

**ACTIVIDADES RECOGIDAS**

TARJETA DE PRESENTACIÓN  
LAS ESTACIONES DEL AÑO  
RECICLAR EN CASA.  
DÍA DE LA MADRE  
CREAR NUESTRA MASCOTA  
DIBUJO MI CARA  
: ¡MI GRUPO Y YO!  
DIBUJO PARA ESCRITORIO DE UN PAISAJE LOCAL  
CONCURSO DIBUJO PARA PORTADA DOSSIER  
PINTANDO VALORES  
5 DE JUNIO, DIA DEL MEDIO AMBIENTE

**Nota:**No todas las fichas están colgadas, a algunos participantes se les han hecho algunas observaciones para que se pueda colgar. Si veis que vuestra ficha no está aquí mirad en vuestra mensajería o poneros en contacto con la consultora.

### Tarjeta de presentación

Colectivo: niño/as de 10 a 12 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 15  
Duración de la actividad: 1 h

### Objetivos de la actividad

Desarrollar habilidades de dibujo  
Favorecer el conocimiento entre los/as niños/as  
Potenciar el autoconocimiento y la autoestima del niño/a

### Descripción de la actividad

#### Desarrollo de la actividad:

Los/as niños/as tienen que elaborar una tarjeta de presentación, a partir de un dibujo, pueden hacer un dibujo que ellos/as crean que les representa o varios dibujos, también pueden escribir algo.

Una vez que todos los niños/as han terminado. Las metemos en una carpeta y las vamos abriendo de una en una en un ordenador, todo el grupo junto tiene que averiguar de quien es cada tarjeta de presentación, y comentar porque lo han sabido.

#### Actitud de los usuarios y usuarias:

A los niños/as les gusta bastante la actividad, en la primera (la realización de las tarjetas) Hay que ayudarles un poco y darles alguna idea, la segunda parte (averiguar de quien es cada tarjeta) suele funcionar muy bien y crear un buen ambiente de grupo, ya que se realiza de forma colectiva.

#### Recursos utilizados:

Ordenadores

### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

Nos parece muy interesante porque facilita del conocimiento entre los niños/as a demás nos sirve de herramienta para reforzar las actitudes positivas de los niños/as y trabajar sobre las percepciones que tienen tanto de ellos/as mismos como de sus compañeros/as

### Materiales derivados de la actividad

Las tarjetas, las imprimimos y las colgamos en el aula

### Las estaciones del año

Colectivo: Inmigrantes no hispano hablantes entre 10 y 11 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 3  
Duración de la actividad: Una hora

### Objetivos de la actividad

- Desarrollar la creatividad a través de la elaboración de un dibujo.
- Diferenciar cada una de las estaciones del año a través de sus características.
- Comprobar si en sus países las estaciones tienen las mismas características que en España.

### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** Primero les expliqué en que consistía cada uno de los botones del programa, pero sin detenerme en cada una de sus funciones para que ellas mismas pudieran explorarlo. Después de un primer acercamiento, les indiqué que debían hacer una composición sobre una de las estaciones, la que ellas eligieran. A partir de entonces las dejé a su aire, ayudándolas sólo si me lo solicitaban, y en ese caso intentando dirigirlas, pero no condicionaras. Una vez acabado el dibujo, lo guardamos, y lo imprimiremos en la próxima clase (no nos dio tiempo).

**Actitud de los usuarios y usuarias:** En todo momento se mostraron muy receptivas e interesadas por la actividad. Les encantó el programa y el poder disponer de tanta variedad de dibujos.

**Recursos utilizados:**

Programa Drawing for children (gratis de internet)  
Utilizamos los ordenadores, uno para cada una. En esta actividad nada más.

### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

Tuvimos un problema al guardar el primero de los dibujos, yo no los había tenido al probar el programa, ni los tuvimos en el dibujo que os envío. No conseguimos volver a recuperarlo una vez guardado, aunque si estaba en la carpeta. Lo recuperé a través de la carpeta "pictures" pero quedó muy pequeñito, mejor hacer impresión de pantalla.

