



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE ESTADO
DE EDUCACIÓN Y
FORMACIÓN PROFESIONAL
DIRECCIÓN GENERAL DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS



Formación en Red

Utilización didáctica de la Pizarra digital Propuesta didáctica para educación infantil

Educación Infantil



En este módulo te presentamos algunas propuestas didácticas que pueden servirte de ayuda para planificar tu trabajo con alumnado de educación infantil utilizando la pizarra digital. Te animamos a realizarlas y te invitamos a reflexionar sobre la utilización de este recurso en el aula incorporando tus propias ideas en función de las características de tu alumnado.

La pizarra digital en el aula de educación infantil es un estupendo recurso que permite acercar a los niños y niñas a las tecnologías de una forma muy motivadora y accesible.

Las siguientes propuestas didácticas muestran algunos ejemplos destinados a alumnos y alumnas de educación infantil y de educación especial.



Posibilidades didácticas de la PDI en el aula de educación infantil.

- Pone recursos a disposición del profesorado para renovar metodologías y atender a la diversidad.
- Favorece la exposición audiovisual y, por tanto, la hace más atractiva.
- Los estudiantes están más atentos, motivados e interesados.
- Permite utilizar herramientas como: buscar información, realizar y presentar trabajos...de forma individual o en grupo.

La cara

La Propuesta Didáctica "**La Cara**" está orientada al nivel educativo de **Educación Infantil** y es adecuada para trabajar con alumnado con necesidades educativas especiales.

Se sitúa en el área de Conocimiento del Entorno dentro de la Unidad Didáctica "El Cuerpo".



Programación de la actividad

1. Nivel Educativo

- Educación Especial, Educación Infantil.

2. Área

- Conocimiento del entorno.

3. Unidad Didáctica

- El Cuerpo.

4. Título de la actividad

- "La cara"

5. Objetivos

- Conocer y situar las partes de la cara.
- Nombrar correctamente el vocabulario relativo a la cara.
- Participar y trabajar en grupo.

6. Contenidos

- La cara y sus partes.
- Vocabulario trabajado en la aplicación.

7. Recursos necesarios

- Ordenador, proyector, pizarra digital interactiva.

Elaboración de la aplicación didáctica

Pasos para la elaboración de la propuesta didáctica:

1. Preparación de materiales.
2. Diseño de páginas.

1. Preparación de materiales

- Crea una carpeta en la que guardarás todos los recursos necesarios para crear la actividad.
- Entra en el Banco de Imágenes y Sonidos en la dirección Web <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>. Busca las imágenes en colecciones o introduciendo los nombres en el buscador.

A la hora de buscar imágenes encontrarás muchos directorios, que ofrecen millones de imágenes para descargar y usar. Sin embargo, no todas pueden ser utilizadas.

Al seleccionar imágenes para tus trabajos, debes preferir imágenes con **licencias Creative Commons**.

- Descarga las imágenes en la carpeta que has creado.
- Abre el software de creación de presentaciones de la PDI.
- Para colocar los elementos en la página puedes hacerlo de dos maneras:
 - Añadiendo la carpeta a la galería (la forma de hacerlo depende del software que utilices).
 - Arrastrando las imágenes directamente desde la carpeta a la página.

2. Diseño de páginas

A continuación explicaremos cómo diseñar cada una de las páginas que van a componer nuestra Propuesta Didáctica, que consta de:

- **Página 1.** Portada.
- **Páginas 2 y 3.** Completa la cara arrastrando las distintas partes a la silueta.
- **Página 4.** Dibuja con la tinta digital las partes de la cara: ojos, nariz, orejas, boca, cejas, pestañas y pelo.
- **Página 5.** Arrastra las palabras a la casilla correspondiente, asociando cada palabra con la parte de la cara.

- **Página 6.** Une con la tinta digital cada palabra con la imagen correspondiente.
- **Página 7.** Escribe las palabras con la tinta digital o con el teclado virtual.



Nota

Si vas a trabajar con el modelo de **PDI Promethean**, lo primero que has de hacer será configurar los comandos que se van a emplear en la propuesta didáctica.

Para ello, ve a **Archivo > Configuración > Editor de perfiles**, una vez allí selecciona desde un desplegable "**tirador de marquesina**", que es un tipo de barra de herramientas, para agregar todos los comandos necesarios, como por ejemplo bloqueo, colocar en capas, oculto, insertar vínculo, etc.

Página 1. Portada

Coloca las imágenes en la página y con la herramienta texto escribe el título: "**La Cara**".

Por ejemplo:



Páginas 2 y 3. Actividad de completar.

