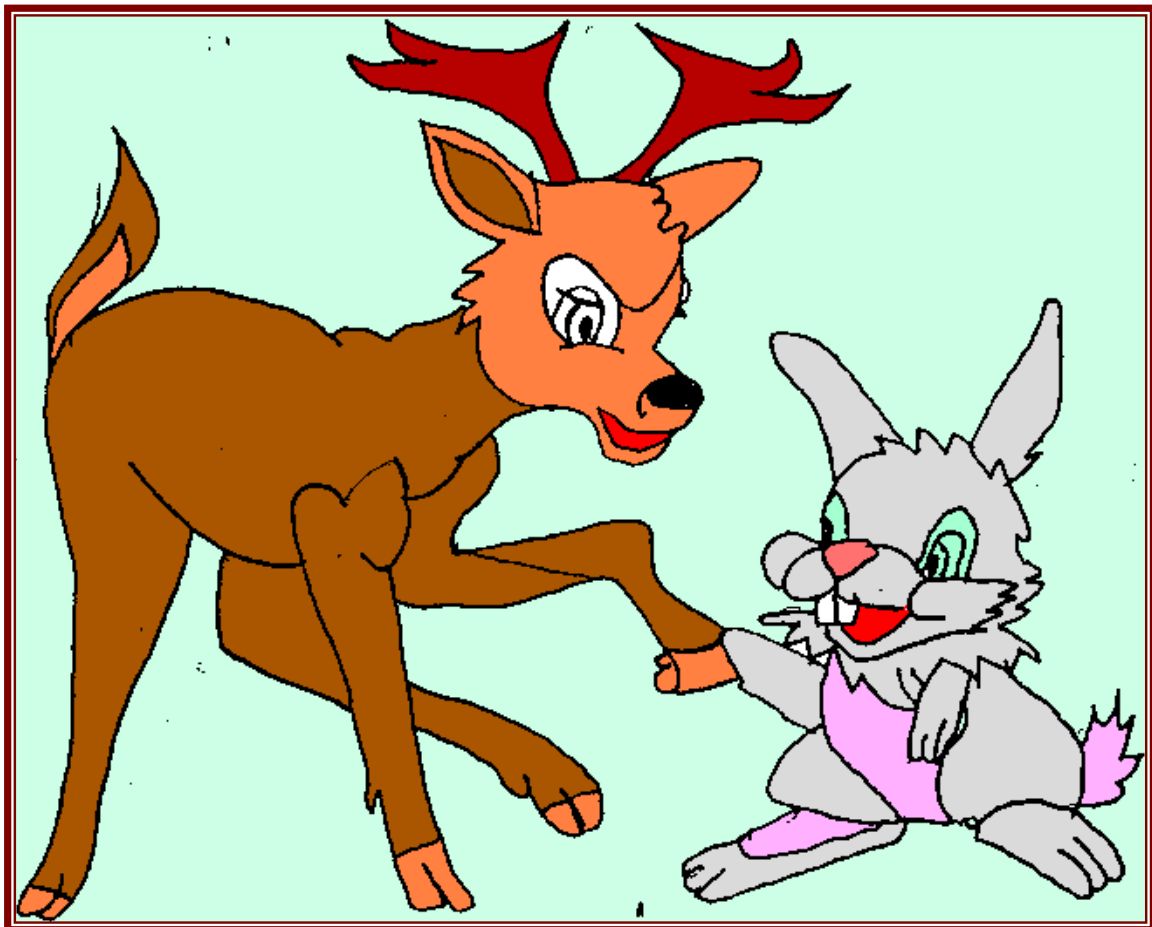
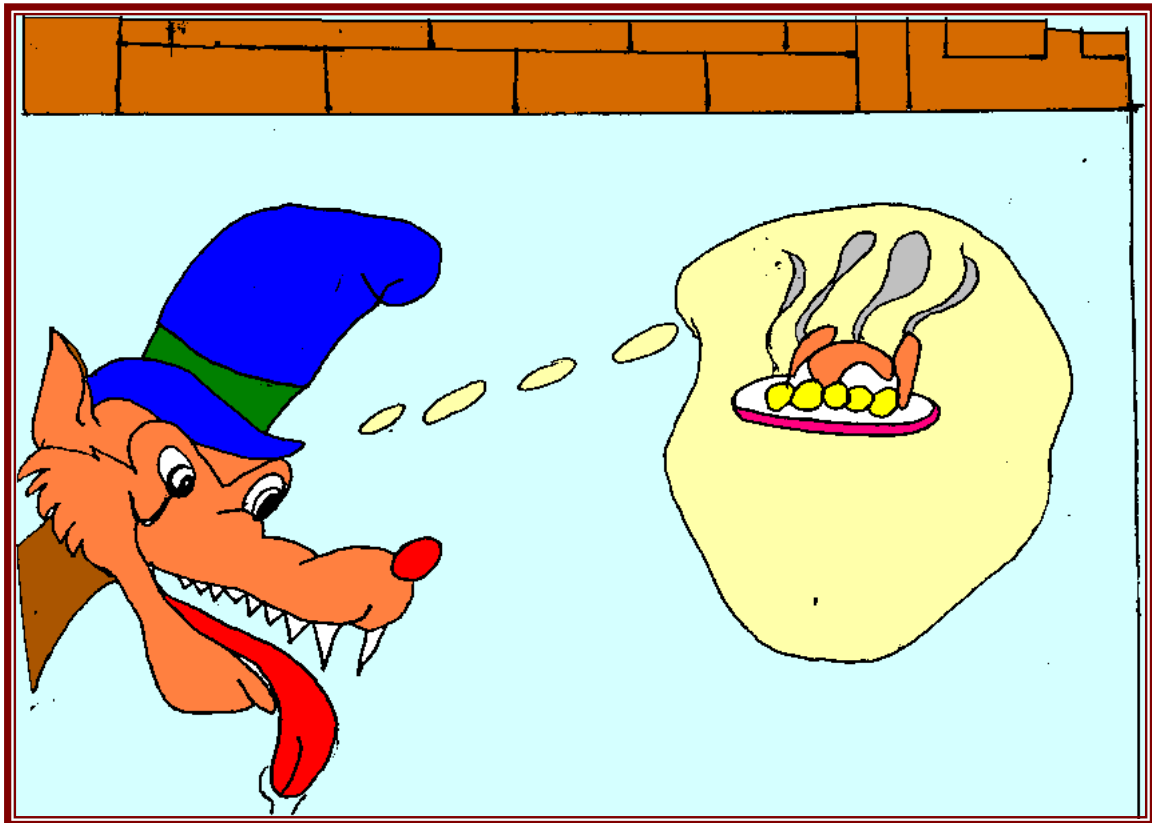
---

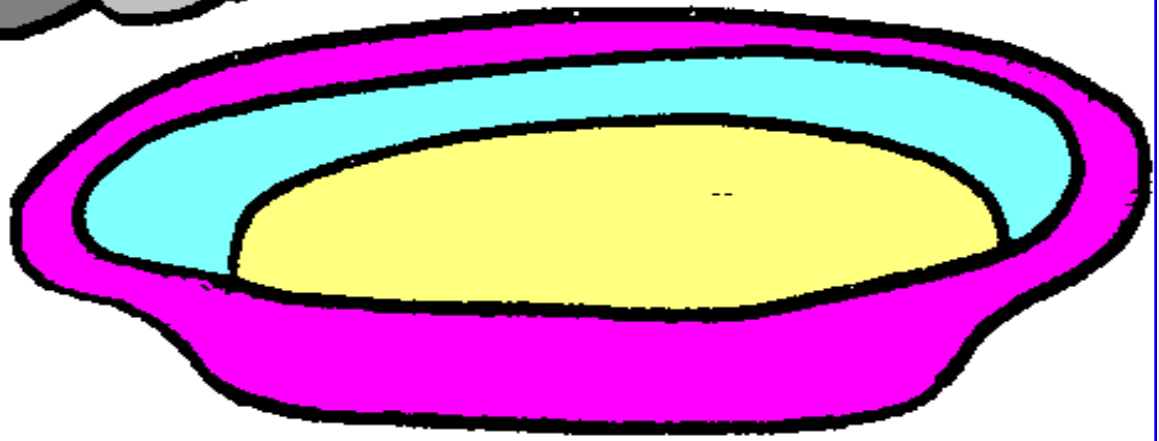
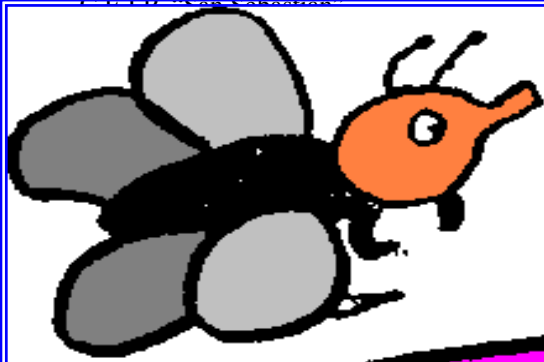
# Canções

LAS CANCIONES PRESENTADAS SON:

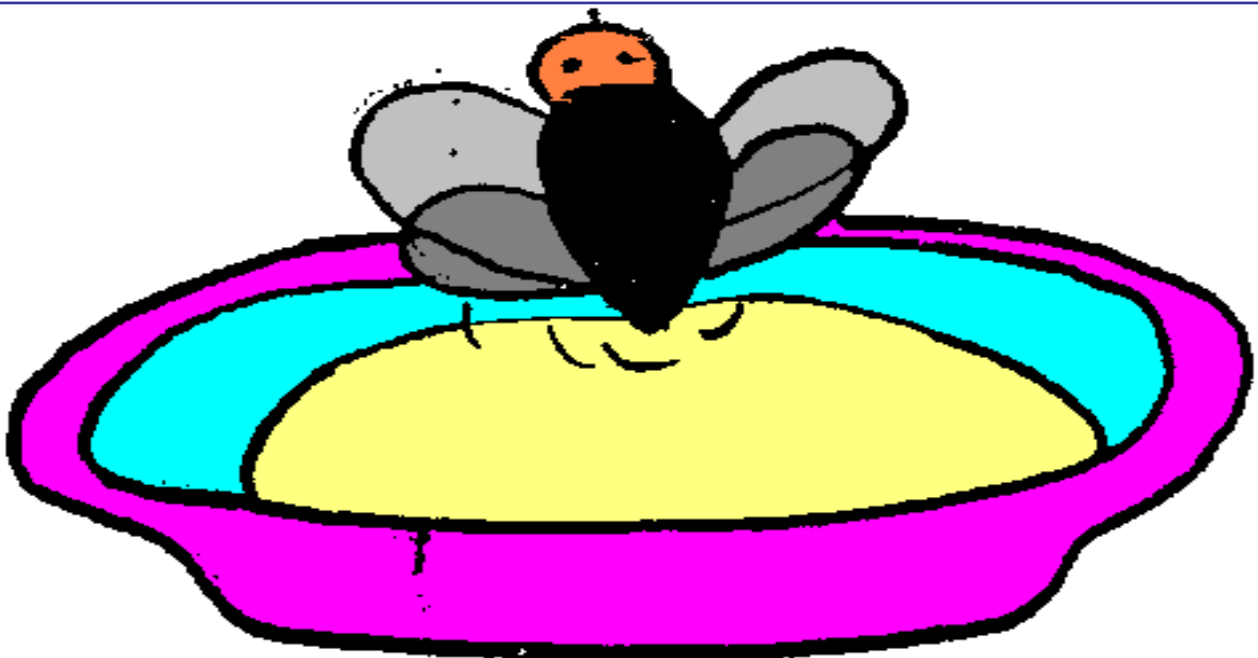
- ▶ El Ciervo en su casita.
- ▶ La fuente de natillas.



