INFANTIL



Ficha del profesorado

TUTORÍA 1

Objetivos

- Dar a conocer la situación y difusión de las nuevas tecnologías en diferentes puntos del mundo.
- Concienciar del impacto de las nuevas tecnologías en nuestra vida diaria.
- Conocer las dificultades que pueden tener otros niños y niñas en el acceso a las nuevas tecnologías.
- Reflexionar sobre la vinculación de la TICS en la educación.
- Conocer diferentes formas de comunicación.
- Potenciar la igualdad para reducir la brecha tecnológica a través de acciones solidarias.

Contenidos

- Expresión oral: Reflexión grupal sobre el lema: *"Brecha tecnológica".*
- Objetos tecnológicos: teléfono móvil, ordenador, PDI
- Diferentes partes y culturas del mundo.
- Conceptos: cerca – lejos.
- El ordenador y sus partes: CPU, monitor, ratón, teclado.
- Diferentes tipos de ordenador.
- English vocabulary:
  - Colours: red, yellow, blue, green, pink, purple and brown.
  - Dora the Explorer.
  - Puzzles.
- Periódico: diferentes formatos.
- Psicomotricidad fina y gruesa.
- Diferentes maneras de comunicarse: lenguaje oral, teléfono, SMS, correo electrónico o e-mails, silbo, palomas mensajeras, lengua de signos.
- Juegos de comunicación.
- Nuevas tecnologías.
- Habilidades lógicas a través de puzzles y juegos.

Metodología

Entendemos que la escuela debe ser algo comprometido con los problemas reales de la sociedad, por lo que su acción formativa debe extenderse hasta ellos. Así, planteamos una metodología globalizada, trabajando desde diferentes áreas, a la vez que activa, participativa y experiencial, en la que el niño o niña se convierte en el protagonista a través de diferentes actividades y experiencias. A su vez se alterna con momentos de observación, reflexión y diálogo, sin olvidar el aspecto lúdico.



Competencias Básicas

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

- Escuchar textos literarios como medio para su comprensión y disfrute.
- Utilizar el lenguaje oral para dialogar y expresarse, respetando el turno de palabra para favorecer el diálogo.
- Comprender las palabras y los mensajes que transmiten los compañeros ejercitando la escucha y la reflexión.
- Formular pequeñas frases con fluidez y coherencia, utilizando un lenguaje claro.
- Jugar con el lenguaje a través de las poesías y adivinanzas.
- Conocer diferentes medios de comunicación utilizados hoy en día y sus diferentes formatos.
- Elaborar un periódico como medio de comunicación.
- Conocer vocabulario relacionado con el tema.
- Conocer vocabulario en inglés.
- Conocer diferentes maneras de comunicarse.
- Acceder a la comunicación a través del juego.

COMPETENCIA MATEMÁTICA

- Discriminar formas geométricas.
- Comprender un código de color.
- Conocer el orden de la serie numérica.
- Explorar el espacio del aula para situarse y orientarse.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

- Conocer diferentes partes del mundo.
- Comprender como las diferentes formas y medios de comunicación sirven para conectarnos con personas que viven cerca y también muy lejos, traspasando barreras físicas.
- Conocer que el sonido se puede transmitir a través de un hilo.
- Valorar el medio ambiente dando nuevos usos a lo que ya no utilizamos.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

- Mostar actitudes de respeto hacia las diferentes culturas vistas en la unidad.
- Identificar los objetos y aparatos que habitualmente nos permiten acceder a las Nuevas Tecnologías.
- Conocer diferentes maneras de comunicarse entre las personas.
- Conocer, respetar y cumplir las normas de comportamiento en el aula.
- Respetar el turno de palabra en los momentos de diálogo.

COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

- Conocer culturas del mundo diferentes a la nuestra.
- Reconocer la importancia de las Nuevas Tecnologías en nuestro mundo actual.
- Valorar las diferentes formas y medios de comunicarse como representativos de diferentes culturas.
- Utilizar técnicas plásticas como colorear, recortar, picar o pegar.
- Realizar un teléfono con envases de yogur y un hilo.



COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

- Desarrollar la capacidad de colaboración con los compañeros y compañeras con el fin de elaborar un proyecto común: periódico.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de diferentes técnicas: trazos, colorear, picado, recortar ...

COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

- Desarrollar su capacidad de atención y observación.
- Favorecer el uso de la memoria y el desarrollo de la inteligencia a través de poesías y adivinanzas.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DIGITAL

- Conocer y familiarizarse con el ordenador y sus componentes.
- Acceder a la información a través de Internet.
- Conocer y usar la PDI.
- Visionar y comentar los vídeos propuestos.

COMPETENCIA ESPIRITUAL

- Fomentar el valor de la solidaridad.
- Saber valorar lo que tienen.
- Despertar actitudes de colaboración.

Recursos y materiales

- **Cuento:** "Un viaje por la jungla" (power point).
- **Acceso a las Nuevas Tecnologías** (página power point).
- **Adivinanzas y poesías.**
- **Puzzle ordenador.**
- **Envases de yogur e hilo.**
- **Enlaces a Internet.**



Desarrollo de las sesiones

1ª Sesión

Situación Tecnológica en los diferentes países.

Cuento introducción. POWER POINT

Diálogo con el alumnado sobre el cuento, su situación personal con las nuevas tecnologías.

- ¿Dónde te lo pasarías mejor, en la jungla o en tu ciudad?
- ¿A qué prefieres jugar cuando sales del colegio, con los amigos o con el ordenador?
- ¿Qué pasaría si no tuviéramos ordenador, televisión, móvil...?

Acciones solidarias que reducen la brecha tecnológica.

Tratamos de concienciar al alumnado que los aparatos tecnológicos que retiramos al comprar uno nuevo pueden ser utilizados por personas que no tienen acceso a ellos reduciendo las diferencias en el acceso a las nuevas tecnologías.

1. Actividad.

Rodea o une con los niños y niñas las cosas o tecnologías a las que tienes acceso habitualmente. POWER POINT

2. Adivinanzas y poesías. ANEXOS

Juega con los niños y niñas a adivinar estas poesías sobre algún "elemento" informático. También podéis aprender y recitar en grupos o todos juntos las siguientes poesías infantiles.

2ª Sesión

El ordenador (Inglés)

Introducción: El ordenador se ha convertido en una herramienta de uso cotidiano y en la de mayor difusión a nivel mundial. Comentaremos los diferentes usos del ordenador (buscar información, hacer compras, ver películas, jugar, etc.), sus partes (monitor, CPU, ratón y teclado) y los diferentes tipos que hay (sobremesa, portátil, netbook, etc)

Puzzle de ordenador. ANEXOS

3ª Sesión

Proyecto: realización de un Periódico.

El periódico es un medio de comunicación que puede reducir la brecha tecnológica existente entre las diferentes culturas dado el amplio abanico de posibilidades que tiene. Tanto en formato de papel como las nuevas posibilidades a través de Internet, nos permite establecer vínculos entre culturas.

Desarrollo de la actividad:

Se presenta al alumnado el mismo periódico en formato tradicional y a través de Internet para que vean que se trata de la misma información en diferente formato.



Una vez que hemos comentado las secciones y posibilidades propondremos la creación de nuestro propio periódico con las distintas secciones:

- Actualidad del centro.
- Deportes
- Pasatiempos (Inglés)
- ……

Una vez confeccionado sería interesante realizar un intercambio, enviarlo a otro centro (preferentemente a centros de otros países) ya sea en formato digital o papel o colgarlo en la página Web del centro si se dispone de esa posibilidad.

4ª Sesión

Dinámicas lúdicas.

No solo hacen falta las nuevas tecnologías para comunicarse. A través de juegos emplearemos diferentes maneras de comunicarnos. (Tradición, juegos, etc)

Juegos de comunicación:

- **El teléfono:** Se puede realizar con dos envases de yogurt unidos por un hilo.
- **El teléfono escacharrado:** Se le dice a un niño o niña una palabra que deberá decirle al oído a su compañero de al lado y así sucesivamente hasta llegar al último niño o niña que deberá comunicar al resto de sus compañeros la palabra que éste le ha dicho y que al final nada tiene que ver con la primera.
- **Mensajes ocultos:** Se esconden por la clase palabras o fragmentos de frases para que los niños los busquen y lean el mensaje (pueden llevar números por la parte de atrás para facilitar el orden de los papeles en el caso de que no sepan leer bien).

5ª Sesión

"Yo aprendo con Dora, La Exploradora".
El impacto de la brecha tecnología en la educación.

La tecnología es una herramienta pedagógica de primer orden pero desgraciadamente no todos los profesores y estudiantes del mundo disponen de estas herramientas con lo cual la brecha tecnológica acentúa más las diferencias ya existentes.

