

“MONCHITO PUEDE HACERLO SOLO”



GUÍA DE USO DIDÁCTICO

EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORES:

**Marcelino Grandmontagne Aguirrebeña
Ana Cristina Fernández Ares**

ÍNDICE

- Ⓢ Justificación
- Ⓢ Vinculación con el Currículo de Educación Primaria
- Ⓢ Área de Lengua
 - ✗ Objetivos
 - ✗ Actividades
 - Cuento: “Monchito puede hacerlo solo”
 - Piezas viajeras
 - Juega con las palabras
 - Colorín, colorado

- Ⓢ Área de Educación Artística: Música y Plástica
 - ✗ Objetivos
 - ✗ Actividades
 - Artistas protagonistas
 - ¿Quién habla?
 - Globos sonoros
 - Laboratorio de sonidos

- Ⓢ Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural
 - ✗ Objetivos
 - ✗ Actividades
 - Veo Veo

- Ⓢ Área de Idioma Extranjero: Inglés
 - ✗ Objetivos
 - ✗ Actividades
 - Listen and repeat
 - Label the picture
 - Listen and complete
 - Order the letters

Ⓢ Área de Matemáticas

✕ Objetivos

✕ Actividades

- Laberintos
- Juego con los números
- Pensando, pensando...
- ¿Qué hay detrás
- Completa las series

Ⓢ Metodología

Ⓢ Evaluación

Ⓢ Atención a la diversidad

JUSTIFICACIÓN



La realidad de nuestra sociedad y de nuestras aulas apunta cada vez más a unos evidentes y generalizados estilos educativos basados en la sobreprotección infantil.

Se define sobreprotección como el exceso de cuidado de los hijos por parte de los padres, que interfiere en el correcto desarrollo de la personalidad de los niños, gestándose así futuras personalidades inmaduras, dependientes, que se hundan a la mínima dificultad, ante el más nimio problema...

Hay padres que desconocen lo que se le puede exigir al niño y fomentan conductas más infantiles de lo que le corresponde por su edad. En otras ocasiones, no dejan que el niño haga determinadas cosas porque ellos lo hacen mejor y en menos tiempo. Otros piensan que es mejor hacerles la vida "más fácil" y procuran anticiparse a cualquier necesidad y demanda de su hijo antes de que él mismo lo pida.

Si en lugar de apoyar al niño, sugerirle y guiarle para que aprenda por sí mismo, le imponemos, vigilamos y le damos todo solucionado, lejos de ayudarlo a crecer, el niño tendrá un escaso desarrollo de sus habilidades (vestirse, comer...) y adoptará una postura de pasividad y comodidad, ya que interiorizará que sus padres, de los que tendrá una gran dependencia, siempre están dispuestos a ayudarlo.

Su autoestima será baja y tendrá poca seguridad en sí mismo, creyéndose incapaz de resolver sus dificultades. Le costará mucho tolerar frustraciones, posponer las gratificaciones y no sabrá valorar lo que tiene.

Por ello, como educadores, queremos resaltar la importancia de educar a los niños, en la familia y en la escuela, siguiendo unos principios comunes:

- Dejarle hacer las cosas sin ayuda, para que pueda desarrollar su personalidad.
- Si nos pide ayuda, darle sugerencias para solucionar los problemas con sus propios recursos.
- No anticiparse a sus errores, a veces los errores tienen un valor educativo mayor que los aciertos.
- Darle el tiempo necesario para desenvolverse solo.
- No protegerle de los peligros “propios de su edad” para convertirle en una persona débil y temerosa.
- Permitirle que descubra el significado de los triunfos, de los gozos, de alcanzar metas más difíciles...pero también de los fracasos, decepciones, desconsuelos...

Como casi todo en la vida, la clave está en el equilibrio, en ayudar y apoyar a los niños, guiándoles en su desarrollo pero sin interferir en él y comprendiendo que los niños deben crecer y lograr su autonomía.

El eje vertebrador de nuestra propuesta será un cuento titulado “Monchito puede hacerlo solo”. En este cuento narramos la historia de un niño, llamado Monchito, un niño caprichoso ante el trabajo, en sus relaciones sociales, que apenas se esforzaba, infantil y malcriado, que estaba acostumbrado a que su mamá lo hiciese todo por él. En situaciones que presentaban la más mínima dificultad, se sentía vulnerable y su reacción era llorar para pedir ayuda.

Pero un día aparece el duende Cobo, un pequeño duendecillo que siempre estaría dispuesto a ayudarlo y apoyarlo, pero después de que Monchito hiciese “su parte”. Cobo le explica la importancia de hacer las cosas sólo, le inculca que “es capaz”, le anima a ser valiente y a atreverse con situaciones difíciles.

Y así, día a día, con mucho esfuerzo y trabajando juntos, consiguen que Monchito sea cada día más responsable y autónomo y que venza sus miedos y aprenda a resolver sus problemas sin depender de los demás.

DESARROLLO Y VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO



Los personajes principales del cuento, Monchito y el Duende Cobo, acompañarán a los profesores y niños en el proceso de aprendizaje. Serán los elementos motivadores, no sólo en el desarrollo de la historia, sino también en la presentación de los distintos contenidos y actividades de todas las áreas.

Para el desarrollo de esta propuesta didáctica nos hemos basado en el Decreto Real decreto 40/2007 que establece el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León

La idea de que la cultura hace libres y mejores a los hombres ha de ser el eje de toda la acción educativa,

Este es el gran objetivo en cuya consecución los alumnos desarrollarán la curiosidad intelectual y descubrirán la importancia del trabajo para alcanzar las metas que se propongan, acrecentando su sentido de la responsabilidad, la autonomía personal y la confianza en sus posibilidades.

Entendemos las áreas como ámbitos de actuación, espacios de aprendizaje de actitudes, procedimientos y conceptos que contribuirán al desarrollo de los niños y niñas facilitando que interpreten el mundo y participen en él. Concebimos las áreas con un criterio de globalidad e intentaremos alcanzar los objetivos a través de actividades globalizadas que tengan interés y sean significativas para los niños.

