

2 nivel iniciación

DIRIGIDO A PERSONAS CON
SÍNDROME DE DOWN



**Nivel
iniciación**

Materiales de apoyo

Colabora:

Fundación
Vodafone
España



Nivel iniciación

Materiales de apoyo

Colabora:

Fundación
Vodafone
España



DOWN ESPAÑA agradece la dirección técnica de la Dra. Nuria Illán Romeu –Profesora de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia–, **así como el asesoramiento técnico** del Dr. Pere Pujolàs i Maset, de la Universidad de Vic, en la elaboración de estos materiales.

Relación de autores:

Eva Durán De Paco
Maravillas Fernández Lucas
Nuria Illán Romeu
José Ramón Lago Martínez
Alicia Molina Jover
Carolina Navarro Morales
Mercedes Pérez Sierra
Pere Pujolàs i Maset
Jessica Ripollés Alonso
Juan José Sánchez Serrano

Coordinación:

Alicia Molina Jover - Directora Técnica de FUNDOWN

Materiales elaborados y cedidos por FUNDOWN



Edita:

DOWN ESPAÑA - 2015

Diseño y maquetación

Apunto creatividad

DOWN ESPAÑA:

Cruz de Oro de la Orden al Mérito de la Solidaridad Social - Ministerio Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad
Premio CERMI Medios de Comunicación e Imagen Social de la Discapacidad
Premio CERMI a la Mejor Trayectoria Asociativa
Premio Infancia 2014 de la Comunidad de Madrid
Premio Magisterio a los Protagonistas de la Educación
Premio de Internet 2015 a la Mejor Campaña
Premio a la Mejor Asociación de Apoyo a las Personas - Fundación Tecnología y Salud
Premio a la Solidaridad de la Asociación Española de Editoriales de Publicaciones Periódicas
Declarada de utilidad pública (UP /F-1322/JS)

MÓDULO 1	
Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	09
Objetivo general 1: Conocer qué son, cuáles son y para qué sirven las Tecnologías de la Información y de la Comunicación	09
Objetivo específico 1: Conocer el concepto de Tecnologías de la Información y de la Comunicación	09
Contenido 1: Definición clave de Tecnologías de la Información y de la Comunicación	09
Objetivo específico 2: Identificar las TIC's que conocen los alumnos y para qué las utilizan	31
Contenido 2: Aportaciones de los alumnos	31
Objetivo específico 3: Aportar una visión global de las TIC's y sus posibles usos	68
Contenido 3: Tecnologías más cercanas a nuestros alumnos: ordenador, móvil, cajero automático, videoconsola, cámara de fotos, videocámara, mp3, mp4, reproductor DVD	68
Contenido 4: Principales utilidades de las TIC's que hemos trabajado en este módulo	90
Objetivo general 2: Tomar conciencia de la importancia de conocer y desarrollar hábitos saludables cuando utilizamos las TIC's (ordenador, videoconsola, MP3, etc)	119
Objetivo específico 1: Conocer cuáles son los hábitos saludables	119
Contenido 5: Con relación al ordenador:	119
- Características de la silla.	
- Reposapiés.	
- Características de la mesa.	
- Pantalla.	
- Teclado.	
- Iluminación y acústica.	

página

Contenido 6: Con relación a otras tecnologías (teléfono móvil, videoconsola y mp3):	141
- Distancia visual.	
- Volumen del sonido.	
- Postura corporal.	

Contenido 7: Consecuencias negativas de no adoptar hábitos saludables	152
--	------------

MÓDULO 2

El teléfono móvil y el cajero automático	167
---	------------

Objetivo general 1: Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático	167
--	-----

Objetivo específico 1: Aprender a utilizar las diferentes aplicaciones del teléfono móvil	167
---	-----

Contenido 1: Aplicaciones del teléfono móvil:	167
- Llamada (botón colgar/descolgar).	
- Alarma.	
- Fecha/hora.	
- Mensajes.	

Contenido 2: Manejo del teléfono móvil	202
---	------------

Contenido 3: Uso responsable del teléfono móvil	221
--	------------

Objetivo específico 2: Aprender a utilizar el cajero automático	238
---	-----

Contenido 4: Elementos de un cajero automático:	238
- Ranura para insertar la tarjeta o cartilla.	
- Pantalla.	
- Teclas de selección.	
- Teclado numérico.	
- Dispensador de dinero.	
- Ranura emisora de comprobantes.	

Contenido 5: Utilizamos el cajero automático (retirada de dinero en efectivo, comprobar saldo actual, recarga de teléfono móvil...)	267
--	------------

Contenido 6: Normas para un uso responsable del cajero automático	296
--	------------

MÓDULO 3	
Aprendo a utilizar el ordenador	313

Objetivo general 1: Adquirir una visión global acerca del ordenador, de sus componentes y cómo se usan	313
--	-----

Objetivo específico 1: Conocer y comprender qué es un ordenador	313
---	-----

Contenido 1: Concepto de ordenador	313
---	------------

Objetivo específico 2: Conocer e identificar los componentes del ordenador (hardware y software) y cómo se usan	331
---	-----

Contenido 2: Componentes del hardware:	331
---	------------

- Monitor o pantalla.
- Unidad central o CPU.
- Teclado.
- Ratón.
- Impresora.
- Altavoces.
- Escáner.

Contenido 3: Componentes del software: programas (Microsoft Word, Power Point, Paint)	362
--	------------

Objetivo general 2: Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos	384
---	-----

Objetivo específico 1: Aprender a utilizar un procesador de textos (P. T.).....	384
---	-----

Contenido 4: El Procesador de Textos: 384

- Concepto.
- Identificación y localización del icono.
- Utilidad.