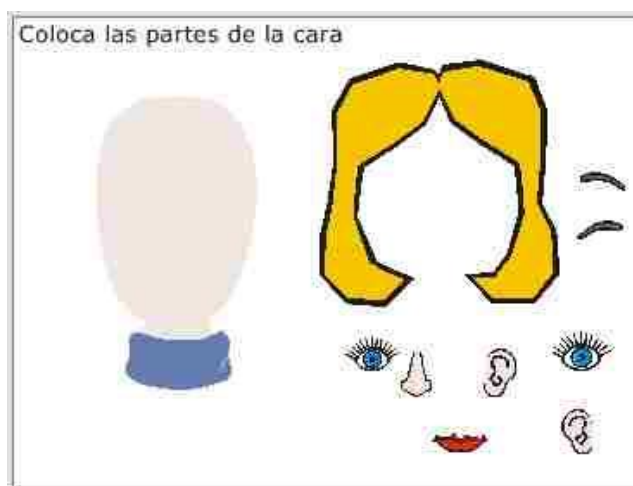
- Escribe la instrucción con la herramienta texto, "**Coloca las partes de la cara**".

- Coloca las imágenes en la página ordenando la silueta de la cara al fondo. Si el perfil de la silueta no se distingue bien, pon un fondo de color para que resalte.
- Dale el tamaño adecuado a las partes de la cara para que encajen en la silueta. Debes ordenar los objetos delante o detrás según interese. Por ejemplo, las orejas deben estar delante del pelo para que al colocarlas se vean.
- Por último, deberás bloquear la silueta de la cara.



Nota

Si trabajas con el **modelo SMART** puedes bloquear el resto de elementos con la opción "permitir desplazamiento".



Otro ejemplo:



Página 4. Actividad de dibujo

- Escribe la instrucción con la herramienta texto, "**Dibuja las partes de la cara**".
- Coloca la silueta de la cara en la página. Dale el tamaño adecuado y fíjala al fondo (opción Bloquear en algunas PDI).



Página 5. Asociar palabra y dibujo

- Crea un rectángulo de fondo negro en la parte superior y escribe el enunciado en él, "**Coloca cada palabra en su casilla**".
- Coloca las imágenes en la página y coloca los elementos de la cara.
- Con la herramienta formas o figuras haz los rectángulos, en los que los alumnos deberán colocar las palabras al realizar la actividad.
- Con la herramienta líneas haz las flechas. Agrupa todos los elementos y bloquea.
- Con la herramienta texto escribe el vocabulario. Éste debe tener el tamaño adecuado y poder desplazarse para colocarlo en las casillas creadas anteriormente.





Nota

En las pizarras **Promethean para realizar figuras o formas** deberás utilizar la herramienta "Lápices, resaltadores y borradores" y seleccionar modificación de lápiz, para que se abra un menú con las distintas opciones de formas. Selecciona la forma rectangular y haz el rectángulo como

puedes ver en la imagen. Desde este menú podrás también elegir la herramienta adecuada para dibujar flechas.

Si dispones del modelo **Smart**, selecciona la opción "bloquea permitiendo desplazamiento" para cada palabra.

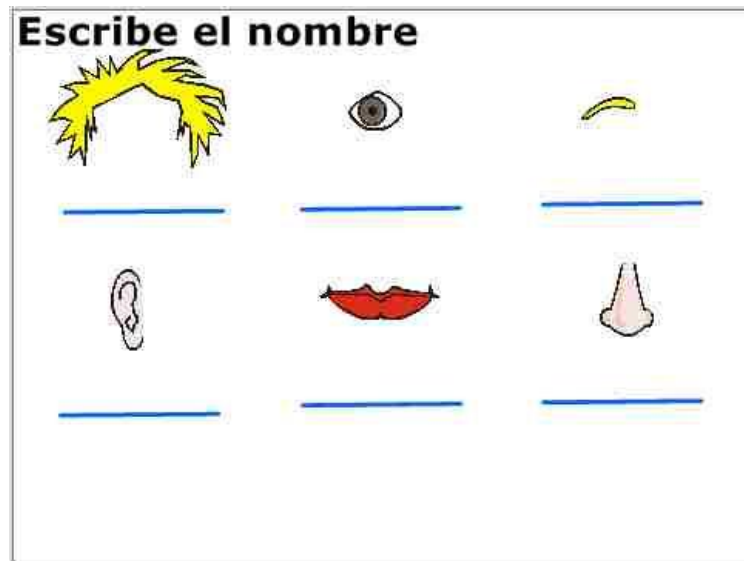
Página 6: Lectura. Asociar palabra e imagen

- Crea un rectángulo de fondo negro en la parte superior y escribe la instrucción en él: "**Une cada palabra con su nombre**".
- Coloca las imágenes en la página.
- Con la herramienta formas o figuras haz los rectángulos para colocar las palabras, igual que en la página anterior.
- Con la herramienta texto escribe el vocabulario.
- Bloquea todos estos elementos para evitar que se muevan al hacer la actividad.



Página 7. Actividad de escritura

- Escribe la instrucción con la herramienta texto: "**Escribe el nombre**".
- Coloca las imágenes en la página.
- Traza y coloca las líneas debajo de cada imagen.
- Fija todos estos elementos para que no se muevan al escribir.



Actividad

Crea tus propias páginas para trabajar otros contenidos siguiendo los pasos mostrados en esta propuesta.

Desarrollo de la actividad

Los alumnos/as salen a realizar las actividades a la PDI.