Es importante alentar el interés por la lectura, el dominio de la escritura y, en general, de los lenguajes esenciales (lingüístico, matemático, tecnológico), incluyendo el conocimiento de al menos una lengua extranjera, fundamental si tenemos en cuenta el contexto europeo y la comunicación universalizada del mundo en el que habrán de vivir.

Hay que dar, por tanto, carta de naturaleza a unos contenidos sustanciales, a la memorización como herramienta que les facilite fijarlos y a la calificación de las

tareas y el rendimiento, de modo que el alumno sienta sus avances y se vea recompensado por ellos.

Es importante también destacar que la creación en las aulas de un clima de trabajo, de respeto hacia los demás, de interés por la cultura, de tareas compartidas, de atención a todos, facilitará la convivencia. Los valores que nuestra sociedad exige para sus miembros serán así el resultado de una práctica, de una educación en el esfuerzo, la generosidad intelectual y la responsabilidad.

Especial interés reviste la inclusión de las competencias básicas entre los componentes del currículo que deben contribuir a transformar el concepto tradicional de enseñanza basado en la adquisición de conocimientos, en un concepto moderno de aprendizaje basado en la capacidad de resolver situaciones a lo largo de la vida.

Las competencias básicas tienen una serie de características:

- Proporcionan la capacidad de saber hacer, es decir, de aplicar los conocimientos a los problemas de la vida profesional y personal. Incluyen una combinación de saber, habilidades y actitudes.
- Pueden ser adquiridas en todo tipo de contextos: escuela, en casa, y en ámbitos extraescolares.
- Son multifuncionales (pueden ser utilizadas para conseguir múltiples objetivos). Tienen un carácter integrador, aunando los conocimientos, los procedimientos y las actitudes (saber, ser, saber hacer).
- Permiten integrar y relacionar los aprendizajes con distintos tipos de contenidos, utilizarlos de manera efectiva y aplicarlos en diferentes situaciones y contextos (aplicabilidad y transferencia).
- Se deben aprender, renovar y mantener a lo largo de toda la vida.
- Constituyen la base de los aprendizajes básicos posteriores.

Cada una de las competencias básicas se alcanzará desde el trabajo de varias áreas o materias aunque no todas las áreas contribuyen de igual manera.

Las competencias básicas y su desarrollo son:

Competencia en comunicación lingüística.

Se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad y de autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. Las actividades de piezas viajeras, juega con las palabras, colorín colorado y todas las de inglés, contribuyen especialmente al desarrollo de esta competencia.

Competencia matemática.

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y el mundo laboral. Las actividades de laberintos, juego con los números, pensando pensando, ¿qué hay detrás? Y completa las series, contribuyen especialmente al desarrollo de esta competencia.

Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico.

Se refiere a la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se facilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. La actividad de veo veo contribuye especialmente al desarrollo de esta competencia.

Tratamiento de la información y competencia digital.

Consiste en disponer de las habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Por las características de este trabajo en soporte informático, todas las actividades contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia social y ciudadana.

Hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones personales adoptadas. Por la temática de este trabajo centrado en la mejora personal todas las actividades contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia cultural y artística.

Supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Las actividades artistas protagonistas, ¿quién habla?, laboratorio de sonidos y globos sonoros, contribuyen especialmente al desarrollo de esta competencia.

Competencia para aprender a aprender.

Supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades. Por las características de este trabajo donde continuamente se han de tomar decisiones y se puede ir progresando en el aprendizaje, todas las actividades contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Autonomía e iniciativa personal.

Se refiere, por un parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas como la responsabilidad, perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir

riesgos. Por la temática de este trabajo centrado en la mejora personal, todas las actividades contribuyen al desarrollo de esta competencia.

ÁREA DE LENGUA



OBJETIVOS

- Comprender discursos orales y escritos en los diversos contextos de la actividad escolar, social y cultural, y analizarlos con sentido crítico.
- Valorar la importancia del castellano como lengua española oficial del Estado y por su proyección universal, y, en particular, como lengua de cultura de nuestra Comunidad.
- Participar en diversas situaciones de comunicación, aplicando las reglas básicas de los intercambios comunicativos, tomando conciencia de los propios sentimientos, ideas, opiniones y conocimientos, y respetando los de los demás.
- Usar los medios de comunicación social, las tecnologías de la información y la comunicación, y los diferentes recursos bibliográficos, para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes.
- Utilizar las destrezas básicas de la lengua eficazmente, en la actividad escolar, tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos propios del ámbito académico.
- Leer con fluidez y entonación adecuadas, comprendiendo distintos tipos de textos adaptados a la edad, y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.



ACTIVIDADES:



CUENTO “MONCHITO PUEDE HACERLO SOLO”

Esta es una actividad que trata de motivar a la lectura e introducirle en el contexto en que se desarrollan todas las actividades. El niño tiene la posibilidad de leer a su propio ritmo pasando las distintas escenas del cuento o puede oírlo mientras disfruta de las imágenes. Es muy importante la comprensión del texto, porque más tarde tendrá que contestar unas preguntas sobre lo que ha leído.

Los cuentos tienen un enorme valor educativo por cuanto favorecen la comunicación, la adquisición de vocabulario, la formación en valores humanos, el desarrollo de la imaginación y de la creatividad siendo además un buen entretenimiento.

“Contar” un cuento no es leerlo simplemente; contarlo implica utilizar recursos expresivos y de interactividad que no se dan en la lectura. Contar cuentos es generar comunicación. Para que esto sea así es necesario que el cuento tenga un marco referencial claro, que el niño identifique los personajes y lo que ocurre y formular un desenlace que ellos entiendan.

Los objetivos que nosotros planteamos con esta actividad se centrarían en:

- Ayudar a los alumnos en la resolución de los conflictos psicológicos que su desarrollo afectivo le plantea, proyectando sus inquietudes, miedos y angustias al identificarse con los personajes.
- Desarrollar su comprensión y vocabulario, facilitando el desarrollo de su estructura temporal en la mente infantil mediante la comprensión de la simultaneidad y de la sucesión ordenada de los hechos.
- Llenar la necesidad de simpatía y educar su sensibilidad: El niño goza al descubrir en los otros un poco de sí mismos, así empieza a conocer y comprender a los demás.
- Vivir con la imaginación lo que quisiera ser o hacer, mediante la identificación con los personajes del relato que atraen sus simpatías

- Educar su generosidad y sensibilidad, desarrollando la fantasía y el disfrute estético.
- Ayudar al niño a ser disciplinado y a estar atento, ejercitando la actitud de escucha.