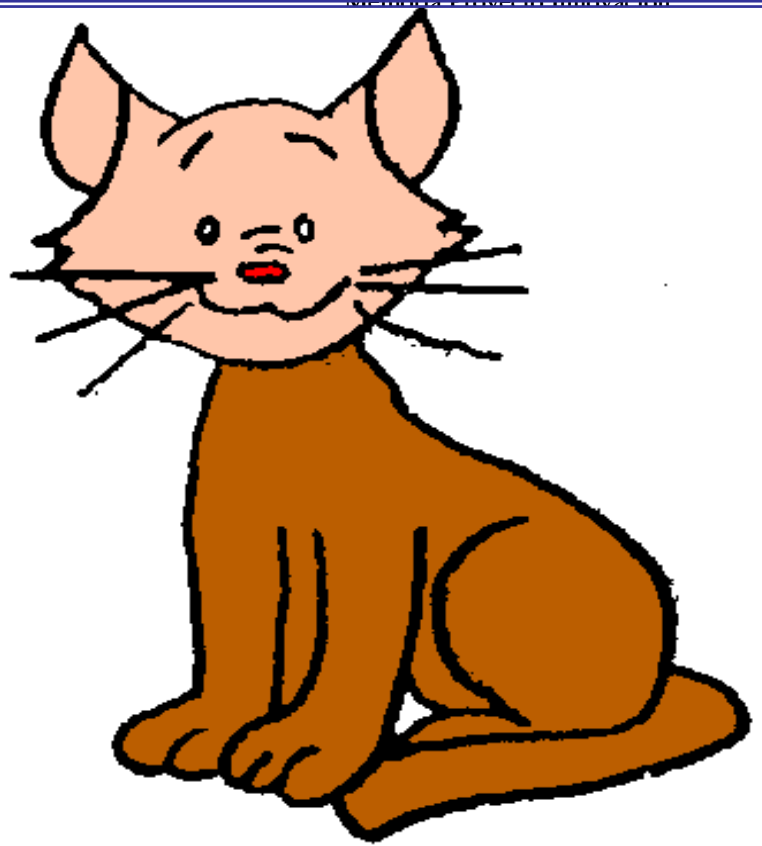




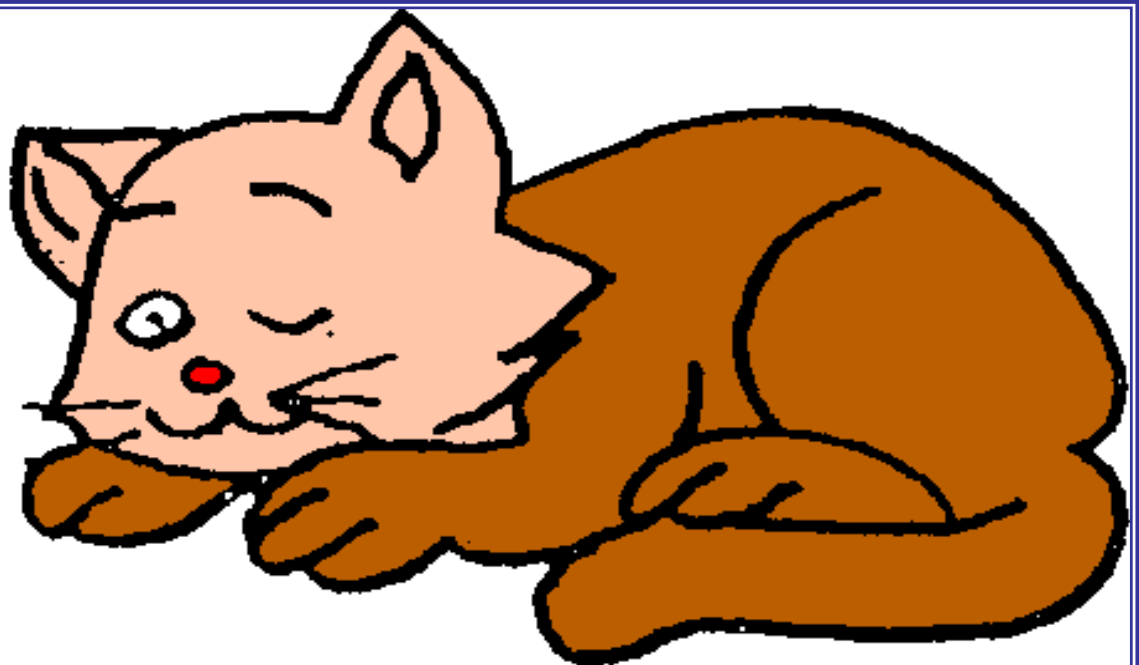
*Sobre una rica fuente de natillas  
una mosca orgullosa paseaba*



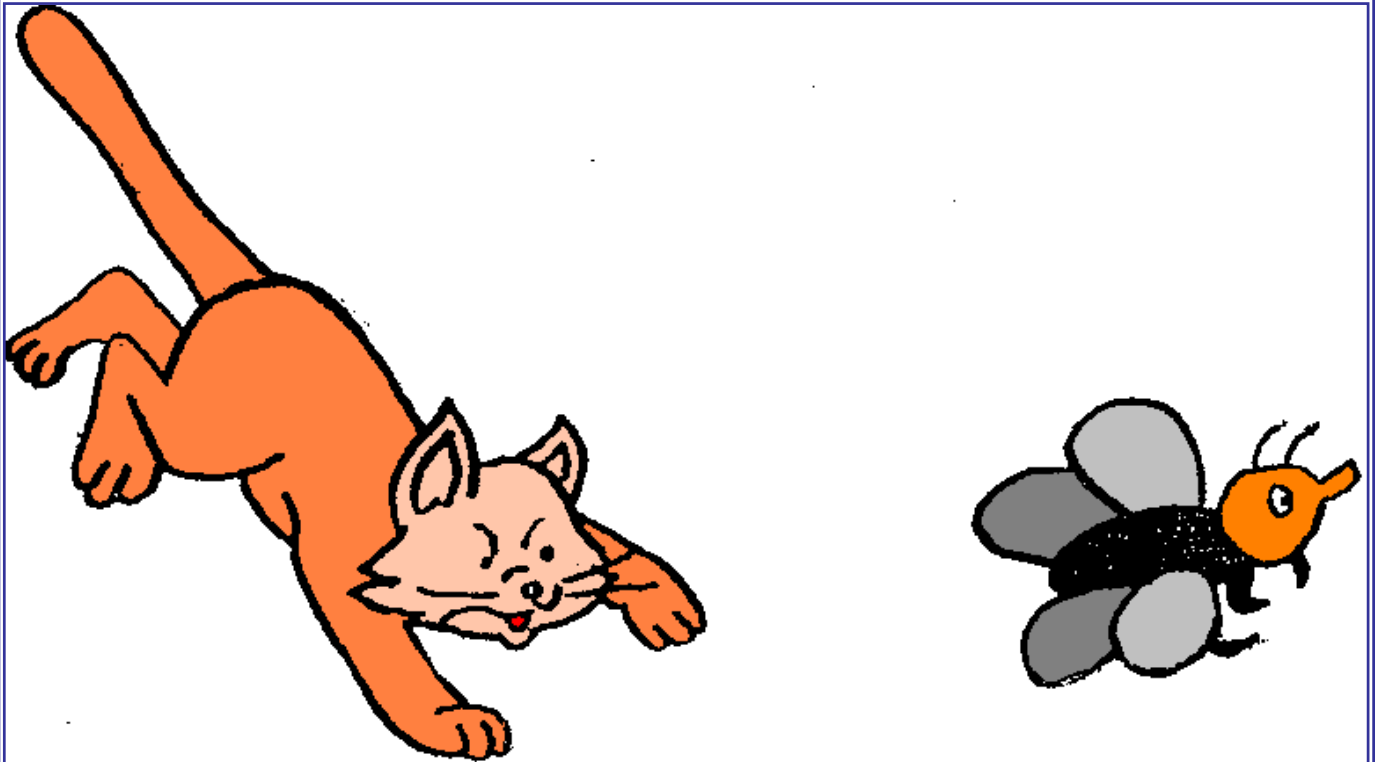
*Al verla tan graciosa y amarilla  
más de una vez, pasaba y la rozaba.*