Contenido 5: Elementos de la ventana del Procesador de Textos: 403

- Barra de título:
 - Nombre del documento y programa.
 - Funciones de minimizar, restaurar, maximizar y cerrar.
- Barra de menús:
 - Menú Archivo (guardar como, configurar página, imprimir).
 - Menú Edición (seleccionar todo).
 - Menú Insertar (número de página e imagen).
 - Menú Formato (fuente, párrafo, numeración y viñetas, bordes y sombreado).
 - Menú Herramientas (ortografía y gramática).
 - Menú Tabla (insertar tabla).
- Barra de desplazamiento.

Contenido 6: Elaboración de textos: 481

Objetivo específico 2: Aprender a utilizar un programa de diseño de presentaciones. Power Point..... 543

Contenido 7: El programa de diseño de presentaciones: 543

- Concepto.
- Identificación y localización del icono.
- Utilidad.

Contenido 8: Elementos de la ventana del programa de diseño de presentaciones: 567

- Barra de menú:
 - Menú Archivo (guardar como, imprimir).
 - Menú Edición (seleccionar todo, eliminar diapositiva).
 - Menú Insertar (nueva diapositiva e imagen).
 - Menú Ver (presentación de diapositivas).
 - Menú Herramientas (ortografía).

- Barra de desplazamiento.
- Panel de tareas inicio:
 - Diseño de la diapositiva.
 - Estilo de la diapositiva.
 - Estilo de la diapositiva-combinaciones de colores.
 - Personalizar animación.

Contenido 9: Creación de presentaciones 635

Objetivo específico 3: Aprender a utilizar un programa de dibujo 660

Contenido 10: El programa de dibujo: 660

- Concepto.
- Identificación y localización del icono.
- Utilidad.

Contenido 11: Elementos de la ventana del programa de dibujo: 682

- Barra de Herramientas:
 - Borrador, relleno con color, pincel, texto, aerógrafo, línea, curva, rectángulo, polígono, elipse y rectángulo redondeado.
- Barra de colores:
 - Gama de colores, personalización de colores.
- Barra de desplazamiento.

Contenido 12: Elaboración de dibujos 700

MÓDULO 4

Navegamos por Internet 729

Objetivo general 1: Aproximar al alumno al espacio de Internet 729

Objetivo específico 1: Conocer qué es y para qué sirve Internet..... 729

Contenido 1: Internet: 729

- Concepto y utilidad.
- Identificación y localización del icono.

página

Contenido 2: Elementos de la ventana de Internet: 762

- Barra de dirección.
- Botón atrás y adelante.
- Barra de favoritos.
- Barra de comandos.
- Barra de estado.

Contenido 3: Servicios que nos ofrece Internet: 787

Objetivo general 2: Aprender a utilizar algunos de los servicios que ofrece Internet 823

Objetivo específico 1: Aprender a utilizar una página web..... 823

Contenido 4: Página web: 823

- Acceso a una página web, a través de:
 - Buscador.
 - Dirección de la página.

Objetivo específico 2: Aprender a utilizar el correo electrónico..... 858

Contenido 5: El correo electrónico: 858

- Definición y utilidad.
- Cómo se accede al correo electrónico.

Contenido 6: Creación de una cuenta personal de correo electrónico: 878

Objetivo específico 3: Conocer las normas necesarias para un uso adecuado y responsable de Internet 893

Contenido 7: Normas para un buen uso de Internet: 893

MÓDULO 1**Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación****Objetivo general****Conocer qué son, cuáles son y para qué sirven las Tecnologías de la Información y de la Comunicación****Objetivo específico****Conocer el concepto de Tecnologías de la Información y de la Comunicación.****Contenido 1**

- **Definición clave de Tecnologías de la Información y de la Comunicación.**

¿Sabemos qué son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?**Conocimiento de ideas previas****Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué sabéis sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes

de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo -no cada uno sólo de su parte- es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura El Folio Giratorio.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 60 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

¿Qué sabéis sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, el concepto de Tecnologías de la Información y de la Comunicación. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos, relacionándolos con el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre lo que son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. Una vez finalizada la exposición, el educador solicita al grupo que anoten en la ficha de actividad todo lo que saben sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Para ello utilizan la estructura 1-2-4.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden las explicaciones del educador.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point ¿Qué son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación? ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 50 Minutos para la exposición del concepto de Tecnologías de la Información y de la Comunicación. ■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué sabéis sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada miembro del equipo una ficha. Cada uno tiene que elaborar una definición de Tecnologías de Información y de la Comunicación. Para ello, aplicarán la **estructura 1-2-4**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada alumno piensa en una definición sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación. En segundo lugar, los alumnos se sitúan por parejas, intercambian sus respuestas y las comentan hasta llegar a una definición común. En tercer lugar, todo el equipo, partiendo de las respuestas de cada pareja, elaboran una definición sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual deberá salir delante de todos a explicar la definición final elaborada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación". Una ficha para elaborar la definición de Tecnologías de la Información y de la Comunicación. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

**MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías
de la Información y la Comunicación: Las TIC's**

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

**Piensa y escribe una definición sobre las Tecnologías
de la Información y de la Comunicación**

Estructura: 1 - 2 - 4

- 1 -

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre qué son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte, si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 90 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