Descripción de la actividad:



Esta es una actividad fundamentalmente de lectura. Se accede a ella desde el menú principal pulsando sobre el libro del centro. El niño va pasando las páginas según su propio ritmo lector. También tiene la posibilidad de escuchar en vez de leer.



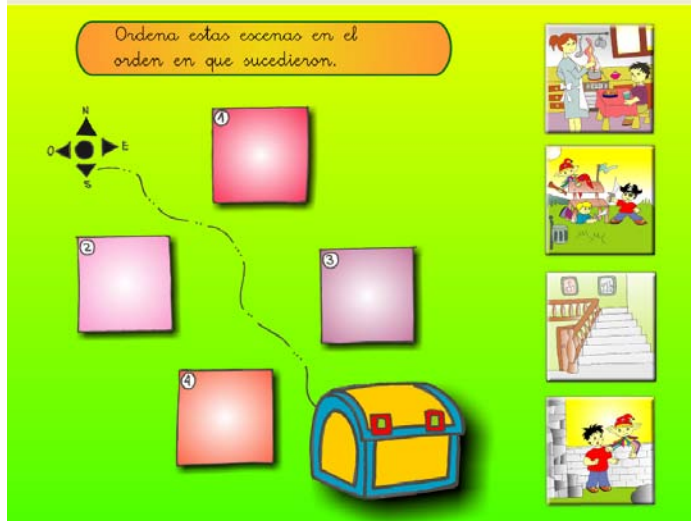
PIEZAS VIAJERAS

Trabajar la ordenación temporal de acontecimientos estimula los alumnos el desarrollo cognitivo en las distintas áreas, relacionado con la adquisición de conocimientos y habilidades básicas. Por ello consideramos importante el desarrollo y activación de la inteligencia y el razonamiento lógico, a través de la adquisición, ejecución y perfeccionamiento de habilidades de razonamiento tales como la organización temporal.

Esta actividad se centra en potenciar la habilidad de percibir la cadencia en una sucesión de hechos en el tiempo, descubriendo los elementos y detalles que

determinan la ordenación cronológica, esencial para la estabilidad física y emocional del niño.

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparecen cuatro cuadros vacíos y un cofre. En la parte derecha hay cuatro escenas del cuento.

Los niños deben ordenar las cuatro escenas en el orden en que sucedieron, arrastrándolas hasta colocarlas en el orden adecuado.

Cuando se coloca una escena mal, vuelve a su origen.

Cuando colocan una escena bien, se queda en su cuadro.

Cuando completan las cuatro escenas se abre el cofre y obtiene una recompensa.

Se evalúa positivamente al colocar las cuatro escenas en orden.



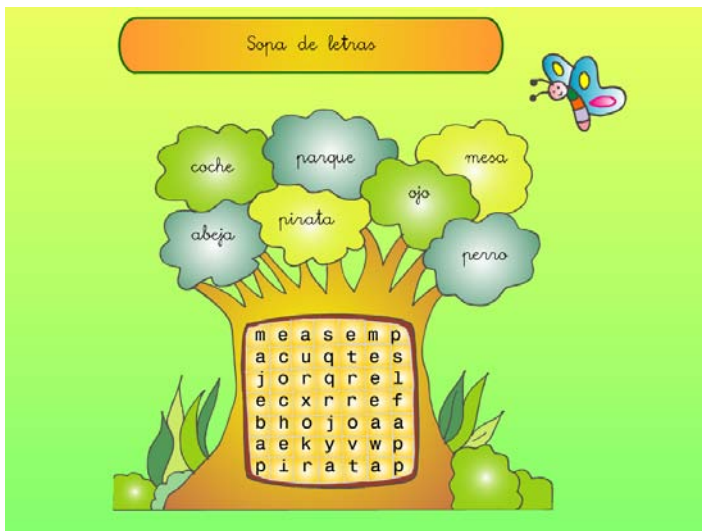
JUEGA CON LAS PALABRAS

Es una actividad de las tradicionales sopas de letras.

Las sopas de letras son un recurso didáctico eficaz para el aprendizaje del léxico ortográfico. Las sopas de letras no sólo son útiles para distribuir adecuadamente las letras que conforman las palabras, con las implicaciones ortográficas que ello conlleva, o para utilizar las palabras adecuadas en la

denominación de los objetos, lo que implica la asociación y biunívoca significado/referente, sino también para ejercitar la construcción y discriminación visual y para desarrollar la orientación espacial. Asimismo, ayudan a afianzar el nuevo vocabulario trabajado y desarrollan estrategias de atención y concentración.

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparece un árbol en cuyo interior está el cuadro con las letras que contienen palabras del cuento. En las hojas del árbol aparecen las palabras que el niño debe buscar en cada sopa de letras.

Para elegir las palabras debe colocar el ratón en la primera letra y arrástralo hasta el final.

Cuando los niños encuentran una palabra correcta, esta desaparece de las hojas del árbol y se ilumina esa parte.

Al completar las siete palabras obtiene una recompensa y pasa a otra pantalla. Se evalúa positivamente en el menú al completar la primera sopa de letras.



COLORÍN COLORADO

Desarrollar la comprensión del lenguaje oral y escrito, así como la elaboración y producción de ideas organizadas, como factor de éxito en los alumnos a la hora de aprender de forma eficaz, es uno de los objetivos de esta actividad.

Con un buen desarrollo de la comprensión del lenguaje oral y escrito, evitaremos aprendizajes superficiales, repetitivos, memorísticos, que les conducen a un bajo rendimiento en los estudios.

Consideramos que dotar a los alumnos de unas buenas estrategias de aprendizaje para desarrollar otras capacidades cognitivas y metacognitivas básicas, que les permitan construir aprendizajes significativos y aprender a aprender, es uno de los objetivos que como educadores debemos plantearnos.