En cuanto a lo pedagógico, me pareció muy interesante. Las funciones en que son los niños los que tienen que dibujar, creo que son muy útiles para empezar con el manejo del ratón. Como tiene tantos dibujos ya realizados que los niños pueden colocar donde prefieran y darles un toque personal, hace que no haya tantas distancias entre aquellos que son buenos dibujantes o más diestros con el uso del ratón, y los que no tenemos la suerte de ser buenos artistas o están menos acostumbrados a usar el ratón.

A las niñas les gustó mucho, las vi disfrutar tanto en un principio con el descubrimiento de las funciones que se hallan en cada botón, que después cuando ya se dedicaron a hacer la actividad propuesta.

**Materiales derivados de la actividad**



### Reciclar en casa.

Colectivo: Entre 8 y 12 años.

Numero de usuarios en el que recae la actividad: entre 8 y 14

Duración de la actividad: 1 hora y media

### Objetivos de la actividad

Aprender el proceso de separación de la basura en casa y preparar carteles informativos para colocar en cada uno de los lugares donde se ponga cada parte de los residuos, por ejemplo, bajar de Internet una imagen con vidrios y hacer un pequeño cartel que ponga "VIDRIO" con la imagen de fondo, y así con cada uno de los diferentes tipos de residuos que se separan.

### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** una primera parte para explicar el proceso de reciclado y separación de residuos. Después que los alumnos busquen en Internet imágenes o bien las pinten para y pongan el nombre de cada tipo de residuo. Cada cartel se colocará en el lugar donde esté el recipiente que se use para almacenar los residuos dentro de la casa.

**Recursos utilizados:** Herramienta de dibujo o Word. Imágenes de Internet.

### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

### Materiales derivados de la actividad

### Día de la madre

Colectivo: niños

Numero de usuarios en el que recae la actividad:24 ( en 3 grupos de 8)

Duración de la actividad:2 sesiones de una hora cada una

### Objetivos de la actividad

Demostrar que el ordenador sirve para algo más que para jugar.

Fortalecer concepto de familia.

### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** En la primera sesión nos familiarizamos con el programa Paint, para conocer herramientas, y proponemos buscar una poesía o frase ( de acuerdo con el nivel) dedicada a las mamás ,ya que estaba próximo el día de la madre. Segundo día colocamos el texto y hacemos un dibujo relacionado. Lo imprimimos y lo metemos dentro de una caja que habían decorado con las profesoras con el mismo fin.

**Actitud de los usuarios y usuarias:** En general entusiasmados porque tenía un fin, aunque siempre están los que no saben que poesía, que frase, que dibujo utilizar.

**Recursos utilizados:**Ordenadores,impresora.

### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

### Materiales derivados de la actividad

### CREAR NUESTRA MASCOTA

Colectivo: niños entre 6 y 10 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 8, por motivos de espacio  
Duración de la actividad: una hora

#### Objetivos de la actividad

- trabajar la herramienta del ratón
- reforzar la creatividad y la imaginación

#### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** Empezamos la actividad planteando la necesidad de contar en el aula con una mascota. Ellos tienen que ser los creadores. Durante 10 o 15 minutos, cada uno imagina cómo sería su mascota, y con un papel y colores, lo representa.

Posteriormente pasamos a los ordenadores, donde se intenta reproducir la imagen creada. De todos los dibujos realizados, elegimos uno entre todos para imprimir y colgar en el aula.

**Actitud de los usuarios y usuarias:**

**Recursos utilizados:** Utilizamos papel, colores, y cualquier programa de dibujo: el paint de windows sería suficiente

#### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

El hecho de saber, antes de iniciar la actividad, que sólo uno de los dibujos será el que representará nuestro grupo, hace que los niños le pongan más interés a la actividad.

#### Materiales derivados de la actividad

### **Dibujo mi cara**

Colectivo: niños/as de 5 a 9 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 6-10  
Duración de la actividad: 45 minutos

### **Objetivos de la actividad**

Desarrollar la creatividad, dibujando una cara de la forma más original posible.