Un ejemplo es el acceso a Internet, tan frecuente y práctico en nuestras aulas pero tan complicado en muchos lugares del mundo donde la disponibilidad de equipos informáticos es mínima y el acceso a Internet inexistente.

Un simple capítulo de Dora la exploradora nos sirve como ejemplo. Estos dibujos animados se han convertido en una magnifica herramienta de aprendizaje de español e inglés en todo el continente americano y en nuestro país. Su impacto entre los niños y niñas es muy elevado y aumenta la predisposición de éstos a entrar en contacto con una segunda lengua.

Este es un claro ejemplo de cómo la brecha tecnológica incrementa las diferencias de desarrollo en todos ámbitos de la vida.

Vamos a ver un capítulo con el alumnado, esta disponible en ambos idiomas y vamos a ver que vocabulario podemos aprender (para los más pequeños será más accesible el capítulo español y algunos mayores pueden intentarlo con el inglés).

Español:

http://www.rtve.es/infantil/videos-juegos/#/videos/dora-exploradora/todos/bebe-cangrejo/1178684/

English:

http://www.rtve.es/infantil/videos-juegos/#/videos/dora-exploradora-ingles/todos/baby-crab/1178700/

Una vez visionado el video podemos repasar las palabras en inglés que han identificado. Con un esfuerzo mínimo hemos aprendido palabras de una lengua extranjera.

La pregunta que surge es como puede un niño o una niña que no tiene acceso a Internet, un televisor o un DVD disfrutar de la posibilidad de aprender de manera tan significativa y con tan poco esfuerzo.

Reflexionamos con el alumnado las facilidades que las nuevas tecnologías nos proporcionan, más aún si las comparamos con las disponibles en países que no tienen a su alcance los avances tecnológicos habituales en nuestro entorno.

6ª Sesión

¿Cómo nos comunicamos?

Relacionado con la actividad anterior podemos tratar de entender las diferencias que se pueden generar entre culturas que disponen de nuevas tecnologías y los que no.

Reflexionamos sobre las diferentes maneras que tenemos para comunicarnos a diario (teléfono, SMS, mails, etc.)

Ahora pensamos como podríamos comunicarnos sin toda esta tecnología, como lo hacen en otros países o hace años cuando no se disponían de los medios y tecnologías actuales.

Para ilustrar estas diferencia hablaremos de diferentes medios de comunicarse que la humanidad ha utilizado a lo largo de la historia (señales de humo, tambores, carta, etc.) o podemos ver una serie de videos explicativos de maneras de comunicarse utilizadas por los pueblos a lo largo de la historia.

Ejemplos:

El silbo

http://www.youtube.com/watch?v=MClD1pe6zhg

http://www.youtube.com/watch?v=w3Y7-pjORgE&feature=related

Lengua de signos

http://www.youtube.com/watch?v=xQmlVFa_UuQ

http://www.youtube.com/watch?v=jND46gidB1w&feature=related

Palomas mensajeras

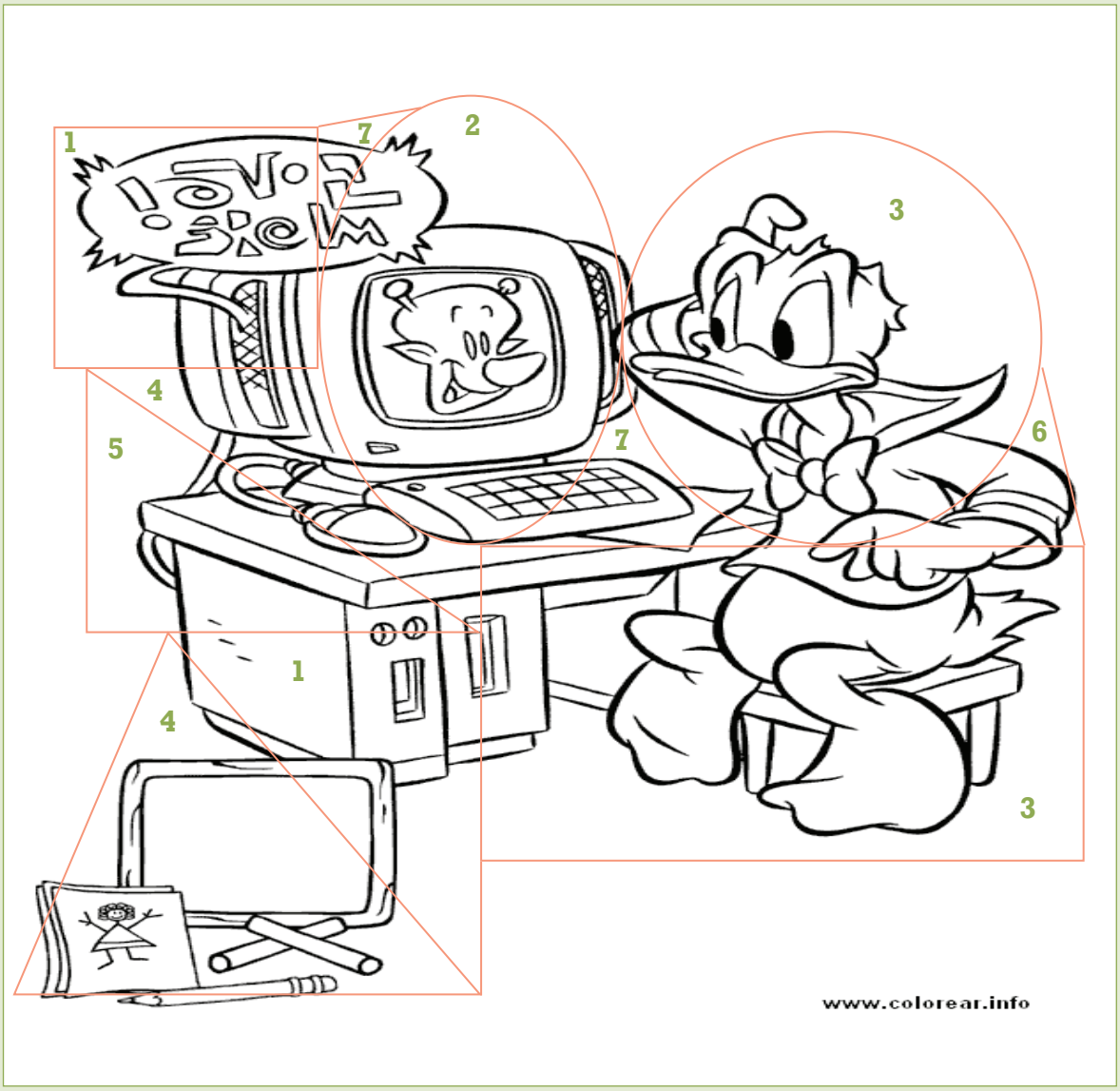
http://www.youtube.com/watch?v=QPAegr1ICNc

Una vez visionados algunos de estos videos y comentadas las diversas formas de comunicación utilizadas por el hombre a lo largo de la historia podemos tratar de valorar como la brecha tecnológica afecta directamente a las posibilidades que los pueblos tienen para comunicarse, acceder a la información y utilizarla para mejorar su calidad de vida o potencial desarrollo.

Anexo 1

Puzzle de los medios de comunicación (ordenador)

Esta actividad consiste en trabajar el ordenador como Medio de Comunicación a través de un puzzle que colorearán siguiendo el código de colores en inglés y posteriormente podrá ser punceado o recortado por los niños para realizar el puzzle en otra hoja o cartulina.



Colour the Puzzle:

1. Red
2. Yellow
3. Blue
4. Green
5. Pink
6. Purple
7. Brown

Anexo 2

ADIVINANZAS



Llevo secretos a voces,
corriendo por esos mundos
y sin que nadie los oiga
los doy en unos segundos.
(El teléfono)

Aunque no hable
lo cuenta todo por cable.
(El teléfono)



Es una caja habladora
que vive en todas las casas
y se calla a muy alta hora.
(La televisión)

ANEXO 3.
Nuevas Tecnologías



Ficha del profesorado

TUTORÍA 2

Objetivos

- Conocer los recursos digitales con los que cuenta la sociedad, y valorar alguno de ellos de especial importancia.
- Hacer un buen uso de los medios digitales.
- Concienciar al alumnado de que en el mundo hay muchos niños y niñas que no tienen acceso a los medios digitales, por lo cual no tienen acceso a la información.
- Fomentar entre el alumnado la solidaridad con los niños del tercer mundo.