Descripción de la actividad.



En esta actividad presenta unos niños con un gran cartel que contiene una pregunta sobre el cuento. Debajo hay varias respuestas.

El niño debe elegir una respuesta de las cuatro que se le presentan.

Cuando se elige una respuesta incorrecta se oye un sonido de error.

Cuando se elige una respuesta correcta se oye un sonido de acierto y pasa a otra pregunta.

Se evalúa positivamente cuando responde las preguntas.

ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA: MÚSICA Y PLÁSTICA



OBJETIVOS

- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Aprender a expresar y comunicar con autonomía e iniciativa emociones y vivencias a través de los procesos propios de la creación artística en su dimensión plástica y musical.
- Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.



ACTIVIDADES:



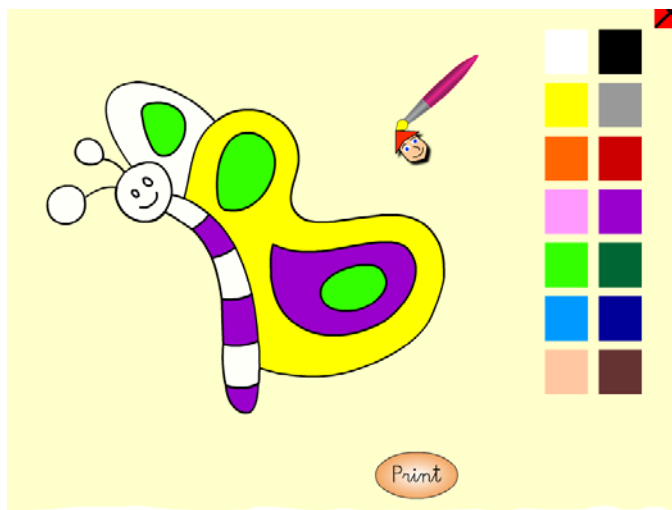
ARTISTAS PROTAGONISTAS

Consideramos esta actividad como una herramienta de trabajo excelente para el desarrollo de la expresión plástica en educación infantil y primaria. A través de ella pretendemos conseguir los siguientes objetivos:

- Desarrollar la creatividad
- Trabajar la habilidad con el ratón, la precisión
- Explorar distintas posibilidades de combinación de colores
- Descubrir diferentes formas, potenciando el gusto por la estética y armonía de colores
- Favorecer el desarrollo de las capacidades cognitivas de atención percepción y discriminación
- Potenciar el trabajo autónomo y el trabajo por descubrimiento

Esta actividad permite un trabajo interactivo, no sigue un contenido lineal sino que es el niño el que tiene la posibilidad de alterar el programa y avanzar o retroceder según intereses. Permite elegir en sus aplicaciones: se le dará posibilidad de retroceder para rectificar o cambiar. El acabado de los dibujos hechos por ordenador proporciona una sensación de limpieza y acabado final, debido a la ausencia de textura, que agrada mucho al público infantil.

Descripción de la actividad.



En esta actividad presentamos 9 escenas para colorear. Los niños pueden elegir el dibujo que quieren colorear, y utilizando el pincel y la paleta de colores podrán colorearlo libremente.

Se presentan dibujos con distintos niveles de dificultad.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.

En esta actividad el niño tiene la opción de imprimir su trabajo.



¿QUIÉN HABLA?

La educación musical es muy importante a edades tempranas porque estimula en el niño el desarrollo del lenguaje oral, al igual que el desarrollo intelectual, al aprender a escuchar, mirar, retener, sentir, reproducir... distintos sonidos, canciones, ritmos, etc.

Los niños, al explorar y manipular, van descubriendo las posibilidades sonoras expresivas propias y de los objetos del entorno. Todo ello contribuye a potenciar los procesos de sensibilización, discriminación y memoria auditiva.

A través de esta actividad perseguimos trabajar el timbre de los sonidos, entendido como la cualidad que diferencia unos sonidos de otros. Asimismo buscamos incitar la curiosidad del niño hacia los sonidos de elementos conocidos y de su entorno cercano para empezar a distinguirlos.

Descripción de la actividad.



En esta actividad se presentan tres imágenes y tres altavoces que emiten sonidos distintos. El niño debe escuchar el sonido y asociarlo con quien lo emite, eligiéndolo en las imágenes.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.



LABORATORIO DE SONIDOS.

La educación musical es muy importante a edades tempranas porque estimula en el niño el desarrollo del lenguaje oral, al igual que el desarrollo intelectual, al aprender a escuchar, mirar, retener, sentir, reproducir... distintos sonidos, canciones, ritmos, etc.

Los niños, al explorar y manipular, van descubriendo las posibilidades sonoras expresivas propias y de los objetos del entorno. Todo ello contribuye a potenciar los procesos de sensibilización, discriminación y memoria auditiva.

A través de esta actividad perseguimos trabajar el timbre de los sonidos, entendido como la cualidad que diferencia unos sonidos de otros. Asimismo buscamos incitar la curiosidad del niño hacia los sonidos de elementos conocidos y de su entorno cercano para empezar a distinguirlos.

Descripción de la actividad.



En esta actividad presentamos una escena con diferentes animales. Los niños deben observar y diferenciar los animales que emiten sonidos y los que no emiten sonidos y unirlos con el cartel correspondiente que tiene el duende Cobo en la mano.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo si la realiza correctamente, si se equivoca se le invitará a intentarlo de nuevo.

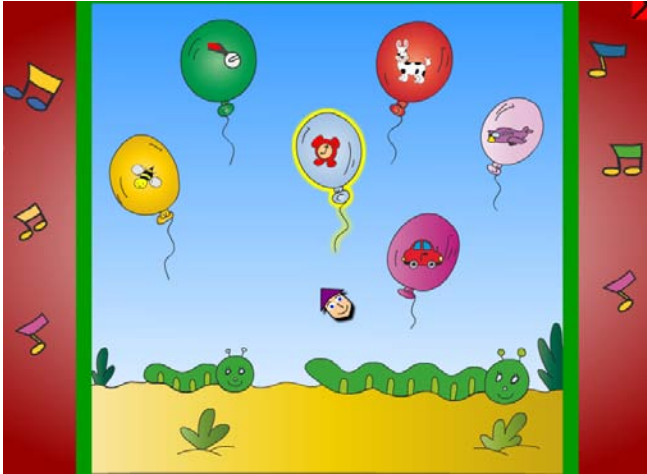


GLOBOS SONOROS

El desarrollo de la percepción auditivo musical es fundamental en educación infantil, para el desarrollo rítmico, melódico y de las diferentes actividades musicales posteriores. Para conseguir este desarrollo perceptivo nos centramos en una de las cualidades del sonido: duración, a través de la cual los alumnos descubrirán y diferenciarán sonidos cortos y largos.