### **Descripción de la actividad**

#### **Desarrollo de la actividad:**

Se propone a los chavales que se dibujen a sí mismos utilizando un programa de dibujo sencillo. Se pueden utilizar formas como círculos y elipses para dibujar la cara, ojos... Una vez terminados los dibujos, se imprimen, y se pueden utilizar por ejemplo para crear entre todos un calendario con los cumpleaños de todos.

#### **Actitud de los usuarios y usuarias:**

Al principio les parece muy difícil, pero en cuanto ven que uno ha conseguido hacer algo gracioso de forma muy sencilla, se motivan y participan muy bien. Conviene explicarles antes el funcionamiento del programa, aunque enseguida descubren por ellos mismos todas las posibilidades.

#### **Recursos utilizados:**

Paint u otro programa de dibujo sencillo.

### **Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas**

Al principio los chavales intentan hacer dibujos perfectos, y no les gusta cómo les queda, pero luego ven que no se trata de que quede como una fotografía, y empiezan a dibujar de forma más creativa.

Les gusta sobre todo el poder llevarse los dibujos en papel.

### **Materiales derivados de la actividad**

Calendario con los cumpleaños de todos.  
También se puede hacer un concurso o una exposición con los dibujos.

### **: ¡MI GRUPO Y YO!**

Colectivo: niños y niñas entre los 8 y 12 años

Numero de usuarios en el que recae la actividad: 9

Duración de la actividad: 1,5h.

### **Objetivos de la actividad**

- que los niños y niñas de la actividad trabajen sobre sus propias imágenes, perdiendo los miedos, vergüenzas o poca estima propia
- que los niños y niñas de la actividad manejen la conexión y el intercambio de datos entre unidades (cámara digital - PC)
- que los niños y niñas de la actividad abran archivos desde el programa que se utiliza.
- que los niños y niñas de la actividad desarrollen un trabajo de precisión con el ratón
- que los niños y niñas de la actividad apliquen su creatividad en el diseño de su propio vestuario y maquillaje y la composición de imágenes
- que los niños y niñas de la actividad trabajen sobre sí mismos dentro de su grupo y la percepción de sus compañer@s

### **Descripción de la actividad**

#### **Desarrollo de la actividad:**

haremos una fotografía de todo el grupo con una cámara digital. El grupo deberá situarse sin taparse unos a otros y dejando bien clara su camiseta, camisa o lo que lleven puesto en el torso. Enseñamos a pasar la imagen del grupo de la cámara al PC de cada uno, en una carpeta de su grupo y dentro de la de su propio nombre.

Usamos el paint. Buscamos esa imagen desde el programa. Aislamos la imagen de cada participante, borrando los demás. Guardamos esa imagen con otro nombre. En esa nueva imagen, dibujamos sobre su propia camiseta el motivo que deseen. Además, cada participante deberá pintarse algo en su cara. Ell@s eligen el qué y la cantidad de superficie pintada. Guardamos la imagen en su carpeta con otro nombre.

Finalmente, cada uno de ellos debe buscar la foto de los restantes participantes sin decorar su camiseta ni su cara, en sus carpetas, y guardarlas en la suya. Cada participante deberá pintar algo en las camisetas de sus compañer@s (también podrían hacerlo en la cara de sus compañer@s pero habría que tener cuidado con esto, si el grupo no está muy unido y hay problemas entre ell@s. En cualquier caso, toda la actividad deberá estar supervisada muy encima para detectar cualquier problema de esta índole)

Cada participante deberá imprimir esas imágenes retocadas de sí mismo y de sus compañer@s y realizar en una cartulina una composición de todo su grupo con el nombre de cada uno de sus compañer@s.

También existe la posibilidad, según se vea al grupo, de realizar esa composición última en un documento de word y aprender cómo retocar las fotos y moverlas en ese programa, añadiendo texto.