La actividad se debe trabajar visualizando las páginas con la opción pantalla completa, en el orden:

- **Página 1.** Portada.
- **Páginas 2 y 3.** Completa la cara arrastrando las distintas partes a la silueta.
- **Página 4.** Dibuja con la tinta digital las partes de la cara: ojos, nariz, orejas, boca, cejas, pestañas y pelo.
- **Página 5.** Arrastra las palabras a la casilla correspondiente, asociando cada palabra con la parte de la cara.
- **Página 6.** Une con la tinta digital cada palabra con la imagen correspondiente.
- **Página 7.** Escribe las palabras con la tinta digital o con el teclado virtual.



Otras actividades relacionadas

Dibujar a los compañeros y compañeras, a los miembros de la familia, completar figuras a las que falta una parte del cuerpo, encontrar semejanzas y diferencias entre dos personajes, dibujar un personaje siguiendo pistas dadas por el profesor/a de forma oral, completar puzles, etc.

Metodología. Atención a la diversidad

Esta actividad también se puede trabajar desde la galería abriendo la carpeta que contiene las imágenes, que habrás añadido previamente.

Para ello, se ha de sacar la silueta de la cara a una página en blanco; tras lo cual, el alumnado podrá elegir de la carpeta cómo quiere que sea su personaje: niño o niña, su pelo, color de ojos, expresión con el tipo de boca, etc., y los arrastrará a la página y formará el personaje. Esta forma de trabajar fomenta la motivación y creatividad en los alumnos y alumnas.

Las páginas 4, 5, 6 y 7, además de trabajar en la PDI, se pueden imprimir para trabajarlas sobre papel. La impresión la puedes realizar de dos formas:

- Directamente desde el software eligiendo **Archivo - Imprimir**.
- También pasando las **diapositiva a imagen** eligiendo **Archivo - Exportar o Archivo - Guardar como**, dependiendo del software. El formato adecuado es .jpg para que pesen menos. Después abre las imágenes con el **Visor de imágenes de Windows** y elige **imprimir**. Te aparece un tutorial de impresión en el que puedes elegir el tamaño de la impresión y colocar varias páginas en un mismo folio.



¿Cómo puedo aplicar la PDI si tengo alumnos/as con NEE?

- Los alumnos/as con problemas visuales podrán verse beneficiados por el aumento del tamaño de los textos e imágenes así como manipular objetos y símbolos.
- Los alumnos/as con problemas de audición se verán favorecidos gracias a la posibilidad de utilización de presentaciones visuales o del uso del lenguaje de signos de forma simultánea.
- Los estudiantes con problemas kinestésicos reforzarán su aprendizaje a través de ejercicios que implican el contacto con las pizarras interactivas.
- Los estudiantes con otro tipo de necesidades educativas especiales, tales como alumnos/as con problemas severos de comportamiento y atención, se verán favorecidos por disponer de una superficie interactiva de gran tamaño sensible a un lápiz electrónico o incluso al dedo (en el caso de una pizarra táctil).

Recursos externos



Juegos y recursos en red para alumnado de educación infantil:

- [Aprender sobre Higiene](#)
- [Crear un cómic con Garfield](#)
- [El bosque de las actividades](#)
- [Cuentos infantiles](#)
- [Primera escuela](#)
- [Inglés para infantil](#)
- [Actividades para infantil con los personajes de Barrio Sésamo](#)
- [Recursos libres para PDI](#)
- [Juego formas y colores](#)



Reflexión

¿Crees que se puede utilizar la pizarra digital con alumnos y alumnas de educación infantil de una forma no directiva?

Puedes realizar la anterior propuesta didáctica dejando que sean los propios alumnos y alumnas los que realicen las imágenes a utilizar en las actividades. También puede ser interesante que ellos mismos escriban las palabras.

Otros ejemplos de actividades:

- **Juego de hacer retratos de los amigos y amigas.** Los niños y niñas deberán averiguar a través de los rasgos dibujados por sus compañeros de quien se trata.
- **Calcar imágenes.** Una actividad entretenida y divertida puede ser pedir a los alumnos y alumnas que realicen calcos de dibujos. Para ello se crea una capa con una imagen de un rostro que bloquearemos. A continuación se creará una nueva capa en la que los niños y niñas podrán "calcar" la imagen proyectada.
- **Realizar y presentar actividades de simulación** de las características del paso del tiempo representadas en las estaciones.
- **Interactuar con la pantalla buscando formas y volúmenes del entorno** inmediato utilizando diferentes imágenes.
- **Utilizar e interactuar sobre juegos en línea** con relojes para interiorizar el paso del tiempo.
- **Relacionar el paso del tiempo con imágenes reales** de las acciones realizadas por los niños y niñas durante un día.

Actividades



Actividad 1

Diseña una presentación en la que aparezcan los diferentes tipos de páginas que has visto en los ejemplos anteriores.



Actividad 2

Elabora tu propia propuesta didáctica sobre un tema de tu elección con diferentes tipos de páginas y explica la forma en la que la aplicarías en el aula.