



TEMA: En movimiento

ÁREA: Ambito del medio físico y social.

NIVEL: Infantil

## Contextualización

### Estudiar a partir de una web con nuevo elementos de trabajo.

Se pretende con este trabajo modificar uno de los elementos tradicionales en un aula: la sustitución del libro de texto por una página web en formato digital, descargable por el profesor para su uso en una intranet docente o en un CD o DVD.

Se basa en dos líneas de actuación:

- **Vídeo digital** .Creación de un vídeo digital donde los protagonistas son los propios alumnos. El texto ha sido creado por la profesora de infantil, así como los disfraces de los distintos tipos de células. Los alumnos de tercero de infantil se han estudiado y aprendido el texto como verdaderos actores.
- **Laboratorio virtual**, pequeños programas en flash que complementan el trabajo en un laboratorio.

Vídeo digital
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Centrar la atención</li> <li>☞ Plantear pequeñas cuestiones</li> </ul>

Laboratorio virtual
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ ¿Qué sucedería si...?</li> <li>☞ Realizar preguntas</li> <li>☞ Juegos: puzzles, relacionar palabras con su imagen</li> </ul>

## Objetivos

### ✓ Objetivos generales

- Adquisición de conocimientos de nuestro cuerpo por medios audiovisuales e informáticos.
- Utilizar los medios audiovisuales e informáticos dentro de un contexto como es el estudio de su propio cuerpo.
- Usar las formas más novedosas que surgen de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación: imagen fija, sonido y vídeo digital.
- Utilizar las herramientas informáticas de forma general como es la posibilidad de trabajar en aulas informatizadas.
- Adquisición de habilidades y destrezas logradas con el uso del ordenador, sobre todo con el ratón.
- Desarrollo de capacidades de autonomía, cooperación y organización.

- Mejora en el aprendizaje propio, involucrándose el alumno de una forma directa y responsable.

#### ✓ **Objetivos específicos**

- Elaborar un vídeo que facilite al alumnado el estudio del cuerpo humano
- Manejar herramientas informáticas como sustitutivo del tradicional libro.
- Trabajar con el vídeo, creado por ellos mismos para comprender el funcionamiento y las partes del cuerpo humano.

#### 📁 **Papel del profesor**

Entendemos que la imagen ocupa un papel muy importante en la formación de los alumnos y pensamos que, con los equipos informáticos que tenemos, se puede desarrollar un trabajo muy serio, ya que se puede trabajar con una serie de programas freeware suficientemente potentes. Sostituimos el libro de texto por un instrumento mucho más flexible como es la utilización del ordenador y la cámara de vídeo.

A lo largo de esta experiencia el profesor actuará como **animador** del proceso. Su papel será allanar las dificultades que los alumnos se encuentren al llevar a cabo su tarea. Esto es:

- Involucrar a los alumnos en el deseo de trabajar de una forma diferente.
- Resolver los problemas, tanto informáticos como del conocimiento de nuestro cuerpo, aportando en todo momento sugerencias para simplificar las dificultades.
- Observar el desarrollo del proceso, con la posibilidad de modificar los tiempos y la secuencia de tareas dedicados a las diferentes actividades.
- Autoevaluar su propia planificación, a la vista de la evolución del proyecto, pudiendo hacer modificaciones para la optimización de los resultados.
- Evaluar con los alumnos el resultado final.

#### 📁 **Papel del alumno**

El diseño y elaboración del vídeo y los programas interactivos pretende ser una opción atractiva para presentar el bloque “En movimiento” promoviendo la experimentación e investigación del alumno sobre los conceptos que más dificultades le presenten o sobre aquellos que le resulten de mayor interés.

Por tanto, el papel del alumno debe ser:

- Partícipe de un trabajo más global.
- Localizador y filtro de la información.
- Comunicador de la información.
- Elaborador de una presentación creativa e interactiva.

### 📁 Evaluación

- **Evaluación individual:** en la que se tendrá en cuenta la utilización de los recursos informáticos, la asimilación de los contenidos, así como la actitud, voluntad e interés durante el proceso.
- **Evaluación en grupo:** mediante cuestionarios para evaluar su aprendizaje y la colaboración en el trabajo en equipo.
- **Autoevaluación:** para cada individuo y para la profesora. Los factores más relevantes a tener en cuenta para la evaluación serán:
  - Grado de implicación de los alumnos a nivel individual o en el grupo.
  - Colaboración dentro del grupo.
  - Asimilación de contenidos.
  - Utilización, asimilación y mejora del uso del ordenador.
  - Capacidad para resolver conflictos.