Contenidos

- Guía didáctica y cuento **"Una fiesta de pijamas en la clase".**
- Documento un "SMS solidario" (Anexo 1). Un SMS para un niño o niña del tercer mundo. (Ficha donde los niños y niñas puedan dibujar o escribir un mensaje en función de la edad o de su evolución académica)
- Carpeta fotos "Imágenes para una fiesta de pijamas".
- Carpeta con música ambiental para narrar el cuento..
- Una imagen de un teléfono móvil. Puede servir para elaborar un "buzón" donde el alumnado pueda depositar mensajes.

Metodología

La actividad está pensada para dos tutorías. El profesor o la Profesora, en función del alumnado que tiene en clase, es el más idóneo para decidir cómo distribuir el tiempo y cómo optimizar las actividades… Nuestra propuesta, que viene a continuación, es una mera oferta orientativa…



Desarrollo de las actividades

Actividad 1

Una "fiesta de pijamas" en la clase...

La pretensión de esta primera actividad es responder a los dos primeros objetivos de la actividad, que el alumnado reconozca los principales recursos digitales que hay en la sociedad de la información y aprenda a hacer un buen uso de los mismos. Para ello recomendamos dar vida a los objetivos a través de un cuento.

1. Conviene crear un ambiente en la clase para la narración del cuento… Para ello se pueden elaborar marionetas que representen a los principales personajes.
2. Para narrar el cuento se puede poner una música suave que contribuya a crear un clima emocional receptivo.
3. Acabado el cuento el profesor o la profesora pide a los alumnos y alumnas que entre todos reconstruyan el cuento.
4. El profesor o la profesora entra en diálogo, con la ayuda de imágenes, para reflexionar con el alumnado los diferentes recursos digitales que existen en nuestra sociedad y para qué sirven… ¿Qué aparatos digitales tenemos en clase, en nuestra casa…? ¿Por qué el teléfono móvil es muy importante? ¿Qué podemos hacer con un ordenador?
5. Recordando al profesor o la profesora que dejó olvidada su **"blackberry",** el tutor o la tutora insiste en el hecho de que los recursos digitales cuestan mucho dinero. Hemos de preocuparnos por cuidarlos para que no se estropeen, y usarlos bien para que no se rompan. Tampoco se han de olvidar o perder.
6. Se puede terminar la actividad tutorial recordando "El secreto de la **"blackberry".** En el mundo muchos niños y niñas no tienen acceso a los medios digitales porque viven muy pobremente. Las mismas escuelas son pobres y carecen de los recursos más básicos.



Actividad 2

Un SMS para un niño o niña del Tercer Mundo.

1. Se puede retomar la actividad pidiendo a algún niño o niña que nos recuerde quiénes eran los protagonistas del cuento que escuchamos en la clase anterior.
2. Se les vuelve a recordar que en el mundo hay muchos niños y niñas, más de los que imaginamos, que carecen de ropa, pasan hambre, trabajan desde muy pequeños, tienen que hacer mucha distancia caminando para ir a clase, muy pronto abandonan la escuela…
3. A continuación se les presenta una imagen de una clase del Tercer Mundo, un "Aula vacía". Puede hacerse a través de una imagen pintada en "papel continuo". Reflexionamos sobre qué es lo que nosotros tenemos en nuestra clase y ellos no tienen. Los alumnos y alumnas pueden hacerlo verbalmente o pueden hacerlo con imágenes que podrían pegar sobre el cartel de "papel continuo".
4. Se puede proceder a continuación a la búsqueda de un compromiso. En la mesa del profesorado puede haber una caja que tenga en una de sus caras un teléfono móvil. Se puede invitar a que los niños dibujen o escriban un mensaje para un niño o niña del tercer mundo. Una vez depositados el profesor o la profesora extrae los mensajes del móvil y cada niño o niña comenta o explica el mensaje que él ha enviado… ¿Podríamos hacer algo más por aquellos niños y niñas? ¿Un céntimo solidario?



Anexo 1



Cuento

“Una fiesta de pijamas”.

Érase una vez un colegio que estaba situado en lo alto de la montaña. Desde las ventanas de las clases se veía el valle lleno de árboles y prados, donde pastaban ovejas de lana muy blanca. Junto al río estaban las casas del pueblo, muy blancas y de tejados rojos. Por las chimeneas salía un humo muy blanco, que nos recordaba que estábamos en invierno…

Era la tarde de un viernes muy frío, cuando el sol comenzaba a desaparecer entre las montañas. Y de pronto sonó una campanita. Era la hora de terminar la clase. Los niños y niñas se pusieron sus abrigos y sus bufandas, cogieron las mochilas y comenzaron a salir ordenadamente por la puerta, despidiéndose de la profesora. Todos se fueron muy contentos, comenzaba el fin de semana… La profesora cerró las persianas, apagó la calefacción y las luces, cogió el bolso y salió deprisa.