*Misifú que la observaba atentamente*



*Haciendose el tunante que dormía  
con el ojo avisó, ojo de gato.*



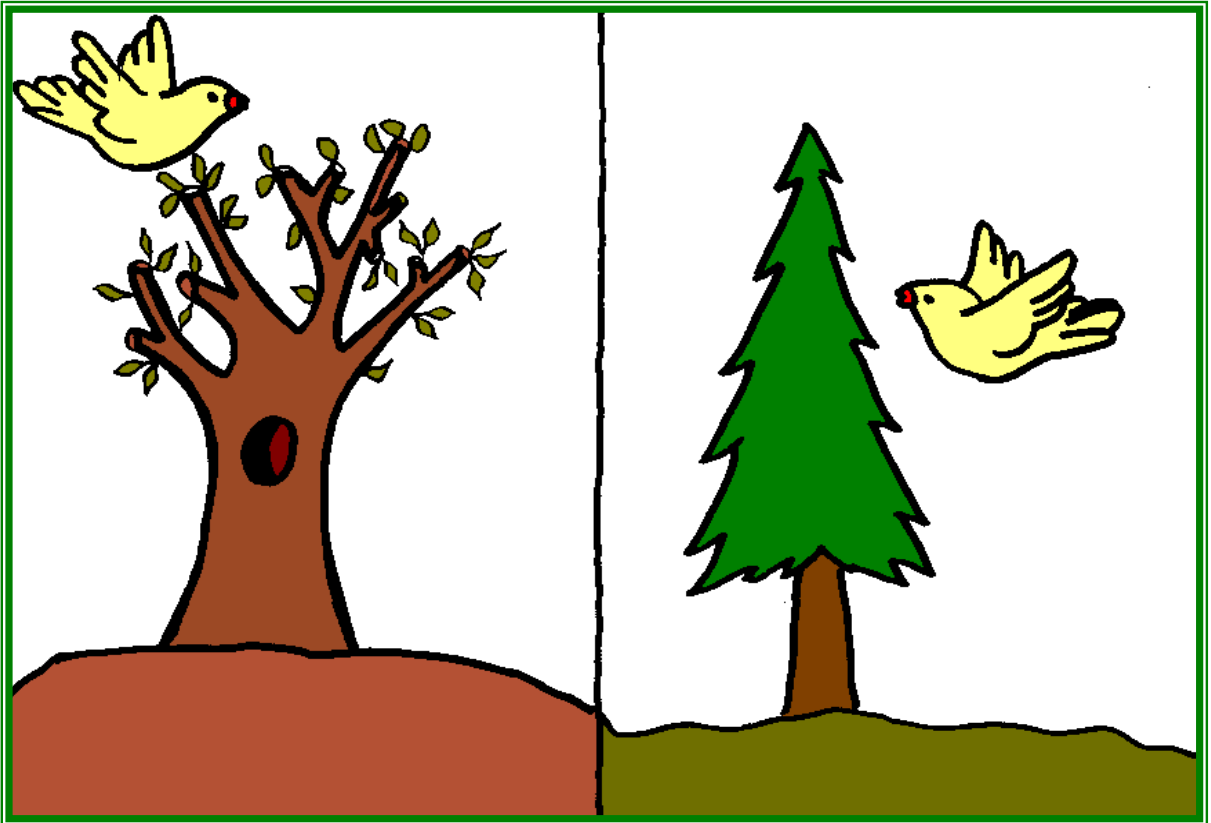
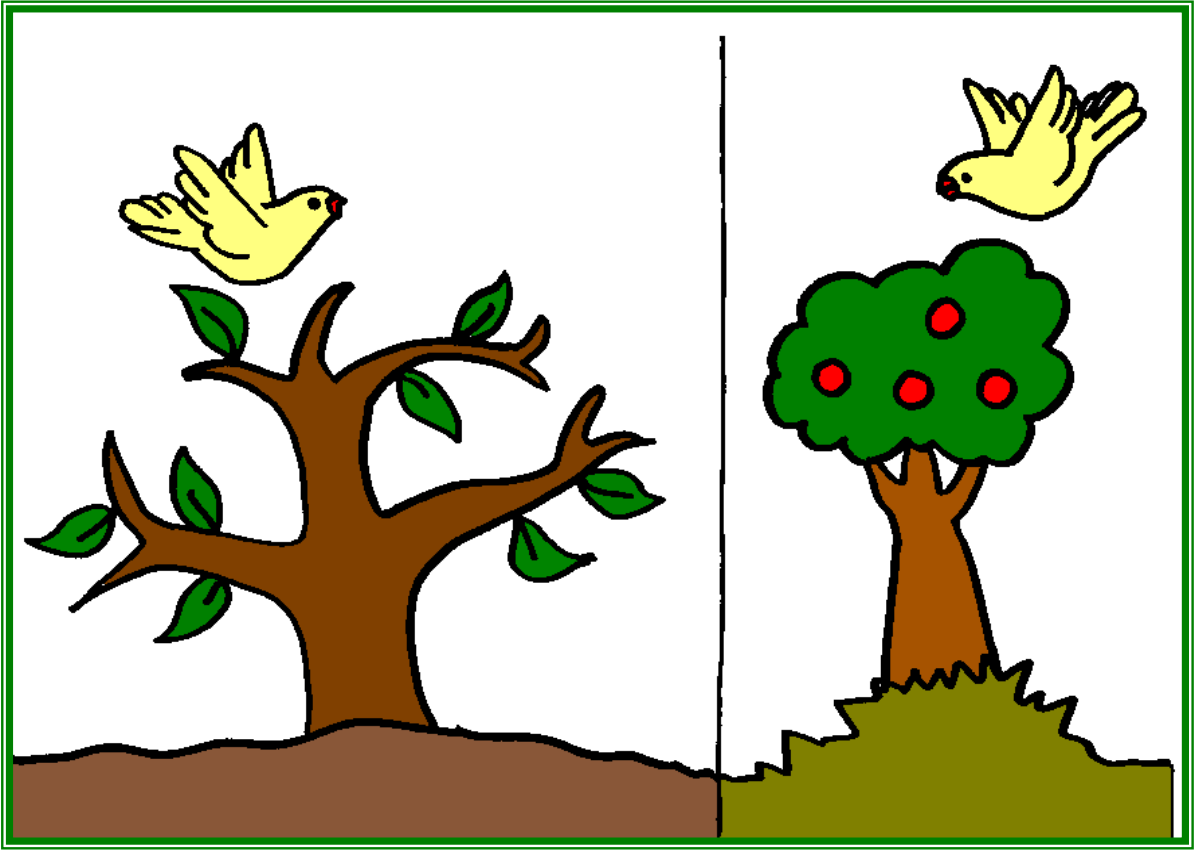
*Al vuelo de la mosca perseguía  
¡Ay ra la ra la ra la ra la  
la ra la ra, la ra la ra la ra la...*