### 📁 Caja de herramientas tecnológicas

- Un aula con ordenadores conectados a internet, con un número de alumnos por equipo informático nunca superior a dos personas.
- Conocer el manejo básico del ordenador y de un navegador
- Aplicaciones informáticas específicas para el estudio del cuerpo humano

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y PROCESOS

### Estructura de la página web “En movimiento”

La página web “En movimiento” está diseñada para ser utilizada como herramienta para el estudio del bloque temático “El cuerpo humano”.

Se parte de una página web descargable de la intranet o en CD para utilizar por cualquier profesor en el aula. La gran ventaja de esto es que la página puede ser actualizada, con lo cual podemos complementar o modificar el enfoque de cada parte del tema desarrollado.

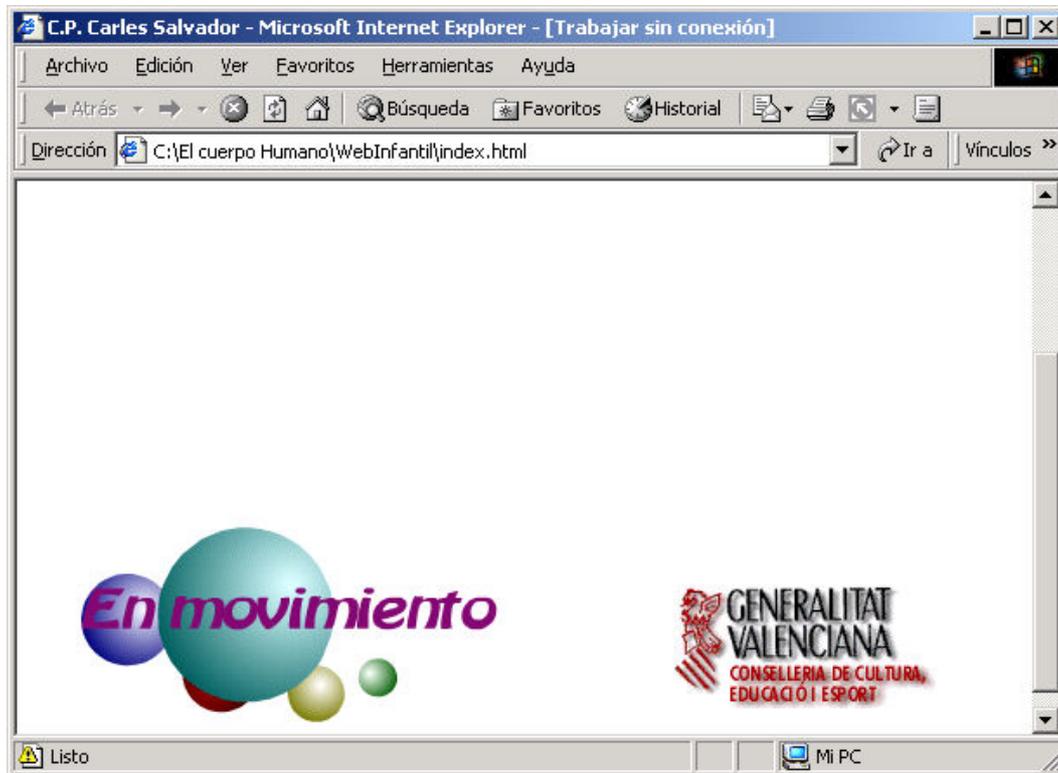
En la misma línea, pensamos que en la enseñanza debemos utilizar software libre, sin las cortapisas que nos marcan las grandes compañías a la hora de trabajar con licencias y programas originales.