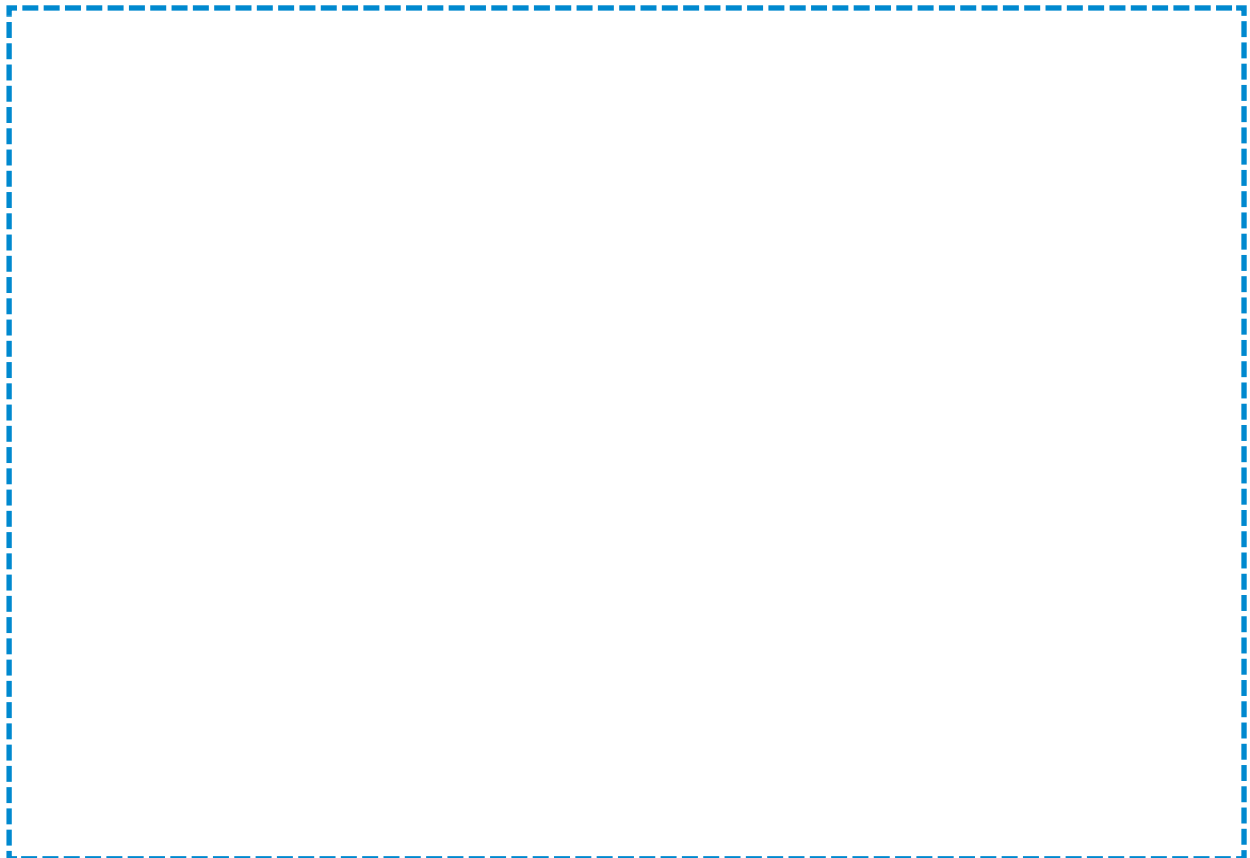
MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Piensa y escribe una definición sobre las Tecnologías de la Información y de la ComunicaciónEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El Juego de las Palabras**. Para ello, facilitará a cada equipo entre tres y cuatro palabras clave para que construyan una frase.
- El educador solicita a cada equipo que copie su frase en un mural.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura **El Juego de las Palabras**, construye su frase.
- El portavoz del equipo escribirá en el mural el trabajo realizado.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual deberá salir delante de todos a explicar las frases elaboradas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Juego de las Palabras. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Mural.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para introducir la estructura. ■ 90 Minutos para la estructura, El Juego de las Palabras. ■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EJEMPLO

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

tecnologías - comunicarnos - ayudan

1. Las tecnologías nos ayudan a comunicarnos.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***tecnologías - información - intercambiar**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***herramientas - información - recuperar
- gran velocidad**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***herramientas - información - crear**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***almacenar - herramientas - tecnologías
- información**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

PORTAVOZ

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Anota en esta ficha cada una de las frases que habéis elaborado

MÓDULO 1

Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Objetivo general

Conocer qué son, cuáles son y para qué sirven las Tecnologías de la Información y de la Comunicación

Objetivo específico

Identificar las TIC's que conocen los alumnos y para qué las utilizan.

Contenido 2

- **Aportación de los alumnos.**

¿Qué sabemos de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo las siguientes cuestiones: ¿Qué Tecnologías de la Información y de la Comunicación conoces?, ¿Para qué utilizas las TIC's?. Para responder a estas preguntas se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la sesión.■ 70 Minutos para la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué tecnologías de la Información y de la Comunicación conoces?

Estructura: 1 - 2 - 4

- 1 -

- 2 -



- 4 -



MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué utilizas las TIC's?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, utilizan la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de un Power Point, las diferentes Tecnologías de la Información y de la Comunicación que utilizamos con más frecuencia y su utilidad. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre lo que son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden las explicaciones del educador. Preguntan sus dudas.
- Cuando el profesor o la profesora da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "¿Qué son Tecnologías de la Información y de la Comunicación? ¿Para qué las utilizamos?" ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 60 Minutos para la exposición de las diferentes Tecnologías de la Información y de la Comunicación. ■ 60 Minutos para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre Tecnologías de la Información y de la ComunicaciónEstructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador expone, a través de un Power Point, algunas Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
- A continuación, el educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una de las fichas aparece una Tecnología de la Información y de la Comunicación. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Siguen las explicaciones del educador y plantean sus dudas.
- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a uno de ellos que explique su ficha, o la interprete. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro presenta la ficha que se le ha asignado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y se aseguren de que saben interpretarla.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Las TIC's". Cuatro imágenes que reflejan diferentes Tecnologías de la Información y de la Comunicación. La interpretación de las imágenes será guiada por cuestiones sencillas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Tecnologías de la Información y de la Comunicación". ■ Ordenador. ■ Cañón Proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la sesión. ■ 40 Minutos para exposición del educador. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices al Centro. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Las TIC's**