**Actitud de los usuarios y usuarias:** deberán estar completamente implicados para poder aprovechar y disfrutar de la actividad. Corre de nuestra cuenta motivarles. Y estar muy pendientes de las relaciones dentro del grupo.

#### **Recursos utilizados:**

Cámara digital con cable pertinente

Aula con su equipamiento (incluida impresora)

Paint

Cartulinas, pegamento, tijeras, rotuladores

Word (opcional)

### **Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas**

Es importante la supervisión de las relaciones dentro del grupo de los chavales, de cualquier tipo de enfrentamiento, exclusión, etc. Tanto para evitar imágenes ofensivas como para orientarlo y/o potenciarlo en el sentido adecuado.

El trabajo con cámara digital no tiene por qué suponer problema alguno para los participantes

### **Materiales derivados de la actividad**

Cartulinas con la composición del grupo realizada por cada miembro.

Folios con la composición impresa (si se eligió hacerlo a través del word)

Curso e-learning Fundación Esplai

Trabajo con niños de 3 a 12 años en centros de alfabetización digital

Ambas o cualquiera de las dos opciones quedan en el aula o se la llevan para colgarla en su clase.

### **Dibujo para escritorio de un paisaje local**

Colectivo: Niños

Numero de usuarios en el que recae la actividad:6

Duración de la actividad:6 horas (haciendo otras cosas en intermedios)

### **Objetivos de la actividad**

Familiarizarse con el manejo de programas de dibujo estilo Paint, comenzaremos con el uso de Las tres Mellizas para que los chicos se vayan preparando y se diviertan a la vez que decoran los dibujos

### **Descripción de la actividad**

Desarrollo de la actividad:

Actitud de los usuarios y usuarias: todavia no lo he comprobado pero espero sea positiva

Recursos utilizados: Paint y alguno de los programas de internet

### **Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas**

Ver las aptitudes que tienen los chicos al enfrentarse a los dibujos pedagógicos o tecnológicos

### **Materiales derivados de la actividad**

Algún recortable para que todo no sea ordenador

### Concurso dibujo para portada dossier

Colectivo: Niños y niñas de 9 y 10 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 1 o 2 niños por ordenador (en mi caso como mucho 16)  
Duración de la actividad: una sesión de 1 hora

### Objetivos de la actividad

- Que sean participativos
- Que se motiven y esfuercen en el desarrollo de la actividad
- Que sean creativos e imaginativos
- Que conozcan un programa de dibujo nuevo, el Drawing for Children <http://www.cs.uu.nl/people/markov/kids/draw.html> para descargarlo
- Que sean imparciales y objetivos a la hora de decidir el dibujo ganador
- Que se lo pasen bien

### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** Durante el curso hemos realizado actividades que cada niño/a tiene guardado en su carpeta. Al final de curso hacemos un dossier con todo para que se lo lleven a casa, así que la idea de esta actividad es que cada uno de los niños realice una portada para el dossier utilizando un programa de dibujo que aún no conocen, el Drawing for Children. Una vez que han acabado el dibujo, se imprimen y entre todos se vota cual es el ganador para ser portada. Otra opción es que cada niño haga su propia portada.

**Actitud de los usuarios y usuarias:** Deberán esforzarse por conocer todas las posibilidades que tiene el programa y ser lo más creativo e imaginativo posible.

**Recursos utilizados:** Drawing for Children, <http://www.cs.uu.nl/people/markov/kids/draw.html> para descargarlo  
impresora.

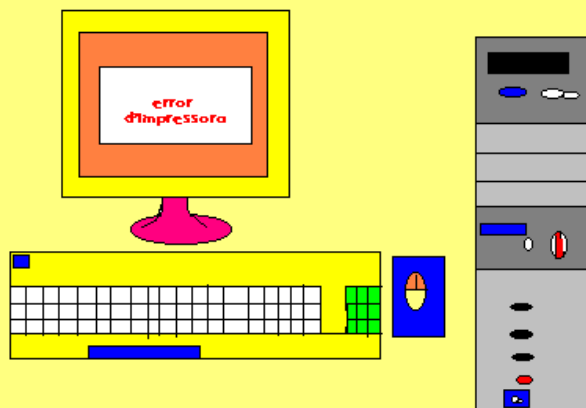
### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

Como a algunos niños les puede costar el monitor puede ayudarles a desarrollar el dibujo o bien permitir que lo hagan entre dos. Está bien que antes de empezar a dibujar, se les explique las herramientas básicas del programa y algún ejemplo ya impreso.