Se ha seguido dos líneas de trabajo:

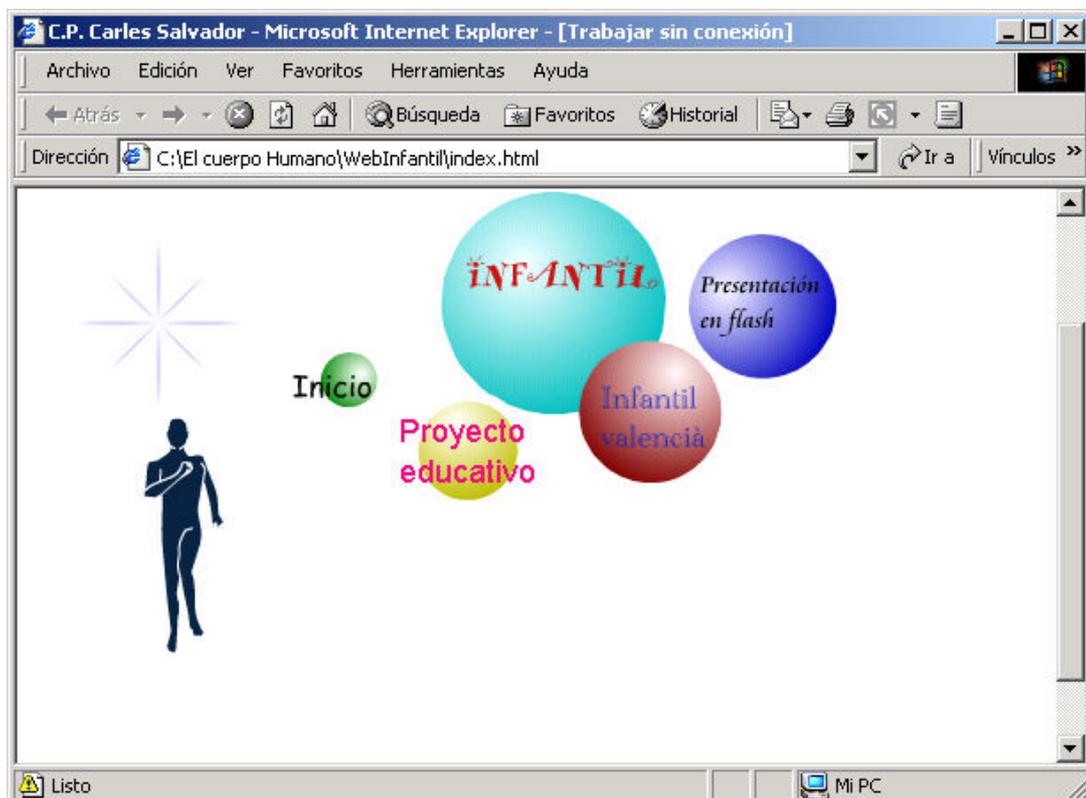
- **Vídeo digital:** elaboración por parte del profesorado y de los alumnos de un vídeo presentación donde se habla de la utilización de nuestro cuerpo para movernos. Este vídeo tiene la finalidad de:
  - Centrar la atención del alumno y
  - Plantear ciertas cuestiones.
- **Laboratorio virtual:** consiste en la utilización de pequeñas animaciones en flash que complementan la explicación del vídeo.

## Organización de los diferentes apartados

Además de la página inicial



Pulsando en el texto “En movimiento” aparecerá la siguiente página:



podemos distinguir tres grandes bloques:

#### 📁 **Página de presentación y edición del vídeo**

Es un vídeo creado en el colegio. El texto y los disfraces de las células fueron creados por la profesora de 3º de infantil. Los alumnos de 3º de infantil leían el texto en clase y cada uno, se aprendió su parte del mismo. Después como verdaderos actores realizaron el vídeo sobre el cuerpo humano.