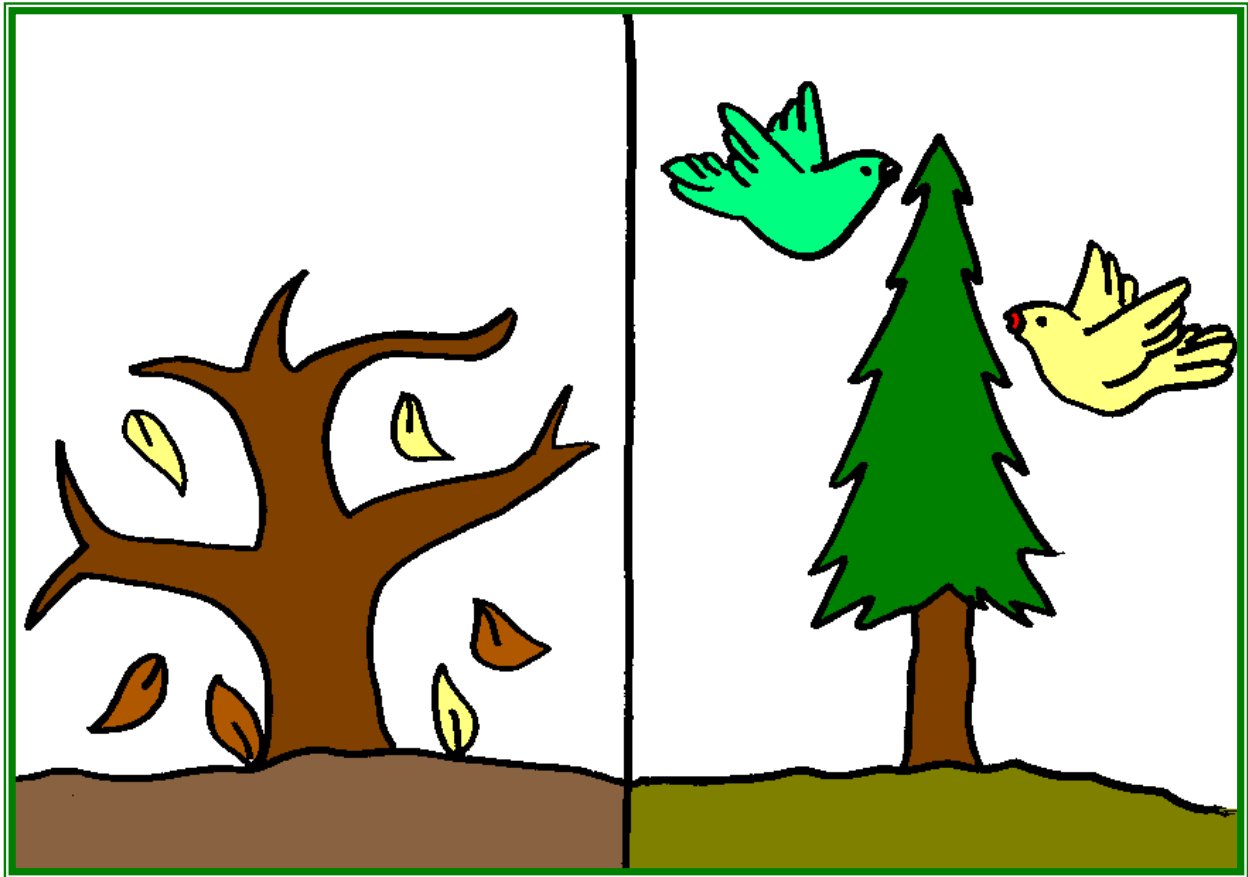
# Cuentos

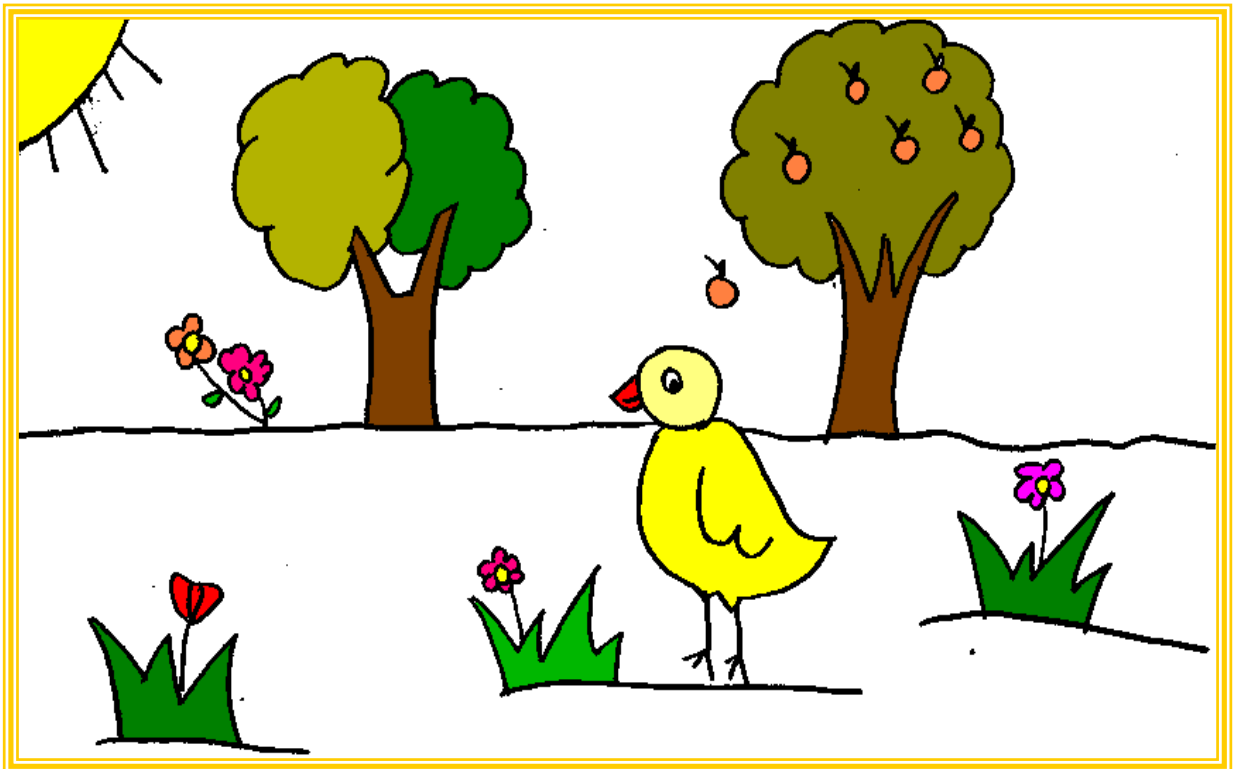
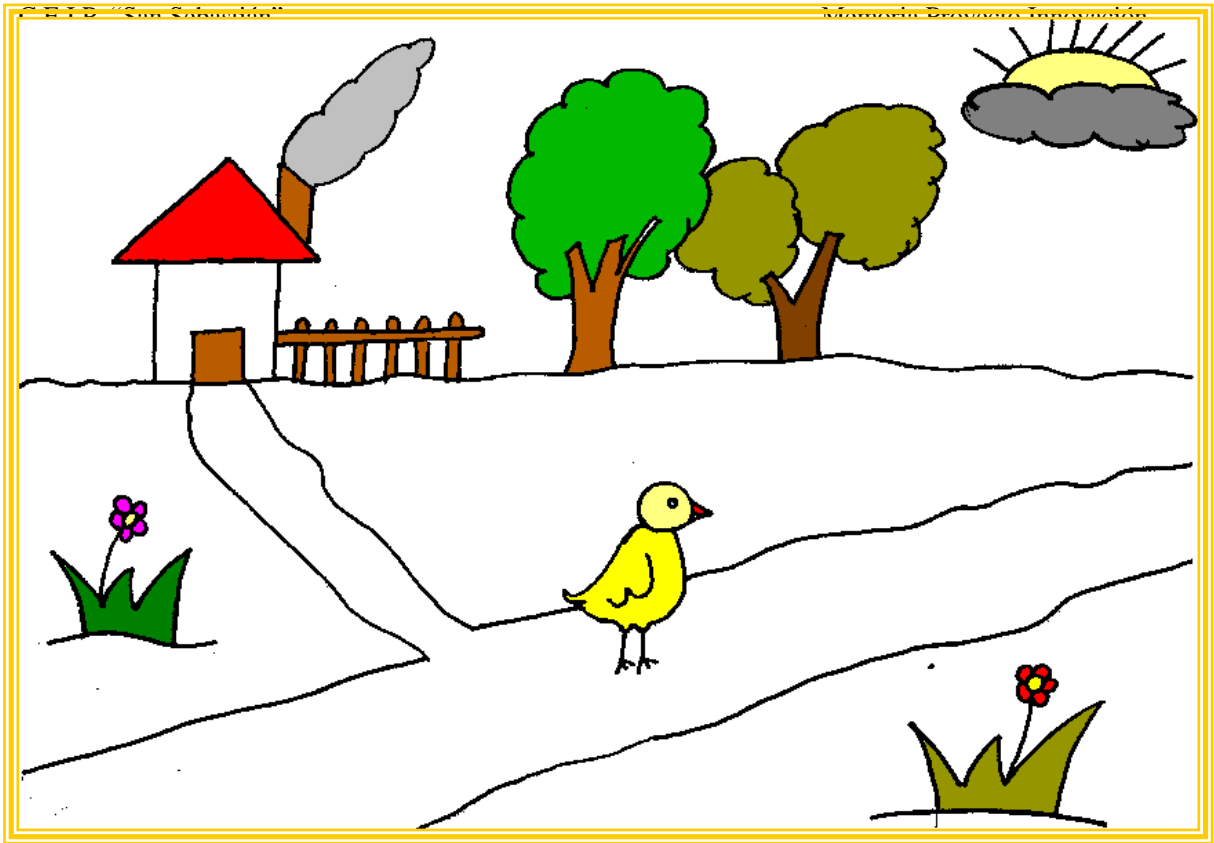
LOS CUENTOS PRESENTADAS SON:

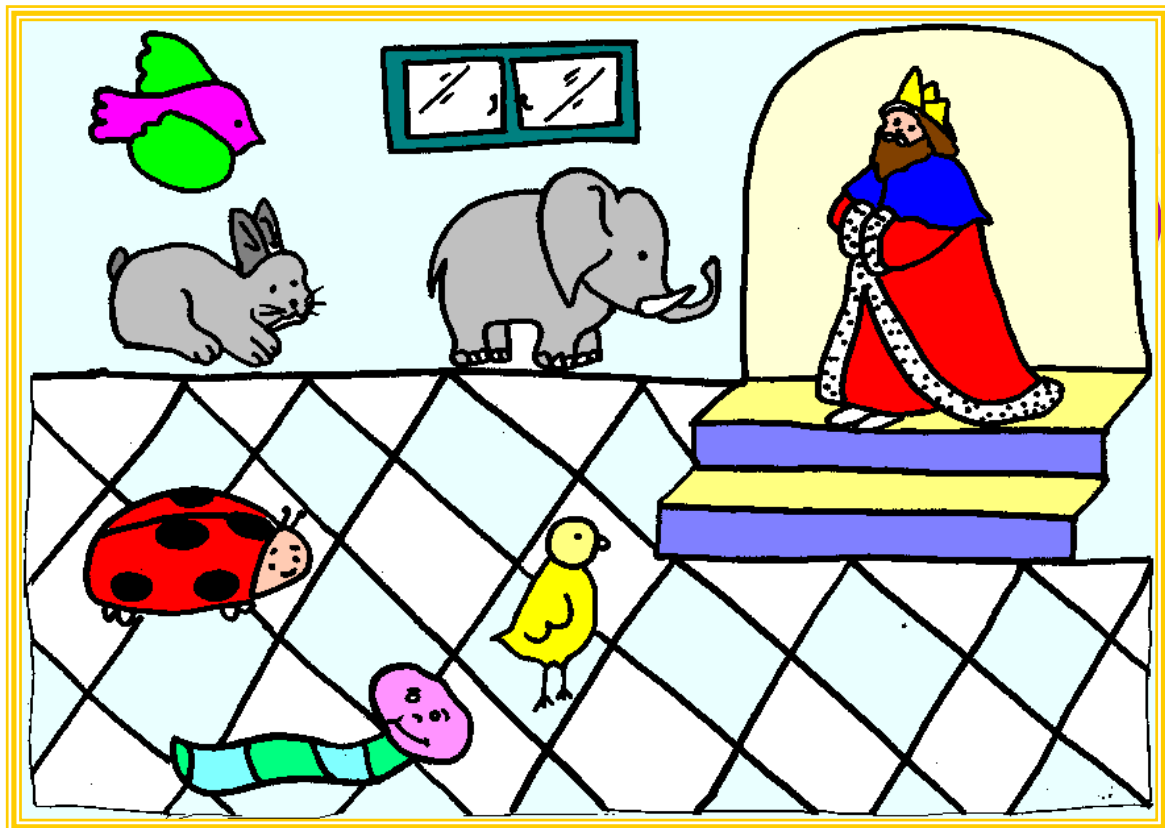
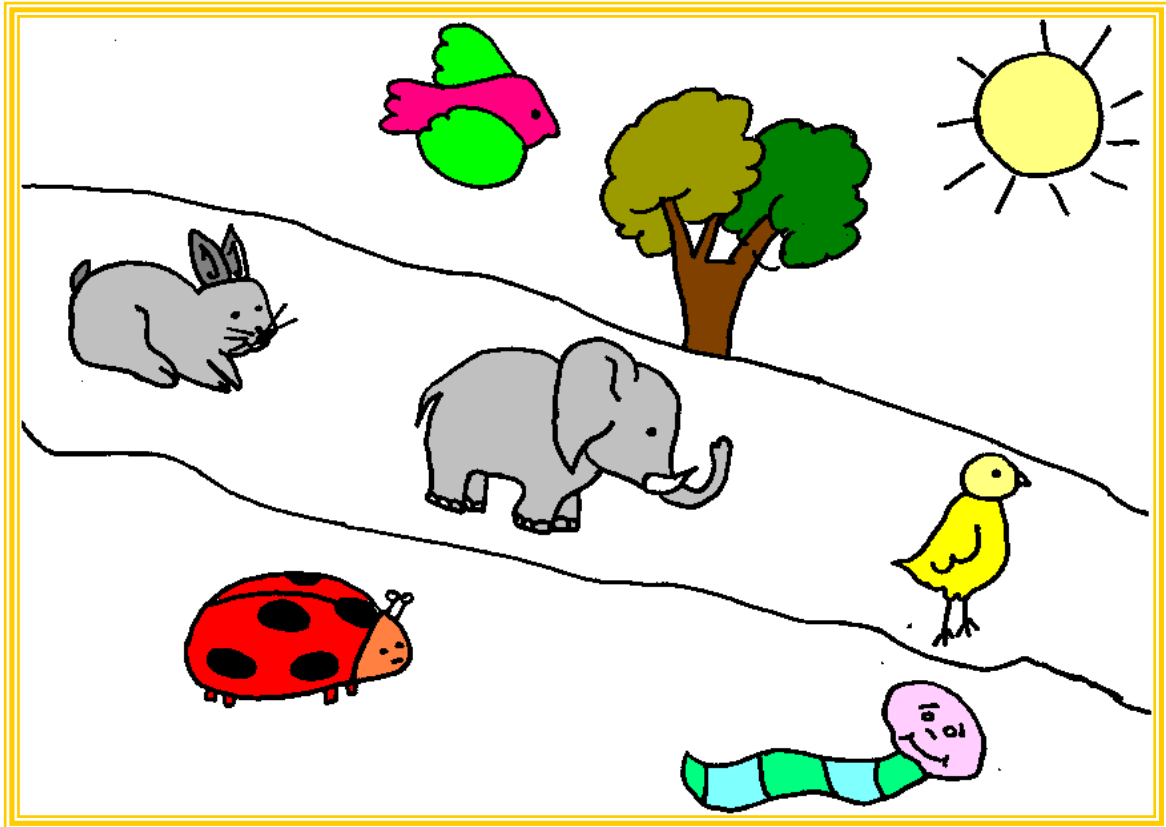
- ▶ El pájaro y el pino.
- ▶ El pollito Pito.