En medio de la oscuridad algo cambió de repente en la clase… La **“pizarra digital”** encendió la luz y el **“ordenador”** comenzó a correr por la clase, dando saltos y subiéndose a los pupitres… De una caja de juguetes que había en un rincón de la clase salió una **“videoconsola”.** Tenía cara de sueño, porque se había pasado toda la semana durmiendo, ningún niño se había acordado de ella…

Mientras el **“ordenador”** no paraba de saltar y gritar, y la **“videoconsola”** estiraba sus brazos, la **“pizarra digital”** que era muy responsable escuchó a alguien llorar… Puso una gran cara de susto, porque pensó que algún niño se había quedado encerrado en el aula, y echaba en falta a su familia… Lentamente se acercó hacia la mesa, porque no quería asustar al niño. Y… ¡Sorpresa! Encima de la mesa estaba la **“blackberry”** de la profesora. ¡Se habían olvidado de ella! Por eso le caían grandes lágrimas…

Entre los tres intentaron consolar a la pequeña **“blackberry”,** quitando importancia al olvido de la profesora… **¡No tardará mucho en volver a buscarte! Tú eres muy importante para ella… Vendrá enseguida…** Pero los minutos y las horas pasaban, y la profesora no volvía… Poco a poco la **“blackberry”** fue dejando de llorar…

El **“ordenador”,** que era muy simpático y alegre, decidió organizar una **“fiesta de pijamas”**… La **“videoconsola”** le prestó uno de sus pijamas a la **“blackberry”,** porque los pijamas de de la **“pizarra”** y del **“ordenador”** eran demasiado grandes para ella… Por fin, todos, con sus pijamas de colores, se sentaron encima de los pupitres. El **“ordenador”** puso la música que guardaba en su “disco duro” y bailaron un buen rato. La **“pizarra digital”** les enseñó las fotos de la última excursión de los niños de clase y todos rieron… La **“videoconsola”** compartió con sus compañeros un pastelito de chocolate que un niño despistado se había dejado en su pupitre… La **“blackberry”,** que ya había dejado de llorar, fue recuperando la alegría. Pero como no tenía nada para compartir con ellos, decidió contarles un secreto. ¡La última conversación de su profesora con una amiga!: En muchos pequeños pueblos de muchos países del mundo había niños y niñas que en casa no tenían televisión, teléfono… ¡Ni siquiera tenían electricidad! En los colegios no sabían lo que era un ordenador, tampoco una pizarra digital… Hablando con los niños y niñas nadie sabía qué era una videoconsola…



El secreto de la **“blackberry”** les dejó a todos preocupados. Pusieron la música muy bajita, para poder pensar mejor. Finalmente cada uno buscó un compromiso para ayudar a aquellos niños y niñas. El **“ordenador”** decidió que enviaría un “e-mail” a los papás y mamás de la clase… La **“blackberry”** pensó que ella podía enviar un SMS, un mensaje a los hermanos mayores de los niños y niñas de la clase… La **“pizarra digital”** decidió que ella proyectaría a los niños y niñas unas bonitas fotos, con la intención de buscar ideas para ayudar a los niños y niñas del Tercer Mundo… La **“videoconsola”,** que tenía los botones estropeados, decidió que les ayudaría a todos…

Contentos de lo que habían pensado, decidieron irse a dormir. La **“pizarra digital”** apagó la luz. Cada uno se fue a su sitio en la clase. La **“blackberry”** se metió a dormir dentro de unos guantes que la profesora guardaba en un cajón… Muy pronto se oyó roncar al “ordenador”. Y todos tuvieron unos sueños simpáticos que les hicieron dormir confortablemente…



Pasaron las horas y llegó la mañana del sábado. El **“ordenador”,** la **“blackberry”**, la **“pizarra digital”** y la **“videoconsola”** aún dormían. De repente despertaron al oír ruidos. Se abrieron las persianas de la clase y vieron a la profesora contentísima porque había encontrado su **“blackberry”,** después de haberla buscado en muchos lugares. Cuando se marchaban, la **“blackberry”,** se despidió de sus amigos con una sonrisa.

Anexo 2



sms

Espacio para recortar y crear un buzón en el que depositar los SMS de los niños y niñas