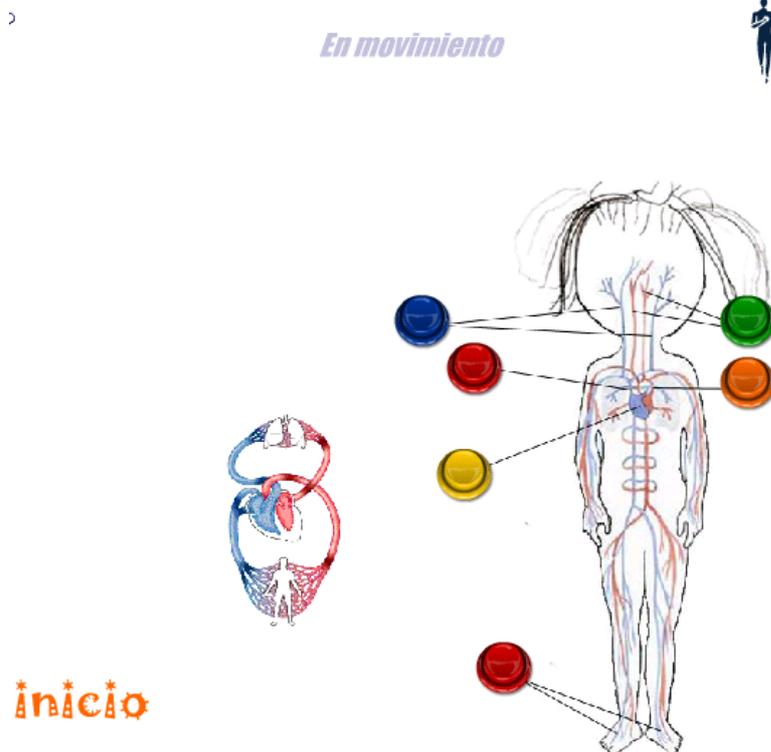
El vídeo se presenta en dos formatos:

- En flash, cuyo peso es menor para luego colgarlo en internet y no se necesita ningún programa adicional.
- En formato mpg, el cual se puede visualizar en una televisión. Para visualizar este formato por el ordenador es necesario tener en el ordenador el programa “Windows media player” o algún otro programa de características similares.

#### 📁 **Animaciones en flash explicando las partes del cuerpo humano**



- **El sistema circulatorio**



Es una aplicación realizada en flash donde al pulsar con el ratón en una de las partes del sistema circulatorio aparece el nombre escrito, hablado y su imagen .

Con el botón de “Inicio” se comienza de nuevo.

- **Los huesos**

Es una aplicación realizada en flash donde al pulsar con el ratón los distintos botones aparecerá el nombre escrito del hueso, hablado y su imagen.

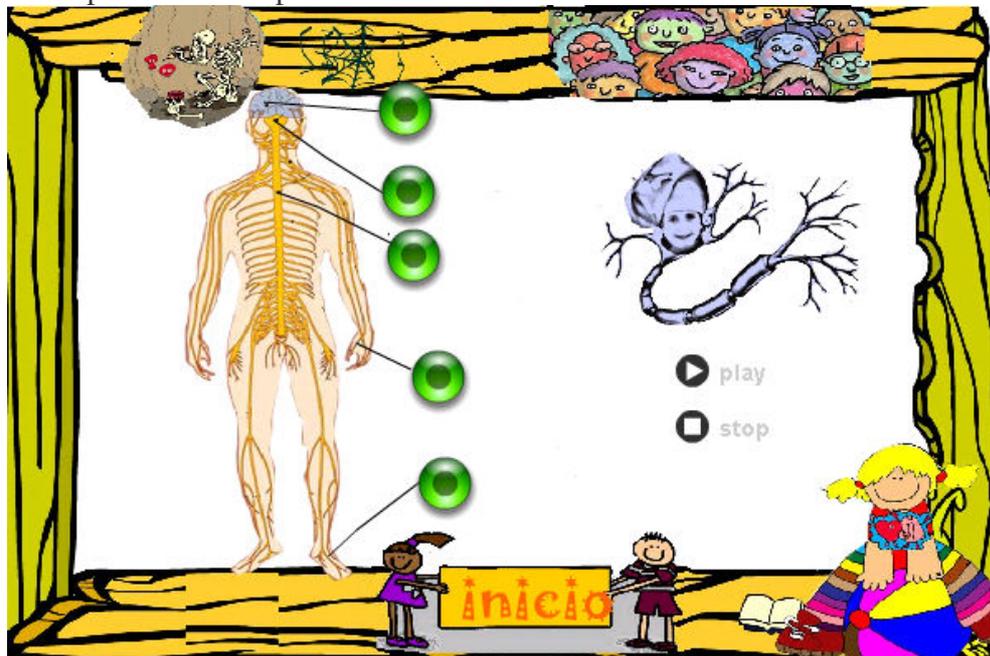
También al pulsar el botón del “play” se oirá el texto del vídeo realizado correspondiente a la parte de los huesos.



○ **El sistema nervioso**

Es una aplicación realizada en flash donde al pulsar con el ratón los distintos botones aparecerá el nombre escrito del hueso, hablado y su imagen.