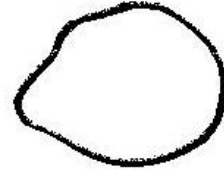
## LAS POESÍAS PRESENTADAS SON:

- ▶ Mi casa.
  
- ▶ El invierno.
  
- ▶ Muñeco de nieve

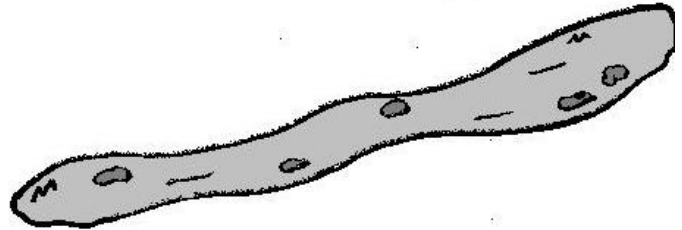
Mirad allí mi



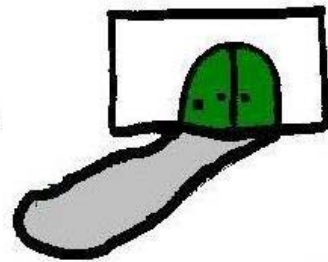
es toda ella muy



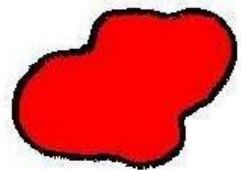
y tiene un



que llega hasta la



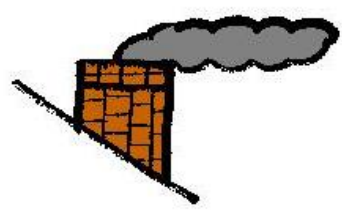
Ved el



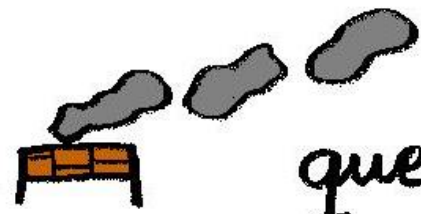
que parece una



Mirad la

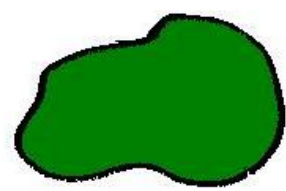
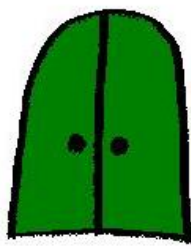


y el

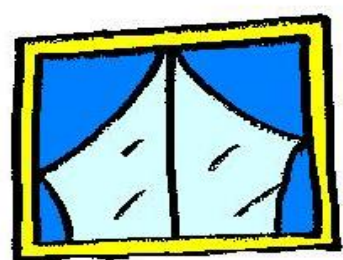
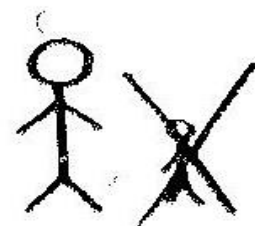


que se escapa

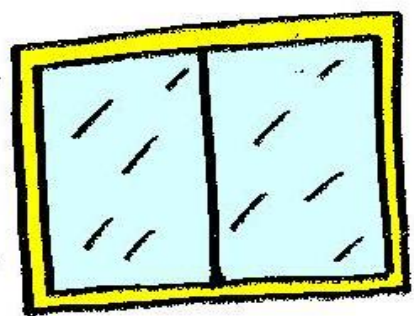
Tiene la



tiene

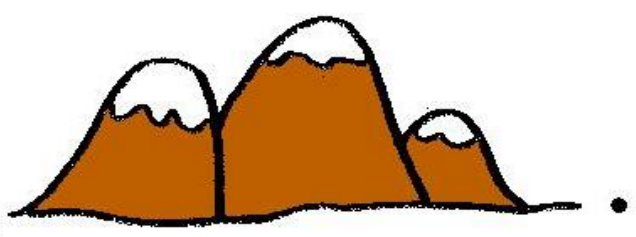


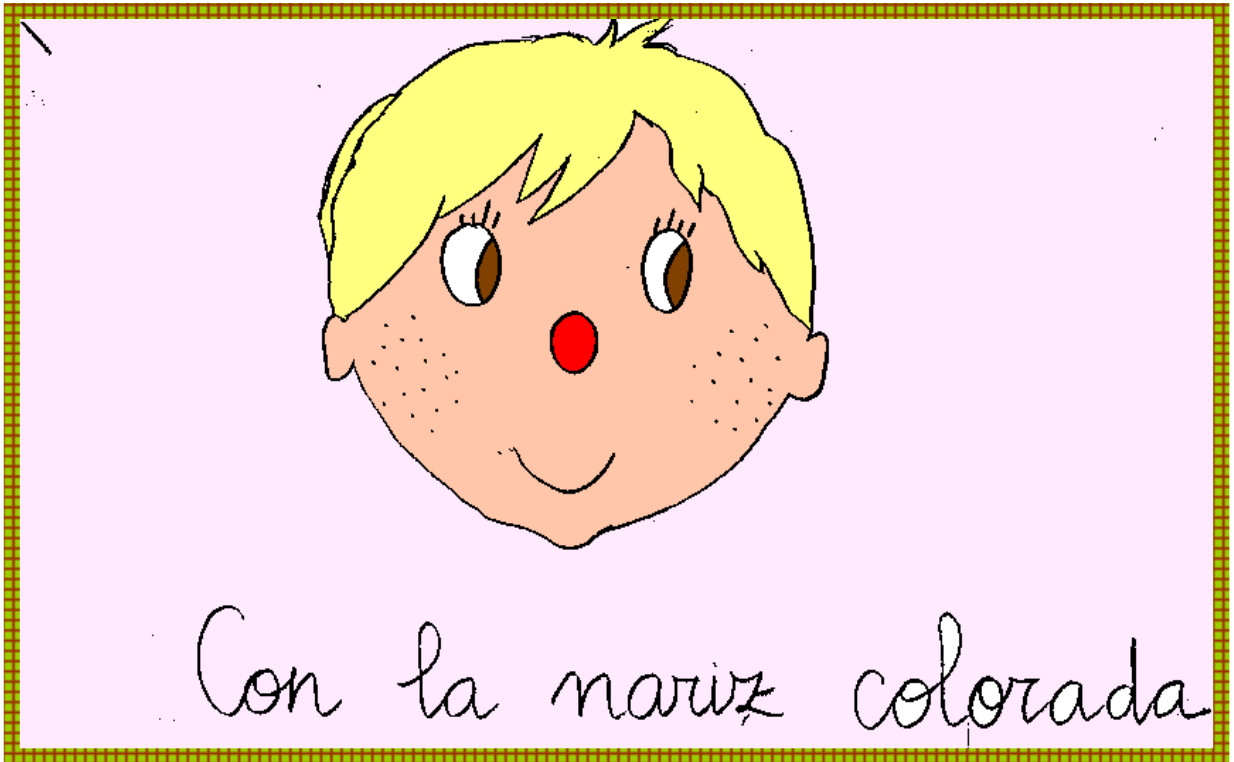
y



transparentes

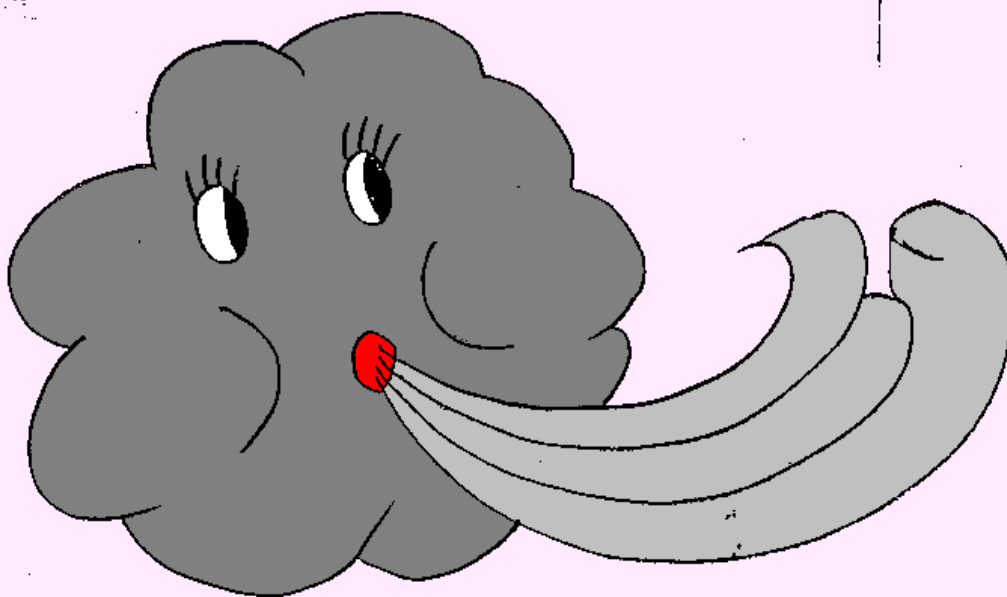
para ver las











Y el viento silbando



Froto y froto mis manos  
que se están helando.