1. Escribe el nombre de la tecnología que aparece en esta imagen**2. ¿Para qué sirve esta tecnología?**

La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Las Tecnologías de la Información
y de la Comunicación**

1. Escribe el nombre de la tecnología que aparece en esta imagen**2. ¿Para qué sirve esta tecnología?**

La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Las Tecnologías de la Información
y de la Comunicación**

1. Escribe el nombre de la tecnología que aparece en esta imagen**2. ¿Para qué sirve esta tecnología?**

La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Las Tecnologías de la Información
y de la Comunicación**

1. Escribe el nombre de la tecnología que aparece en esta imagen**2. ¿Para qué sirve esta tecnología?**

La persona responsable de estas preguntas es:

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada uno de las fichas aparece la imagen de una Tecnología de la Información y de la Comunicación junto con cuatro utilidades, de las cuales, dos son correctas y dos incorrectas. Las fichas son las mismas para todos los equipos. Para realizar esta actividad se aplica la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo realizado. Para ello se utiliza la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a uno de ellos que explique su ficha, o la interprete. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro presenta la ficha que se le ha asignado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y se aseguren de que saben interpretarla.
- Los alumnos atienden las explicaciones del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad “Utilidad de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación”. ■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 70 Minutos para la realización de la estructura Lápices al Centro. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Utilidad de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación**

1. ¿Para qué sirve esta tecnología? Marca con una X la respuesta que consideres correcta

Con el ordenador:

- Se pueden ver películas.
- Se puede sacar dinero.
- Se puede cocinar.
- Se pueden escribir cartas.

La persona responsable de estas preguntas es: _____

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Utilidad de esta Tecnología de la Información y de la Comunicación**

1. ¿Para qué sirve esta tecnología? Marca con una X la respuesta que consideres correcta

Con el teléfono móvil:

- Puedo entablar conversaciones con otras personas.
- Puedo escribir una carta.
- Puedo hacer fotos.
- Puedo dibujar.

La persona responsable de estas preguntas es: _____

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Utilidad de esta Tecnología de la Información y de la Comunicación**

1. ¿Para qué sirve esta tecnología? Marca con una X la respuesta que consideres correcta

Con el MP3:

- Puedo escuchar música.
- Puedo dibujar.
- Puedo almacenar archivos de música.
- Puedo hacer fotos.

La persona responsable de estas preguntas es: _____

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Utilidad de esta Tecnología de la Información y de la Comunicación**

1. ¿Para qué sirve esta tecnología? Marca con una X la respuesta que consideres correcta

Con cámara de fotos:

- Puedo escuchar música.
- Puedo hacer fotos.
- Puedo grabar vídeos.
- Puedo escribir textos.

La persona responsable de estas preguntas es: _____

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una tarea, la cual deben realizar en el centro de formación (ver ficha de actividad).
- Cada equipo designa a un compañero para realizar la actividad que se le indica. El resto del grupo, no puede intervenir, limitándose a observar lo que hace su compañero y cual es la respuesta del personal del centro de trabajo.
- El educador solicita a cada equipo que exponga la información que han recogido.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador.
- Los alumnos desarrollan la tarea que se les ha asignado.
- Los alumnos observan y están atentos a las explicaciones de sus compañeros.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Identificando las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Fundación.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la actividad. ■ 60 Minutos para la exposición de los equipos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Identificando las nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación en la Fundación

Anota en esta ficha todas las tecnologías que veas en tu centro de formación y explica para qué se utilizan. Si no sabes para qué se utilizan pregúntalo e infórmate

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual a cuatro bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte, si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la realización de la estructura Mapa Conceptual a Cuatro Bandas.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Saco de dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para introducir la sesión. ■ 120 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Las TIC'sEstructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 1**Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación****Objetivo general****Conocer qué son, cuáles son y para qué sirven las Tecnologías de la Información y de la Comunicación****Objetivo específico****Aportar una visión global de las TIC's y sus posibles usos.****Contenido 3**

- **Tecnologías más cercanas a nuestros alumnos: ordenador, móvil, cajero automático, videoconsola, cámara de fotos, mp3, mp4, reproductor DVD.**

¿Qué Tecnologías de la Información y de la Comunicación utilizamos?**Conocimiento de ideas previas****Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide a los alumnos que enumeren las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que utilizan con más frecuencia. Para recabar toda la información requerida se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros

del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno solo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura El Folio Giratorio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

¿Cuáles son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que utilizas con más frecuencia?. Escríbelas a continuación

Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador muestra, a través de una exposición de imágenes, las diferentes Tecnologías de la Información y de la Comunicación que son más cercanas a nuestros alumnos. A lo largo de la exposición, el educador relaciona los conocimientos previos de los alumnos con el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imágenes de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación más cercanas a nuestros alumnos. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación más cercanas a nuestros alumnos y realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Piensa y escribe un máximo de cuatro preguntas sobre Tecnologías de la Información y de la ComunicaciónEstructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador comunica a los alumnos que van a realizar una salida para visitar un comercio especializado en Tecnologías de la Información y de la Comunicación. El objetivo de esta actividad es que cada alumno, individualmente, observe e identifique las diferentes tecnologías que existen en la actualidad.
- El educador facilita a cada alumnos una ficha donde escriben las diferentes tecnologías que identifican en el comercio.
- Finalizada la salida y una vez los alumnos han regresado al aula, el educador pide a cada equipo que pongan en común el trabajo elaborado de forma individual y elaboren un documento único. Para realizar esta actividad utilizan la estructura **1-2-4**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos siguen las explicaciones del educador y plantean sus dudas.
- Los alumnos, una vez en el comercio, observan todas las tecnologías que hay y anotan el nombre de las mismas en la ficha de actividad.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y realizan la actividad tal y como se indica en la estructura.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de Actividad: "TIC's".■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.■ Comercio especializado en Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la sesión.■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4.■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Anota aquí las TIC's que identifiques