### Materiales derivados de la actividad

Derivado de la actividad obtendremos la portada del dossier que los niños y niñas se llevarán a casa a final de curso con las actividades que han hecho en el taller de informática.

## Informàtica Espantallops



Nom:  
Curs 04/05  
Grup Espantallops

### **Pintando valores**

Colectivo: de 6 a 12 años  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 9  
Duración de la actividad: 1 hora

### **Objetivos de la actividad**

- Aprender a utilizar el programa de dibujo, ya sea el Paint, el Drawing for children (<http://www.cs.uu.nl/people/markov/kids/draw.html>) o el Tux Paint
- Hacer reflexionar sobre determinados valores.

### **Descripción de la actividad**

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Se explica el funcionamiento del programa de dibujo.
2. Se les propone un juego, en el que habrá un ganador o ganadora. Tienen que dibujar sobre un tema en concreto (yo he utilizado el tema de "Cuida la naturaleza" o "La amistad" o "la paz"). Los niños y las niñas tienen que hacer un dibujo sobre él.
3. Una vez acaban, todos y todas se levantan de sus asientos, y todos/as juntos/as vamos mirando los dibujos de todos los ordenadores. En cada uno de ellos, el autor o autora nos explica su dibujo y lo que quiere decir con él.
4. Después cada uno/a tiene que votar por un dibujo que no sea el propio.
5. Al ganador o ganadora se le recompensa con un regalito simbólico (un chupa chups por ejemplo) y se cuelga su dibujo en el aula.

#### **Actitud de los usuarios y usuarias:**

En general les gusta mucho pintar así que... se lo toman muy bien. A partir de los 11 años la actitud no es tan positiva porque esperan más de los ordenadores, y ya saben utilizar el Paint de sobras (les resulta "demasiado sencillo")

#### **Recursos utilizados:**

Los 9 ordenadores y la imaginación de cada uno/a

### **Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas**

1. Yo lo suelo hacer el primer día de curso, por romper un poco el hielo.
2. Una vez propuesto el tema, como es algo bastante abstracto los niños y las niñas no saben que pintar. Entonces se puede dialogar con ellos y ellas acerca de lo que significa para ellos/as la amistad, o la paz o el tema que hayamos elegido.
3. También puede ser que ya sepamos de antemano que un determinado grupo necesita trabajar unos determinados valores. Podemos aprovechar esta actividad para hablar con ellos y ellas sobre eso.

## **EJEMPLOS:**



TEMA: "CUIDA LA NATURALEZA"



TEMA: LA PAZ

## 5 DE JUNIO, DIA DEL MEDIO AMBIENTE

Colectivo: todos los grupos  
Numero de usuarios en el que recae la actividad: 15 por grupo  
Duración de la actividad: dos sesiones.

### Objetivos de la actividad

Presentación de carteles alternativos a uno ya diseñado sobre ese tema, relacionados con la concienciación de la población y el medio ambiente.

### Descripción de la actividad

**Desarrollo de la actividad:** Dependiendo de la edad, para unos consiste en dibujar y pintar, y para otros más mayores, representar mediante el dibujo.

**Recursos utilizados:** Con los más pequeños, un programa de dibujo sencillo como los que estamos viendo en este curso, con los otros algún otro como el paint ó el corel, donde se compliquen un poco más las cosas.

### Reflexiones y observaciones pedagógicas o tecnológicas

### Materiales derivados de la actividad

Hacer una exposición con todos los carteles donde sus padres puedan visitarlo, haciendo algo más que aprender a pintar ó escribir una frase, extendiendo el fin pretendido con la actividad.