Con esta actividad no sólo los niños descubrirán las cualidades de los sonidos sino que servirá para desarrollar las capacidades de escucha, de concentración y atención.

Descripción de la actividad.



En esta actividad presentamos varios globos con sonidos distintos: largos y cortos. El niño debe escucharlos con atención y unir los sonidos largos con el gusano largo y los sonidos cortos con el gusano corto. Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo si la realiza correctamente, si se equivoca se le invitará a intentarlo de nuevo.

ÁREA DE IDIOMA EXTRANJERO: INGLÉS



OBJETIVOS

- Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas relacionadas con su experiencia.
- Reconocer y utilizar las estrategias básicas de comunicación (verbales y no verbales) y las normas sociales que rigen la participación en tareas que requieran intercambios orales.
- Planificar, organizar y escribir textos diversos con finalidades variadas y estructura adecuada a los diferentes tipos de discurso, utilizando diferentes soportes y fuentes de información.
- Leer de forma comprensiva textos de diversa tipología relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo información general y específica de acuerdo con una finalidad previa, con el fin de desarrollar su autonomía y disfrute en la lectura.
- Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.
- Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.



ACTIVIDADES:

Las actividades de inglés se desarrollan a través de cuatro familias de palabras relacionadas con el cuento. Hemos preferido iniciar las actividades de esta forma porque así resultan de fácil comprensión y son más motivadoras a la hora de que los niños se acerquen a un nuevo idioma.

ANIMALES, PERSONAS, COLORES Y NÚMEROS. En cada una de estas familias de palabras se desarrollan cuatro actividades distintas



LISTEN AND REPEAT (Escucha y repite)

Esta actividad trata de poner a los niños en contacto con un vocabulario básico relacionado con el cuento. La repetición significativa es una de las actividades más utilizadas para el aprendizaje de idiomas. Las imágenes atraen la atención de los niños y la posibilidad de oír y repetir tantas veces como quiera las palabras les facilita el aprendizaje y les prepara para tareas más complejas.

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparece en la pantalla una imagen junto con dos botones: El botón “Ear” pronuncia la palabra en inglés y el botón “Next” pasa a una nueva palabra.

En la barra inferior aparece escrita la palabra que se pronuncia.

La actividad consiste en que el niño repita cuantas veces quiera cada palabra.



LABEL THE PICTURE (Etiqueta el dibujo)

Escuchar, entender y responder correctamente es esencial para una comunicación efectiva en un idioma extranjero y, por lo tanto, el proporcionar y estimular ejercitación regular e intensiva para desarrollar tales habilidades.

Una vez que los niños se han familiarizado con el vocabulario básico y los sonidos del idioma, pasamos a esta actividad de asociación. El niño tendrá que reconocer la palabra y asociarla con el dibujo correspondiente. Esa actividad permite consolidar el aprendizaje de las palabras aún sin ser necesario su reconocimiento escrito.

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparecen en la pantalla varios dibujos con etiquetas en blanco debajo de ellos.

En la parte derecha están las etiquetas con su nombre en inglés y al pasar el ratón sobre ellas se oye su pronunciación.

El niño debe arrastrar la etiqueta hasta el dibujo correspondiente.

Si no se coloca la etiqueta en el lugar correcto, esta vuelve al origen.

Si se coloca en el lugar correcto se ve recompensado con una expresión positiva y resaltando el objeto.

El botón “Next” pasa a otra pantalla con más palabras.



LISTEN AND COMPLETE (Escucha y completa)

El reconocimiento de los sonidos debe ir asociado siempre que sea posible con el reconocimiento de la grafía. Los niños ya han asimilado el sonido y comienzan ahora a discriminar las letras que componen las palabras. Para ello este juego en el que tendrán que completar las palabras que ya conocen con las vocales que faltan.

Cuando se requiera adquirir una nueva significación, o nos encontramos ante un problema desconocido, tenemos que recurrir a las experiencias o significaciones que ya manejamos y desde ahí reorganizar relaciones de significado entre lo nuevo y lo que ya se ha adquirido antes.

Por otra parte el ensayo error le da la posibilidad al niño de comprobar su asimilación y fijar los nuevos aprendizajes.

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparece una imagen en la pantalla con dos barras debajo. En una de ellas está escrita la correspondiente palabra pero sin vocales. En la otra barra están todas las vocales.

Además el botón "Ear" pronuncia la palabra.

El niño debe escuchar y completar las palabras con las vocales que faltan.

Arrastrándolas desde la barra de abajo hasta el hueco de la barra de arriba.

Si no coloca la vocal correctamente vuelve a su origen.

Si se coloca en el lugar correcto se ve recompensado con una expresión positiva y resaltando el objeto.

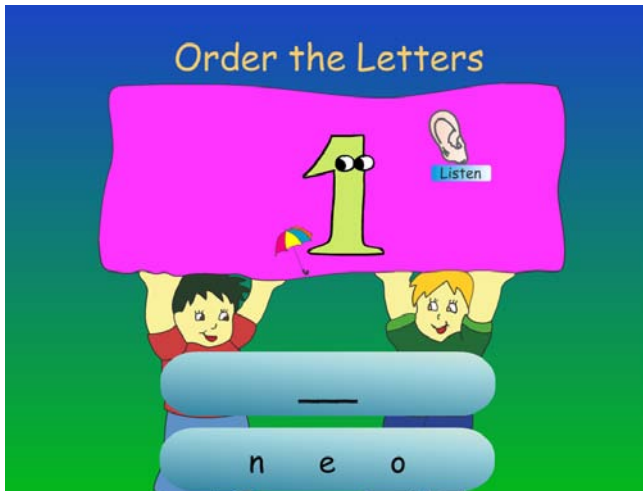
El botón "Next" pasa a la siguiente palabra.