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Poned en común las diferentes tecnologías que habéis identificado

Estructura: 1 - 2 - 4

- 1 -

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura ***El Juego de las Palabras***.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- El educador entrega a los alumnos cuatro fichas con palabras clave sobre el tema que se está trabajando o ya han terminado de trabajar. En cada uno de los equipos los alumnos deben formular una frase con estas palabras, o expresar la idea que hay detrás de estas palabras. A continuación, siguiendo un orden determinado, cada estudiante muestra la frase que ha escrito y los demás la corrigen, la matizan, la completan... Después las ordenan siguiendo un criterio lógico y uno de ellos se encarga de pasarlas a limpio. Las palabras-clave pueden ser las mismas para todos los equipos, o cada equipo de base tener una lista de palabras-clave distinta. Las frases o las ideas construidas con las palabras-clave de cada equipo, que se ponen en común, representan una síntesis de todo el tema trabajado.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura El Juego de las Palabras.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la sesión.■ 60 Minutos para la estructura El Juego de las Palabras.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

EJEMPLO

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:

Estructura: *El Juego de las Palabras*

tecnologías - ordenador - escribir

1. El ordenador es una tecnología que nos permite escribir cartas.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***vídeos - cámara de fotos - tecnología - grabar**

1.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***MP3 - tecnologías - MP4**

1.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: ***El Juego de las Palabras*****cajero automático - sacar dinero - tecnología**

1.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Tecnologías de Información y de la Comunicación con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras*

videoconsola - jugar - tecnología

1.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

PORTAVOZ

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Anota en esta ficha cada una de las frases que habéis elaborado

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el tema trabajado hasta el momento y lo plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones trabajadas en clase. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la "cadena de preguntas".

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 120 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1

Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Objetivo general

Conocer qué son, cuáles son y para qué sirven las Tecnologías de la Información y de la Comunicación

Objetivo específico

Aportar una visión global de las TIC's y sus posibles usos.

Contenido 4

- **Principales utilidades de las TIC's que hemos trabajado en este módulo.**

¿Para qué utilizamos las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo las siguientes cuestiones: ¿Qué Tecnologías de la Información y de la Comunicación conoces?, ¿Para qué utilizas las TIC's? Para responder a estas preguntas se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y goma de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué Tecnologías de la Información y de la Comunicación hemos trabajado y cuál es su utilidad?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de un Power Point, las diferentes Tecnologías de la Información y de la Comunicación que se han trabajado hasta el momento y sus utilidades. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación más cercanas se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. Una vez finalizada la exposición, el educador plantea una actividad al grupo que tienen que resolver utilizando la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador. Preguntan sus dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point “Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que hemos trabajado”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación más cercanas a nuestros alumnos y realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Piensa y escribe algunas de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que hemos trabajado y di cuál es su utilidad

Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos los pasos a seguir para realizar la actividad:
 1. A cada equipo se le facilita la imagen de una tecnología de la Información y la comunicación para que la peguen en una cartulina.
 2. En la parte inferior de la cartulina, cada equipo explica, a través de un texto o frases, las diferentes utilidades que tiene esa Tecnología.
 (Las cartulinas serán de diferente color para cada equipo. También se tendrá en cuenta que cada equipo tenga una tecnología de la información y la comunicación distinta).
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos siguen las explicaciones del educador, plantean sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imágenes de Tecnologías de la Información y de la Comunicación. ■ Cartulinas. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Pegamento y tijeras.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la elaboración del mural. ■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una tarea que tienen que realizarla en el centro de formación.
- Los alumnos tienen que observar las Tecnologías de la Información y de la comunicación que hay en el centro de formación. Seguidamente, las anotan en una ficha, que previamente les habrá entregado el educador, y explican cual es su utilidad.
- El educador, utilizando la estructura **Uno por Todos**, evalúa el trabajo realizado por todo el equipo.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador.
- Cada miembro del equipo cumplimenta la ficha entregada por el educador.
- Un miembro de cada equipo, entrega la ficha de trabajo al educador para que la corrija, y la calificación obtenida es la misma para todos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de actividad: “Las Tecnologías de Información y de la Comunicación en el centro de formación”. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la elaboración de la actividad. ■ 50 Minutos para la estructura Uno por Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Las tecnologías de la información y de la comunicación en tu centro de formación**TAREA****Observa las tecnologías que hay en tu centro de formación.
Anota su nombre y para qué se utilizan**

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual a Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza relacionando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, gomas de borrar y papel.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la estructura Mapa conceptual a cuatro bandas.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la técnica **TGT**.

Actividad alumno

- Los miembros del equipo estudian juntos el material asignado por el educador, y una vez aprendido empieza el torneo, con las reglas del juego bien especificadas. Para este torneo, el educador utiliza un juego de fichas con una pregunta cada una y una hoja con las respuestas correctas. Cada alumno juega en grupos de tres, con dos compañeros de otros equipos que tengan un rendimiento similar al suyo. El educador entrega a cada equipo un juego de fichas con las preguntas sobre el contenido trabajado. Los alumnos de cada trío cogen, uno tras otro, una ficha del montón (que está boca abajo), lee la pregunta y la responde. Si la respuesta es correcta, se queda la ficha. Si es incorrecta, devuelve la ficha debajo del montón. Los otros dos alumnos pueden rebatir la respuesta del primero (empezando por el que está a la derecha de éste) si creen que la respuesta que ha dado no es correcta. Si el que la impugna acierta la respuesta, se queda la ficha. Si no la acierta, debe de poner una de las fichas que ya ha ganado (si tiene alguna) debajo del montón. El juego finaliza cuando se acaban todas las fichas. El miembro del trío que, al final del juego, tiene más fichas, gana la partida y obtiene 6 puntos para su equipo; el que queda segundo, obtiene 4 puntos; y el que queda tercero 2 puntos. Si empatan los tres, 4 puntos cada uno. Si empatan los dos primeros, 5 cada uno, y 2 el tercero. Si empatan los dos últimos, se quedan 3 puntos cada uno y 6 puntos el primero. Los puntos que ha obtenido cada integrante del trío se suman a los que han obtenido sus compañeros de equipo de base que formaban parte de otros tríos. El equipo que ha obtenido más puntos es el que gana.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Reglas del juego TGT.■ Preguntas sobre el contenido trabajado.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Preguntas sobre el contenido trabajado y sus respuestas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la técnica TGT.■ 20 Minutos para la síntesis final.