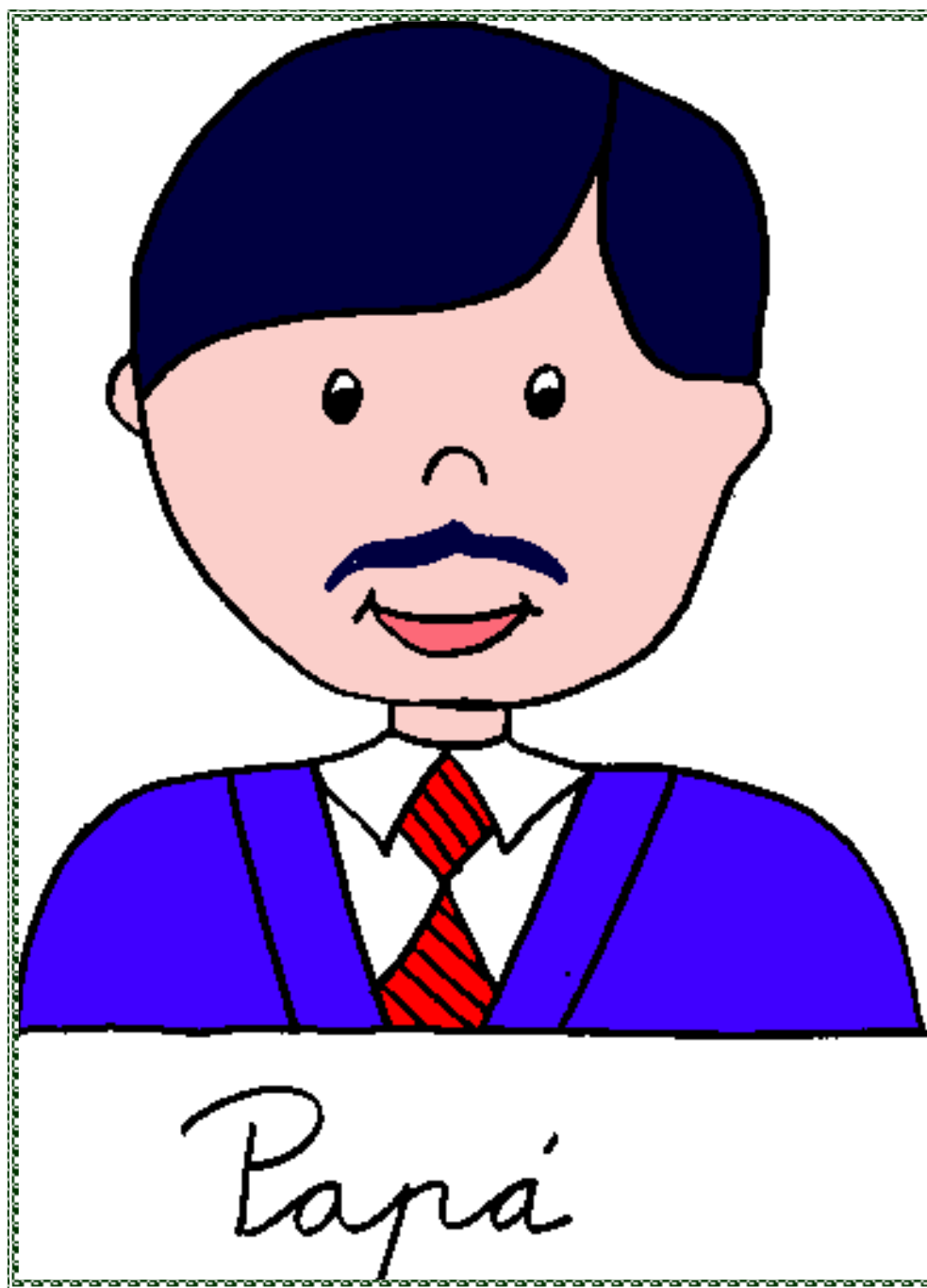
# Frases

LAS FRASES PRESENTADAS SON:

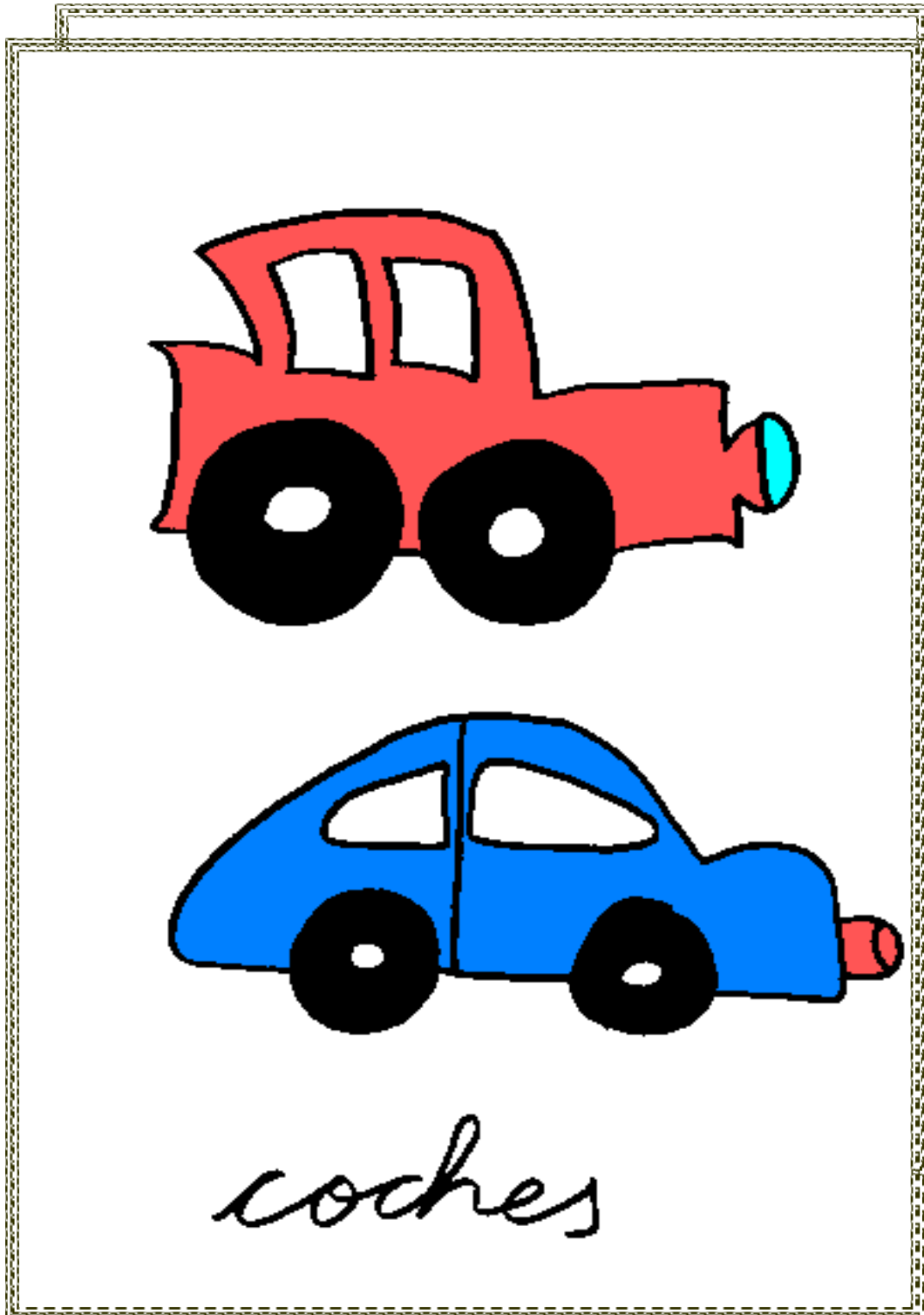
- ▶ Frases papá.
- ▶ Frases mamá.
- ▶ Frase niños