ORDER THE LETTERS (Ordena las letras)

Finalmente proponemos esta actividad en la que el niño debe colocar las letras que componen cada palabra en el orden y lugar adecuados. El aprendizaje del inglés supone una dificultad añadida para los niños españoles, puesto que la grafía no corresponde con el sonido. Es por ello que debemos reforzar la asociación entre sonido y grafía y debemos poner especial atención en el orden de las letras. Comprender el inglés no es fácil, pero cuando logramos hacer conexiones significativas primero entre los términos nuevos y nuestro propio idioma, ya estamos dando un paso importante

Descripción de la actividad.



En esta actividad aparece una imagen en la pantalla con dos barras debajo. Una de ellas está vacía. En la otra barra están todas las letras que componen la palabra pero desordenadas.

Además el botón "Ear" pronuncia la palabra.

El niño debe escuchar y colocar todas las letras de cada palabra en el orden correcto arrastrando las letras hasta la barra de arriba.

Si no coloca la letra en el lugar correcto vuelve a su origen.

Si se coloca en el lugar correcto se ve recompensado con una expresión positiva y resaltando el objeto.

El botón "Next" pasa a la siguiente palabra.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULRURAL



OBJETIVOS

- Reconocer y apreciar la pertenencia a grupos sociales, étnicos y culturales con características propias, valorando las semejanzas y diferencias con otros grupos, la pertenencia a una sociedad intercultural que rechaza cualquier tipo de violencia y discriminación, así como el respeto a los Derechos Humanos.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.



ACTIVIDADES:



VEO VEO

Para tener éxito en el aprendizaje, es indispensable el desarrollo de habilidades para la observación, tanto espontánea, como guiada atendiendo a uno o varios criterios.

La observación es para los seres humanos el modo natural de explorar el mundo y acercarse al conocimiento. Este proceso se reproduce en el desarrollo de cada individuo. Desde las primeras etapas de la vida vivenciamos la captación de formas, cuerpos, líneas, colores, imágenes, etc. que estimulan el campo visual y ejercitan la visión y la mirada como componentes básicos para el desarrollo de la observación.

En la actividad que a continuación planteamos pretendemos:

- Desarrolla la coordinación, control y precisión en el manejo del ratón
- Desarrollar las capacidades de atención y observación
- Mejorar la discriminación visual

Descripción de la actividad.



Se presentan dos dibujos iguales y el alumno debe encontrar las diferencias o errores, que pueden estar en ambas pantallas.

Cuando encuentran un error y hacer clic sobre él, se ilumina, esto le indicará que ha acertado.

Consta de 3 pantallas. Una vez completadas, vuelve al menú principal.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.

ÁREA MATEMÁTICA



OBJETIVOS

- Utilizar el conocimiento matemático para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.
- Reconocer situaciones de su medio habitual para cuya comprensión o tratamiento se requieran operaciones elementales de cálculo, formularlas mediante formas sencillas de expresión matemática o resolverlas utilizando los algoritmos correspondientes, valorar el sentido de los resultados y explicar oralmente y por escrito los procesos seguidos.
- Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas

alternativas, la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones, y el esfuerzo e interés por su aprendizaje.

- Conocer, valorar y adquirir seguridad en las propias habilidades matemáticas para afrontar situaciones diversas que permitan disfrutar de los aspectos creativos, estéticos o utilitarios, y confiar en sus posibilidades de uso.
- Utilizar de forma adecuada los medios tecnológicos tanto en el cálculo como en la búsqueda, tratamiento y representación de informaciones diversas, así como para la ampliación de los contenidos matemáticos y su relación con otros de las distintas áreas del currículo.
- Identificar formas geométricas del entorno natural y cultural, utilizando el conocimiento de sus elementos y propiedades para describir la realidad y desarrollar nuevas posibilidades de acción.
- Plantear y resolver problemas matemáticos utilizando los procedimientos adecuados de cálculo, medida, estimación y comprobación de resultados.
- Comprender la necesidad de la argumentación mediante razonamientos lógicos en el estudio y utilización de las Matemáticas.



ACTIVIDADES:



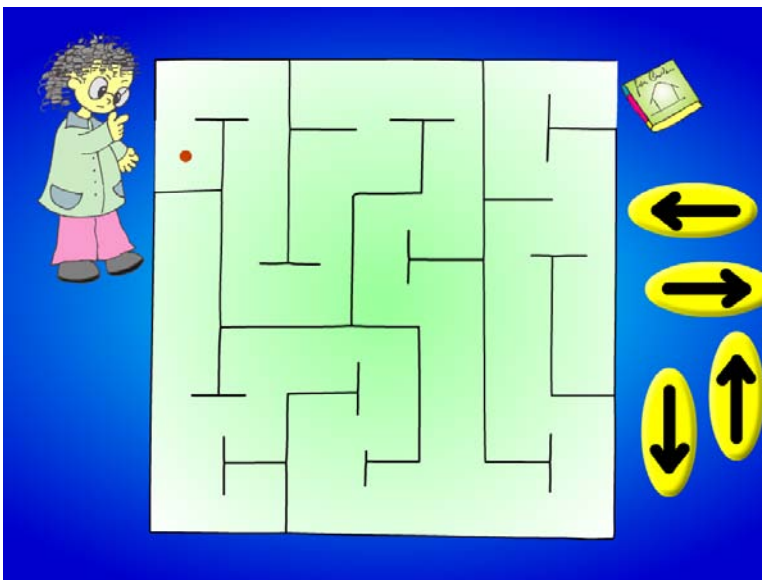
LABERINTOS

Con los laberintos pretendemos que los niños realicen un proceso de investigación: estudiar la situación, emitir una hipótesis, comprobarla y anotar

mentalmente el resultado. La inteligencia emplea, ejercita y potencia algunas de sus facetas fundamentales:

- Memoria (memoria espacial, memoria de elecciones, memoria racional, memoria motriz)
- Razonamiento analítico
- Percepción espacial: habilidad para dominar espacios imaginar las relaciones entre sus dimensiones
- Inteligencia práctica: aplicada la resolución de problemas reales

Descripción de la actividad.