REGLAS DEL JUEGO TGT

1. Para comenzar el juego, el educador debe mezclar las fichas y colocarlas boca abajo sobre la mesa. Los turnos para jugar siguen el sentido de las agujas del reloj.
2. Para jugar, cada alumno toma la primera ficha del montón, lee la pregunta en voz alta y la contesta de una de las siguientes dos maneras:
 - Dice que no sabe la respuesta y pregunta si otro jugador quiere responderla. Si nadie quiere contestarla, la ficha se coloca en el último lugar del mazo. Si algún jugador la responde, sigue el procedimiento que se explica más abajo.
 - Responde la pregunta y consulta si alguien quiere rebatir la respuesta. El jugador que está inmediatamente a su derecha tiene la primera oportunidad de rebatirla. Si no lo hace, el que está a la derecha de éste puede refutar la respuesta.
- a) Si no hay ninguna refutación, otro jugador debe verificar la respuesta.
 - Si la respuesta es correcta, el jugador conserva la ficha.
 - Si la respuesta es incorrecta, el jugador debe colocar la ficha debajo del montón.
- b) Si hay una refutación y el que la plantea decide no contestar, se verifica la respuesta. Si la respuesta original es errónea, el jugador debe colocar la ficha debajo del montón.
- c) Si hay una refutación y el que la plantea da una respuesta, ésta es verificada:
 - Si el que refuta acierta, se queda con la ficha.
 - Si el que refuta no acierta y la respuesta original es correcta, el que la refutó debe colocar una de las fichas que ya ganó (si es que la tiene) debajo del montón.
 - Si ambas respuestas son erróneas, la ficha se coloca debajo del montón.
3. El juego concluye cuando ya no quedan fichas en la pila. El jugador que tiene más fichas es el ganador.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

¿Qué son las tecnologías de la información y de la comunicación?

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

¿Es una tecnología de la información y de la comunicación una videoconsola? ¿Para qué se utiliza?

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

¿Es una tecnología de la información y de la comunicación el móvil? ¿Para qué se utiliza?

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT****¿Se pueden hacer fotos con el ordenador?**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

Escribe dos tecnologías que se utilicen para escuchar música

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT****¿Para qué podemos utilizar el ordenador?**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

¿A través de qué tecnología podemos chatear con nuestros amigos?

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

¿A través de qué tecnología podemos ver películas?

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT**

Escribe tres tecnologías de la información y la comunicación

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT****¿Qué tecnología utilizamos para sacar dinero?**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT****¿Para qué podemos utilizar el MP3?**

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

ALUMNO:

Técnica: **TGT****¿Para qué podemos utilizar el cajero automático?**

Material para el educador

- 1. ¿Qué son las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?**
Conjunto de herramientas con las que puedes crear, almacenar, recuperar y transmitir información a grandes velocidades y en grandes cantidades.
- 2. ¿Es una Tecnología de la Información y de la Comunicación la Videoconsola? ¿Para qué se utiliza?**
Sí. La videoconsola se utiliza para jugar, escuchar música y ver películas.
- 3. ¿Es una Tecnología de la Información y de la Comunicación el Móvil? ¿Para qué se utiliza?**
Sí. El móvil se utiliza para hacer y recibir llamadas, para enviar mensajes y para hacer fotos.
- 4. ¿Se pueden hacer fotos con el ordenador?**
No.
- 5. Expón dos tecnologías que se utilicen para escuchar música.**
Mp3 y Mp4. Ordenador y videoconsola.
- 6. ¿Para qué podemos utilizar el ordenador?**
Escribir y elaborar documentos, dibujar, buscar información a través de Internet, escuchar música y chatear.
- 7. ¿A través de qué tecnología podemos chatear con nuestros amigos?**
El ordenador.
- 8. ¿A través de qué tecnología podemos ver películas?**
Reproductor DVD y videoconsola.
- 9. Nombre tres Tecnologías de la Información y de la Comunicación.**
El ordenador, El Cajero Automático y Teléfono Móvil.
- 10. ¿Qué tecnología utilizamos para sacar dinero?**
El cajero automático.
- 11. ¿Para qué podemos utilizar el MP3?**
Para descargar música, oír música y guardar archivos.
- 12. ¿Para qué podemos utilizar el Cajero Automático?**
Para sacar e ingresar dinero, actualizar la cartilla, realizar pagos y recargar el teléfono móvil

MÓDULO 1

Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Objetivo general

Tomar conciencia de la importancia de conocer y desarrollar hábitos saludables cuando utilizamos las TIC's (ordenador, videoconsola, MP3, etc)

Objetivo específico

Conocer cuáles son los hábitos saludables.

Contenido 5

- En relación con el ordenador:
 - Características de la silla.
 - Reposapiés.
 - Características de la mesa.
 - Pantalla.
 - Teclado.
 - Iluminación y acústica.