# PAPA

# papá



PAPA papá  
papá





Mama



compra



abrigos



Mamá



compra



abrigos



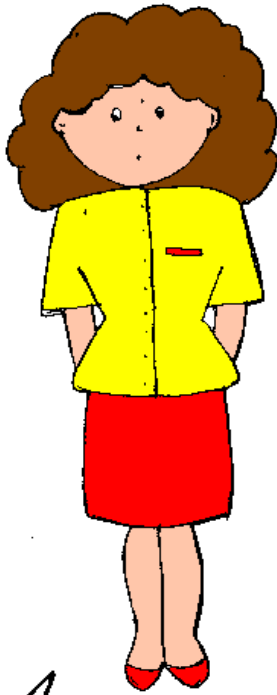
Mamá



compra



abrigos



Mamá



compra



abrigos

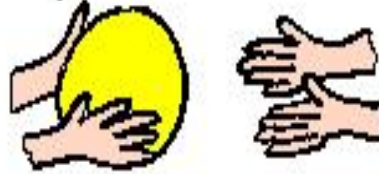
MAMmamá



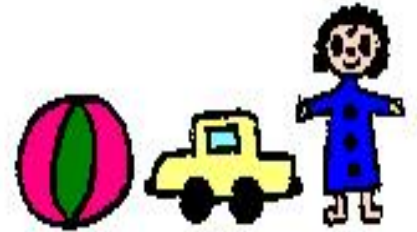
Los niños



prestan



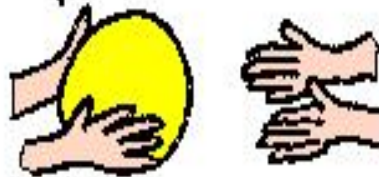
sus juguetes



Los niños



prestan



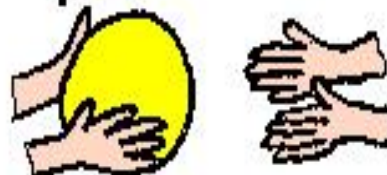
sus juguetes



Los niños



prestan



sus juguetes



# Adivinanzas y puzzles

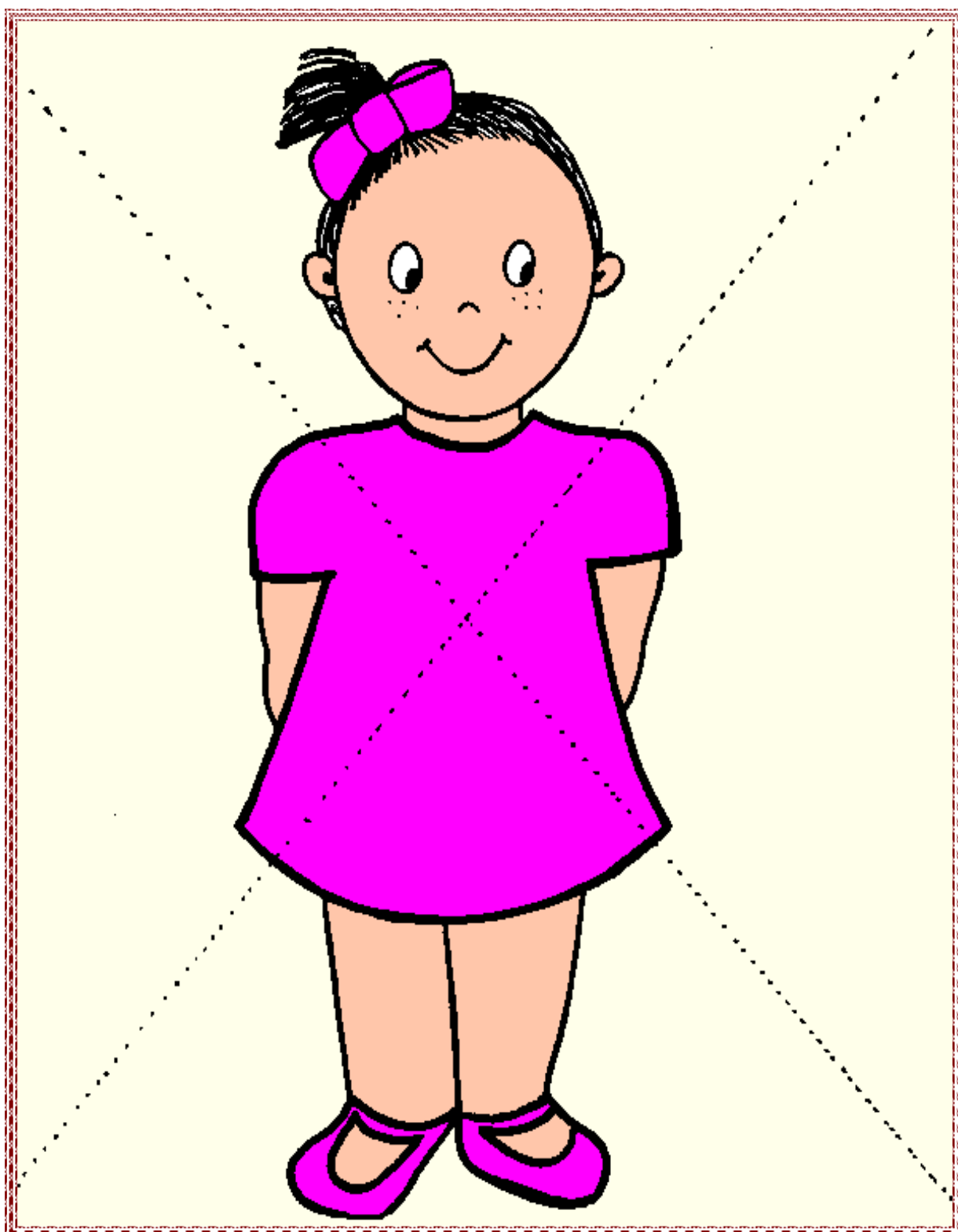
LAS ADIVINANZAS Y PUZZLES  
PRESENTADOS SON: :

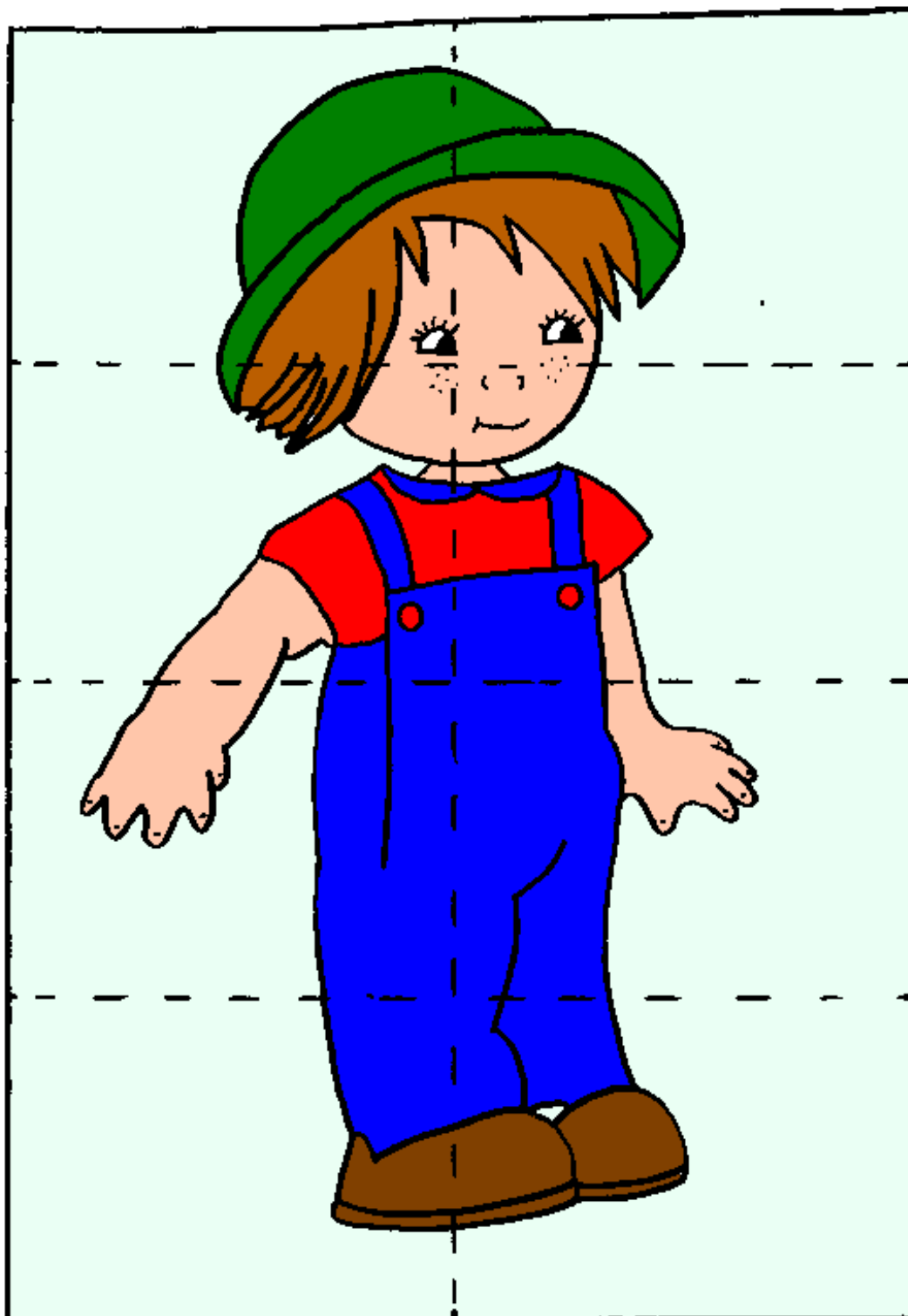
- ▶ Adivinanza chaquetón.
- ▶ Puzzle mercado.
- ▶ Puzzle niña.
- ▶ Puzzle niño.