Se le presentan al niño distintos laberintos en los que debe encontrar el camino, para unir uno de los personajes del cuento con un objeto que necesita, desplazándose por los distintos caminos utilizando el ratón. Se irá coloreando el camino, si se sale un mensaje le informará del error. Cuando termina todos los laberintos, pasa al menú directamente.

El grado de dificultad se va incrementando en cada pantalla.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.



JUEGO CON LOS NÚMEROS

El aprendizaje de las matemáticas y el entrenamiento de la resolución de problemas es un instrumento útil para que el alumno resuelva las cuestiones que la vida diaria le plantea cómo niño y después como adulto. Además, tanto los medios de comunicación como los cambios sociales, dificultan entender la realidad sin una mínima cultura matemática por ello a través de esta actividad pretendemos:

- Desarrollar representación gráfica de los números
- Agilidad mental
- Facilitar la práctica resolución de operaciones de suma y resta
- Desarrollar la formación intelectual del alumno y la adaptación a la vida
- Adquirir automatismos mentales
- Matematizar situaciones reales
- Formar un pensamiento cultural y social

La resolución de problemas juega un doble papel:

- Medio para la comprensión, interiorización y expresión de los conceptos matemáticos objetos de aprendizaje
- Instrumento de aplicación de los conceptos aprendidos en la vida real

Descripción de la actividad.

Problemas

34

14

24

4

Monchito tenía 10 piezas y Cecilia le dio 14.
¿Cuántas piezas tiene ahora Monchito?

En esta actividad se ve una escena del cuento en la que hay formulado un problema.

En la parte derecha hay diferentes respuestas.

El niño debe leer el problema y elegir una solución arrastrando la respuesta correcta hasta su lugar”

Si no coloca la respuesta correcta vuelve a su origen.

Si se coloca la respuesta correcta se ve recompensado con una expresión positiva y plantea un nuevo problema.

Se evalúa positivamente en el menú al resolver el primer problema.



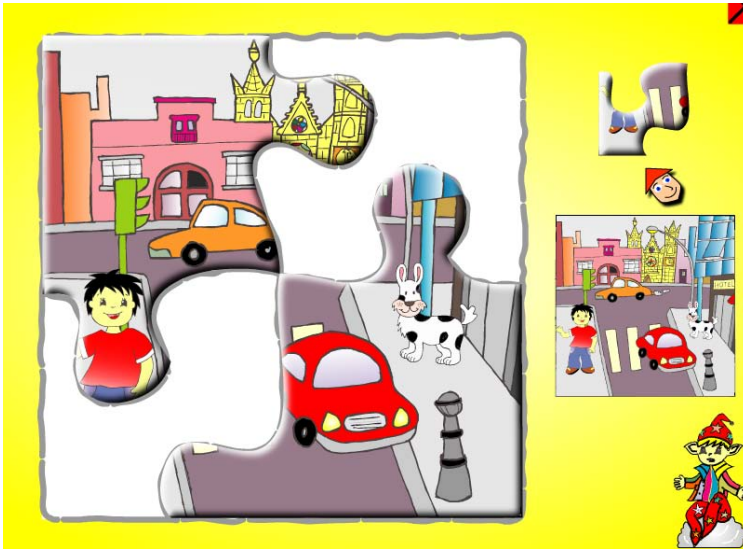
PENSANDO PENSANDO...

El objetivo de esta actividad radica en desarrollar habilidades de resolución de problemas, de pensamiento lógico, de observación, de curiosidad, de exploración y de perseverancia, así como el desarrollo de la atención sostenida.

Es necesario que los puzzles reúnan dos características:

- Simpleza: para que el niño pueda hacerse una representación mental rápida de las piezas que lo componen
- Versatilidad: que pueda realizarse varias tareas con él y se beneficien de su empleo todos los campos de conocimiento posibles

Descripción de la actividad.



Presentamos tres puzzles con distinto grado de dificultad y número de piezas: 9, 16 y 25. En esta actividad el alumno debe de mirar la imagen y colocar las piezas en el lugar adecuado.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.



¿QUÉ HAY DETRÁS?

En esta actividad, utilizando un enfoque lúdico, porque este es el punto de partida de la propuesta que presentamos, pretendemos desarrollar la capacidad de exploración de los alumnos, con la intervención especialmente de la memoria sensorial, y desarrollando a su vez una correcta estructuración espacial, para demostrar que observar, pensar y recordar también es divertido y que, el esfuerzo que a veces supone, tiene muchas compensaciones, porque nos proporciona la satisfacción de una tarea terminada.

Descripción de la actividad.



Esta actividad consiste en un juego de memoria. El niño debe de ir pinchando sobre las distintas piezas hasta encontrar parejas iguales. En ese momento, las piezas quedarán al descubierto. Así debe completar todo el panel.

El grado de dificultad se va incrementando ya que ofrecemos pantallas con número de piezas diferente.

Se evalúa cada pantalla con un resultado positivo (oral o visual) si la realiza correctamente.

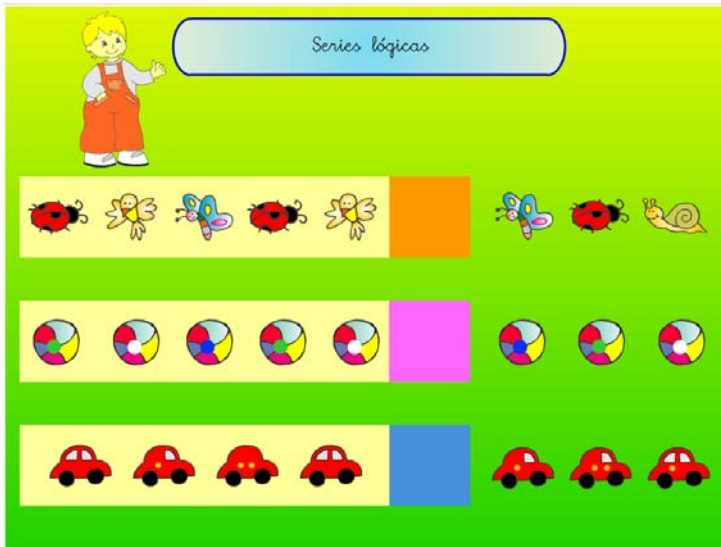


COMPLETA LAS SERIES

Las series lógicas constituyen un recurso pedagógico básico destinado a introducir a los niños en los primeros conceptos lógico-matemáticos, poniéndoles ante una serie de situaciones que les permitan llegar a adquirir determinados conceptos matemáticos y contribuir así al desarrollo del pensamiento lógico. A través de esta actividad, desarrollarán la observación, el razonamiento matemático y la estructuración temporal.