¿Qué hábitos saludables debemos adoptar cuando utilizamos el ordenador?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador solicita al grupo de alumnos que enumere en un folio los hábitos saludables que se deben adoptar cuando utilizamos el ordenador. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la

dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura Folio Giratorio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de ideas previas

EQUIPO:

Hábitos saludables que se deben adoptar cuando utilizamos el ordenadorEstructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de diapositivas, los diferentes hábitos saludables que se deben adoptar cuando utilizamos el ordenador. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material.
- La explicación sobre los hábitos saludables que se deben adoptar en relación con el ordenador se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de tres minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Diapositivas “Hábitos saludables frente al ordenador”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición de los hábitos saludables frente al ordenador y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre los hábitos saludables que tenemos que adoptar cuando utilizamos el ordenador

Estructura: ***Parada de tres minutos***

- 1 -

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. Dos en las que se muestran hábitos saludables que debemos adoptar cuando utilizamos el ordenador, y otras dos, en las que se reflejan hábitos no saludables. Todos los equipos tienen las mismas fichas y les aplican la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha y se le pide que la explique a sus compañeros. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han interpretado su ficha y hasta que se aseguren que todos saben explicarlas todas.
- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cuál deberá salir delante de todos a explicar una de las fichas, no necesariamente la que se le había asignado en primera instancia dentro de su equipo, sino la que le haya tocado al azar después de elegir un número de 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: “Los hábitos saludables relacionados con el ordenador”. Dos imágenes que reflejen hábitos saludables frente al ordenador y otras dos que muestren hábitos no saludables. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices al Centro. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Hábitos saludables relacionados con el ordenador**

- 1. ¿Crees que aparece reflejado en la imagen un hábito saludable frente al ordenador?**

SÍ NO (Marca la opción correcta con un círculo)

- 2. Si has marcado el Sí di por qué crees que aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador**

- 3. Si has marcado el NO di por qué crees que no aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador**

La persona responsable de estas preguntas es: _____

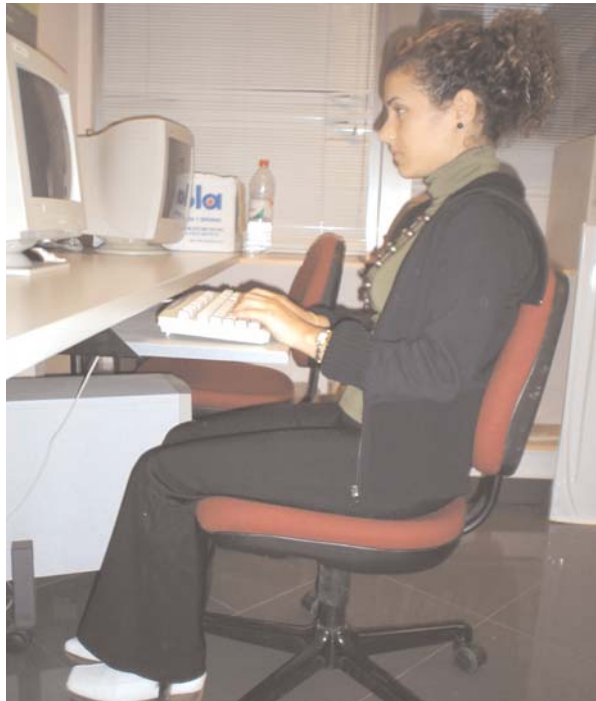
MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Hábitos saludables relacionados con el ordenador**

- 1. ¿Crees que aparece reflejado en la imagen un hábito saludable frente al ordenador?**

SÍ NO (Marca la opción correcta con un círculo)

- 2. Si has marcado el SÍ di por qué crees que aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador**

- 3. Si has marcado el NO di por qué crees que no aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador**

La persona responsable de estas preguntas es: _____

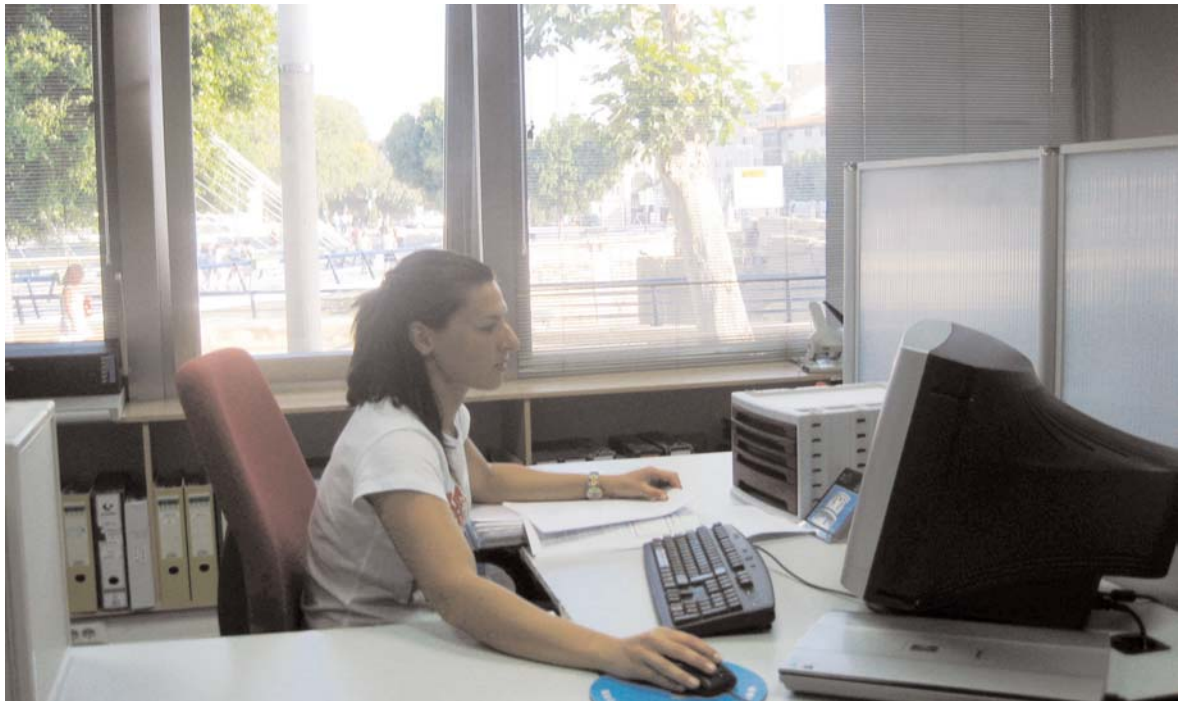
MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Hábitos saludables relacionados con el ordenador**