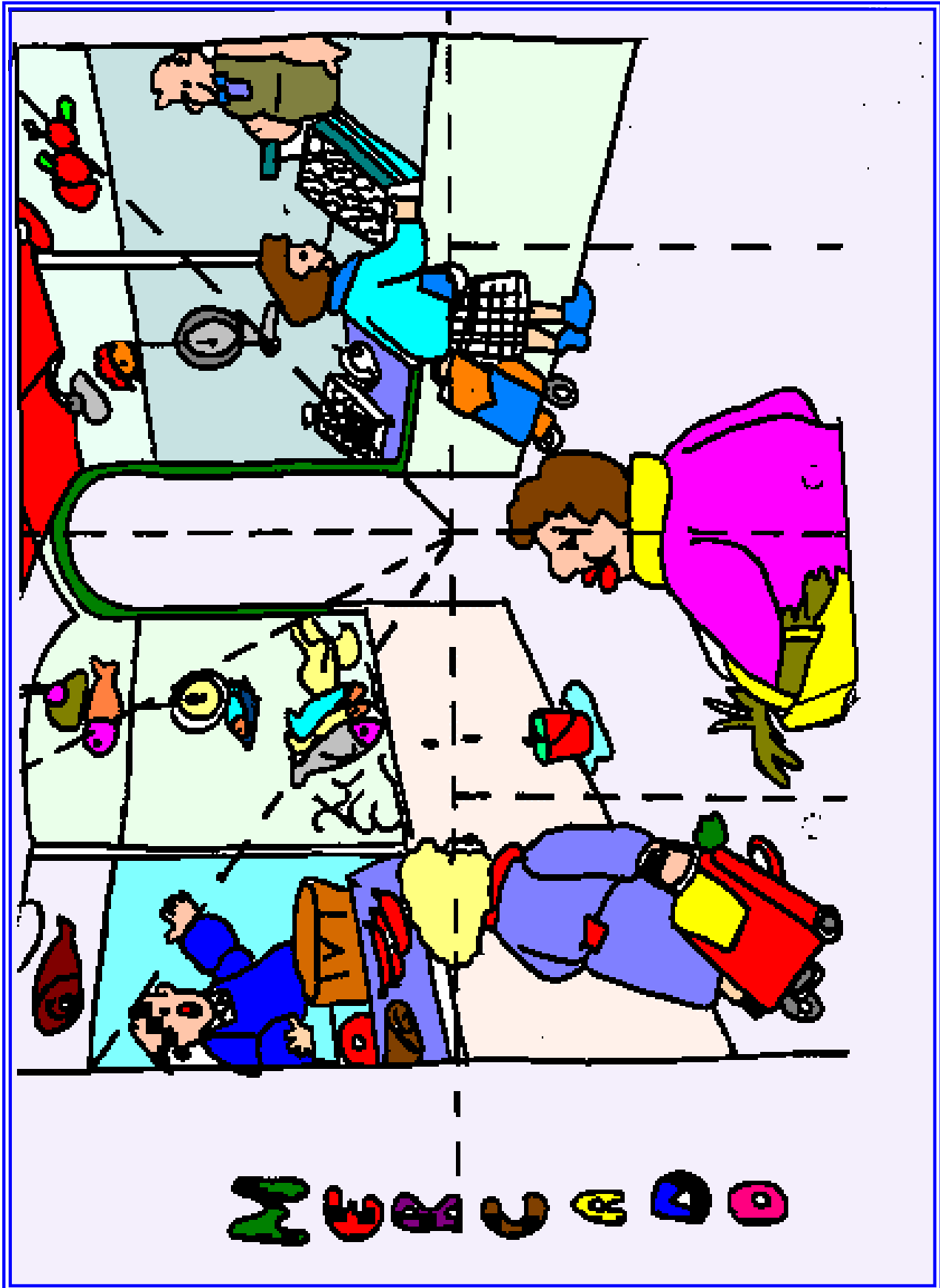
# EL CHAQUETÓN

Soy de piel  
o paño gordo  
y me adhiero  
a vuestros cuerpos,  
para que no  
paseis frío  
cuando se acerca  
el invierno.







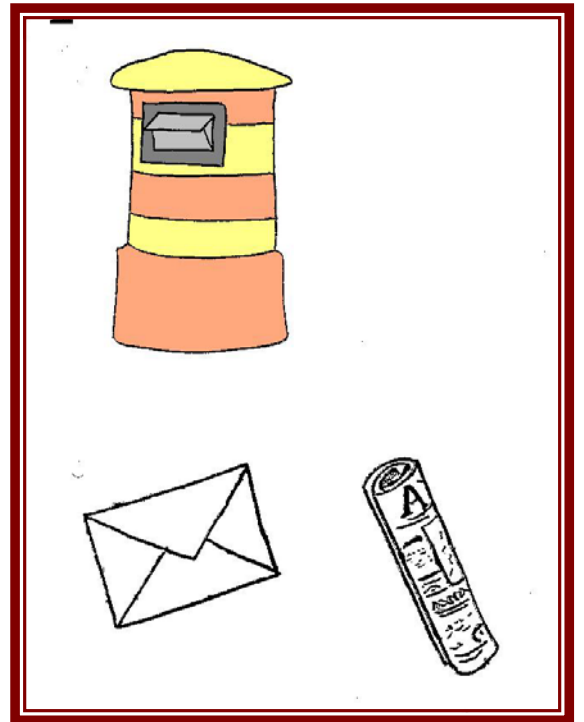
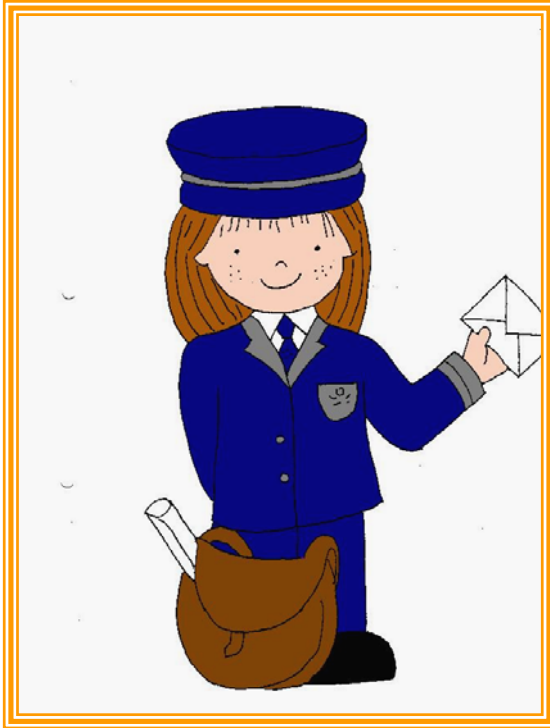


# Presentaciones

LAS PRESENTACIONES SON:

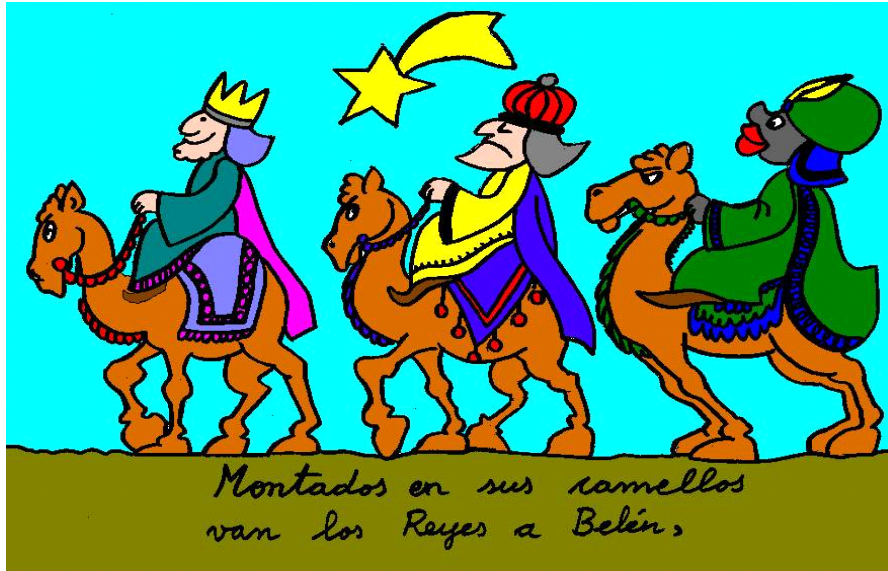
- ▶ [La cartera.](#)
- ▶ Poesía: "[Los Reyes Magos.](#)
- ▶ Poesía: "[Mariquilla](#)"
- ▶ Concepto: "[Dentro/fuera.](#)
- ▶ Presentación "[NUESTRA CLASE](#)"

# LA CARTERA

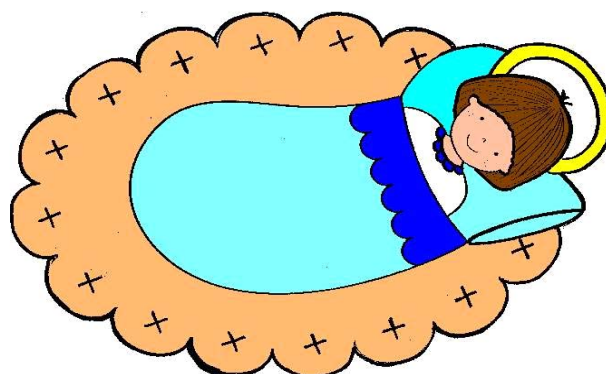




# Los Reyes Magos



# Los Reyes Magos









# Los Reyes Magos










# Los Reyes Magos



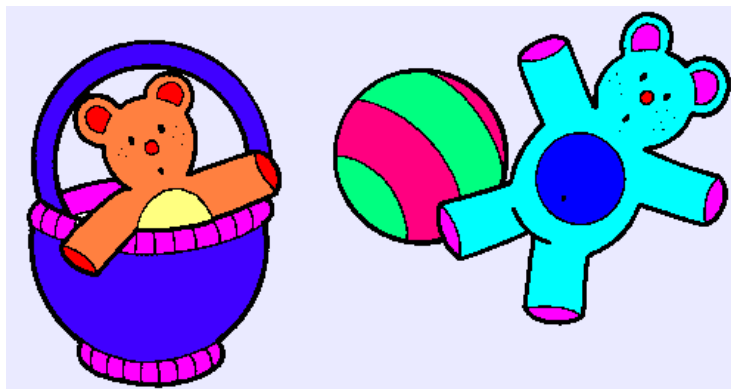
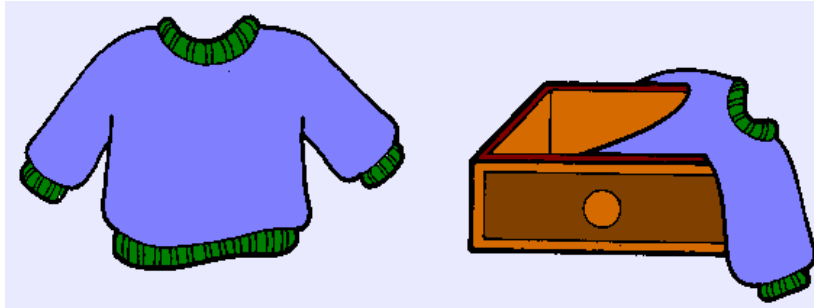
## Poesía: "Mariquilla"

Cuando  al    
 con  despeinados y  manchada,  
 ¡pena daba  lo fea que estaba!

## Poesía: "Mariquilla"

Cuando  del    
 con un  su  adornó,  
 y  en sus  se echó.

# DENTRO-FUERA



## ENLACES DE INTERES

- EL BAÚL DE LOS RECURSOS  
<http://www.indetex.santillana.es/scripts/indexnet/infantil/Bau.asp?cod=3&sec=6>.
- EL RINCÓN DEL ORDENADOR  
<http://www.educastur.princast.es/cp/penacare/material.htm>
- EL TRABAJO EN EDUCACIÓN INFANTIL  
<http://enebro.pnti.mec.es/-efem0001/index.htm>
- CUÉNTAME UN CUENTO  
[http://usuarios.tripod.es/Cuentame\\_un\\_cuento](http://usuarios.tripod.es/Cuentame_un_cuento)
- [www.primeraescuela.com](http://www.primeraescuela.com).
- INFORMACIÓN REALCIONADA CON N.E.E.  
<http://paidos.rediris.es/needirectorio>
- EDUCACIÓN DE ALUMNOS CON N.E.E.  
<http://iceusc.usc.es/NecesidadesEducativasEspaciais/contidos.htm>
- PROGRAMAS EDUCATIVOS DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA  
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos/index.php3>
- CENTRO DE PROFESORES DE BOLLULLOS-VALVERDE  
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cepbollullosvalverde/programas.php>