También al pulsar el botón del “play” se oirá el texto del vídeo realizado correspondiente a la parte de los huesos.



- **Los músculos**

Es una aplicación realizada en flash donde al pulsar con el ratón los distintos botones aparecerá el nombre escrito del hueso, hablado y su imagen.

También al pulsar el botón del “play” se oirá el texto del vídeo realizado correspondiente a la parte de los huesos.

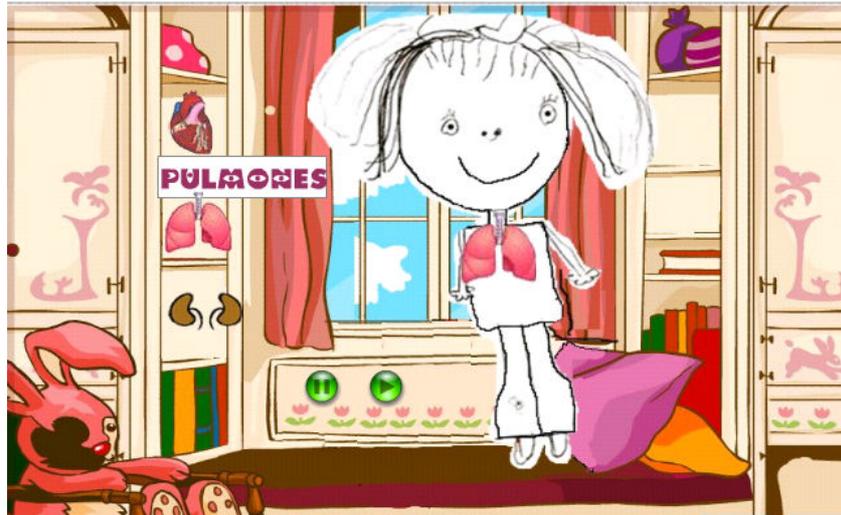


- **Los sentidos**

Es una aplicación realizada en flash donde al pulsar en el dibujo de cada sentido y pulsando luego en los distintos botones se podrán conocer las partes de casa sentido.



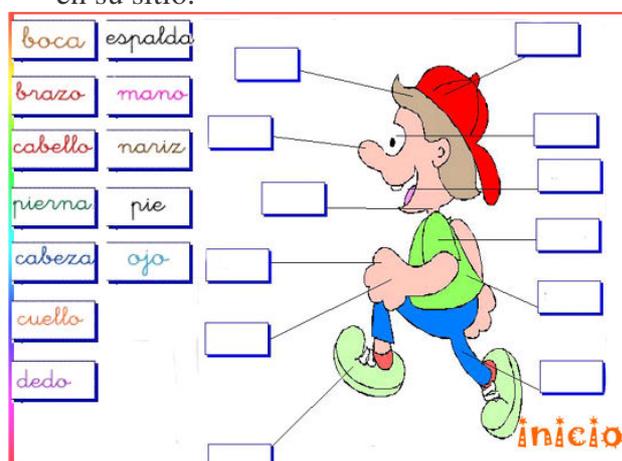
- **Localización del corazón, riñones y pulmones.** También se puede oír la parte del vídeo donde nos explica las respiración.



- Colocar la nariz, boca, orejas y ojos a la cara de una nena dibujada en tercero de infantil. Una vez colocadas las partes de la cara, la nena puede estar triste o contenta.



- Partes del cuerpo. Pulsando en el botón las partes del cuerpo se situaran en su sitio.



○ **Puzles**

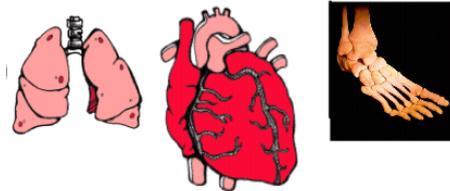


Pulsar sobre las piezas que están al lado de la pieza con la estrella



○ **Relaciona cada palabra con su imagen**

**RELACIONA**



**LOS SENTIDOS**



🔒 **El cuerpo humano en valenciano.**

Todas las animaciones del apartado anterior, pero con los nombres en valenciano.

El Carles Salvador es un colegio en el que conviven las dos lenguas, valenciano y castellano, con lo cual el objetivo del colegio es realizar el trabajo del cuerpo humano también en valenciano.