En esta actividad planteamos series cerradas, ya que la opción que tiene que elegir el alumno sólo es una determinada, atendiendo a un solo criterio.

Descripción de la actividad.



En esta actividad se pueden ver varias series lógicas a las que le falta por completar una pieza. En la parte derecha hay varias soluciones.

El niño debe elegir la respuesta adecuada y arrástrala hasta el cuadrado vacío de cada fila.

Si no coloca la respuesta correcta vuelve a su origen.

Si se coloca la respuesta correcta se ve recompensado resaltando el lugar y con una expresión positiva y presenta una nueva serie.

Se evalúa positivamente en el menú al resolver todas las series

METODOLOGÍA



La metodología, eje fundamental de la acción educativa, nos permite planificar, organizar y detallar las actividades oportunas para guiar al niño a través del proceso de enseñanza-aprendizaje. En el desarrollo de este proyecto, hemos tenido en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- La perspectiva globalizadora es en esta etapa la más adecuada para que los aprendizajes que se realicen en estas edades sean significativos, es decir, que el niño pueda relacionar sus conocimientos previos con las nuevas informaciones que recibe y que atraigan su interés.
- Una metodología activa y una perspectiva constructivista, propicia que el niño y la niña sean los protagonistas de sus propios aprendizajes y adquisiciones y que estos puedan ser integrados en su estructura cognitiva porque son motivadores, tienen un contenido significativo y se apoyan en conocimientos previos, favoreciendo así aprendizajes significativos. En esta construcción individual del conocimiento, el lenguaje como medio de comunicación, representación y regulación, y la mediación social, serán decisivos para interiorización de los contenidos.
- El juego es uno de los principales recursos educativos a estas edades. En el juego se reúnen, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y desarrollen la imaginación y la creatividad
- Aunque importantes en todas las etapas, los aspectos afectivos y de relación adquieren especial relieve en Educación Primaria. Es imprescindible la creación de un ambiente cálido, acogedor y seguro, en el que el niño se sienta querido y confiado para poder afrontar los retos que le plantea el conocimiento progresivo de su medio y para adquirir los instrumentos que le permitan acceder a él.
- La organización del tiempo responde a la flexibilidad y a la adecuación a los ritmos y necesidades de los niños: afecto, actividad, relajación, descanso, alimentación, experiencias directas con los objetos, relación, comunicación y movimiento.
- Considerar al niño y a la niña en cada propuesta de trabajo como un ser distinto y a la vez parte de un colectivo. Distinto porque cada niño tiene sus peculiaridades personales, su momento evolutivo y su personal ritmo de aprendizaje. Parte de un colectivo porque vive en una sociedad que aunque no quiera le va a condicionar.

- En este ciclo se procurará que el niño aprende hacer uso del lenguaje, mejore el aprendizaje de la lectura y escritura, y descubre las posibles que ofrecen ambas como fuente de placer, fantasía, comunicación e información.
- Utilizar el ordenador en el aula como recurso didáctico, consecuencia de la plena incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad consiguiendo que el niño era niña hagan de él un instrumento útil en su aprendizaje.

EVALUACIÓN



Consideramos la evaluación como algo fundamental en el diseño y desarrollo de cualquier propuesta didáctica ya que cumple la triple misión: proporciona información sobre los conocimientos previos de los alumnos, sus procesos de aprendizaje y la forma en que organiza el conocimiento; permite conocer el grado en que los alumnos van adquiriendo aprendizajes significativos y

funcionales y posibilita que los niños descubran su desarrollo y progreso personal en los nuevos aprendizajes, sus aptitudes para el aprendizaje y sus capacidades intelectuales, intereses y motivaciones, actitudes y valores...

De entre los procedimientos de recogida de información, la observación directa y sistemática se convierte en un instrumento de primer orden, permitiéndonos realizar el seguimiento a lo largo del proceso educativo valorando y ajustando la intervención educativa función de los datos obtenidos. Igualmente, la realización de actividades de autoevaluación, adaptadas a su edad, será un recurso que permitirá a los alumnos hacerse conscientes de sus propios aprendizajes.

La evaluación se realizará en distintos momentos durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y final, prestando atención a la situación y posibilidades de cada alumno, a su ritmo personal y desarrollo, a la adecuación de las distintas actividades a las características de los niños, al grado de consecución de los objetivos a través de las actividades, etc.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD



Esta propuesta didáctica debe dar una respuesta adecuada a las necesidades educativas de todos los niños a los que va dirigida. Por ello, si es necesario, se realizará una serie de ajustes para que cada alumno pueda conseguir los objetivos propuestos participando en la dinámica general.

En el planteamiento de estas actividades se han seguido las siguientes orientaciones didácticas:

- Realizar actividades con diversos grados de dificultad, diversos para trabajar un mismo contenido, que permiten diferentes posibilidades de ejecución que se adapten a los intereses de los alumnos, que tengan aplicación en la vida cotidiana.
- Favorecer la experimentación, reflexión, la expresión y el aprendizaje por descubrimiento.
- Adecuar el lenguaje según el nivel de comprensión de los alumnos.
- Favorecer el tratamiento globalizado de los contenidos de aprendizaje.
- Realizar una evaluación inicial ante un nuevo proceso enseñanza aprendizaje.
- Utilizar procedimientos e instrumentos de evaluación variados y diversos