1. ¿Crees que la iluminación es adecuada para trabajar en el ordenador?

SÍ NO (Marca la opción correcta con un círculo)

2. Si has marcado el SÍ di por qué crees que aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador

3. Si has marcado el NO di por qué crees que no aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador

La persona responsable de estas preguntas es: _____

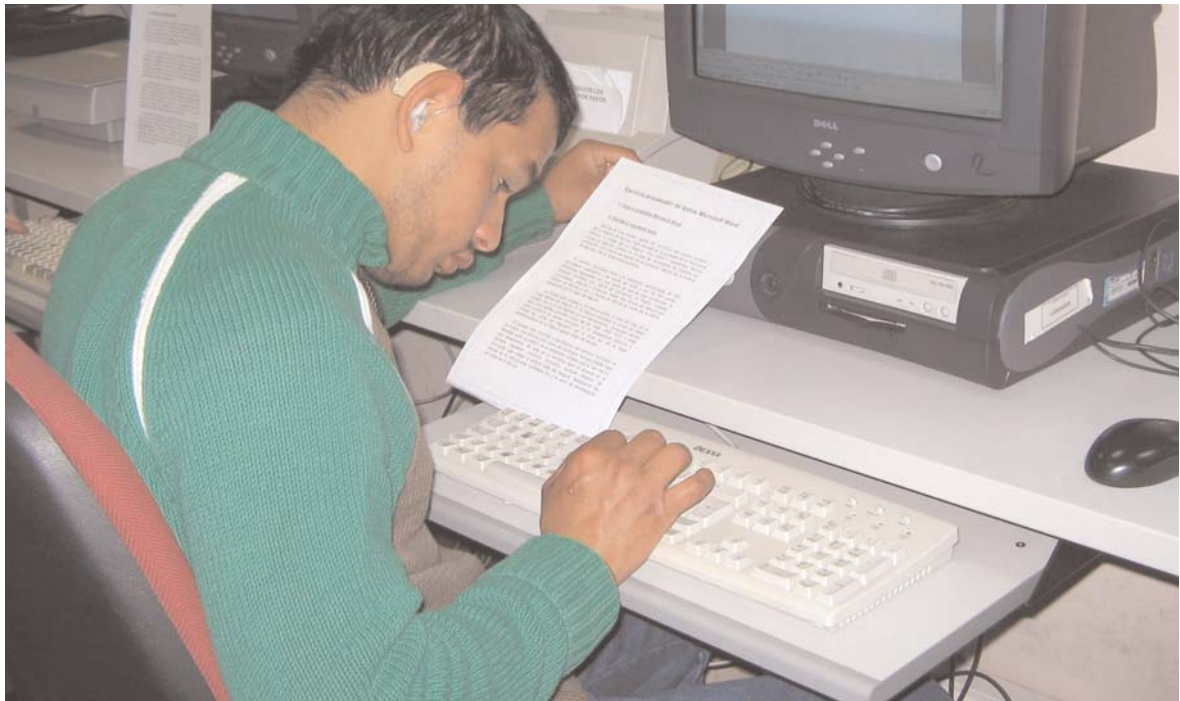
MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Hábitos saludables relacionados con el ordenador**

1. ¿Crees que es un hábito saludable trabajar así con el teclado del ordenador?

SÍ NO (Marca la opción correcta con un círculo)

2. Si has marcado el SÍ di por qué crees que aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador

3. Si has marcado el NO di por qué crees que no aparece reflejado un hábito saludable frente al ordenador

La persona responsable de estas preguntas es: _____

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos la actividad a realizar. Cada equipo tiene que buscar en Internet cuales son los hábitos saludables que tenemos que adoptar cuando utilizamos el ordenador y anotarlos en la ficha que el educador le facilita.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de actividad: "Hábitos Saludables cuando utilizamos el ordenador". ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ordenador. ■ Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para buscar la información solicitada en Internet. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Hábitos saludables cuando utilizamos el ordenador**TAREA**

Busca en Internet información sobre los hábitos saludables que debemos adoptar cuando utilizamos el ordenador

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza relacionando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los hábitos saludables que debemos adoptar cuando utilizamos el ordenador. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Hábitos saludables con el ordenadorEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información por parte de los alumnos, acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Cada equipo, piensa una pregunta sobre los hábitos saludables relacionados con el ordenador y después las plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices, gomas de borrar y papel.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1

Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Objetivo general

Tomar conciencia de la importancia de conocer y desarrollar hábitos saludables cuando utilizamos las TIC's (ordenador, videoconsola, MP3, etc)

Objetivo específico

Conocer cuáles son los hábitos saludables.

Contenido 6

- **En relación a otras tecnologías:**
 - Distancia visual.
 - Volumen del sonido.
 - Postura corporal.

¿Qué sabemos de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador solicita a los alumnos que reflejen en un mural cuales son los hábitos saludables que se deben adoptar en relación con otras tecnologías (videoconsola, MP3 y móvil). Para la exposición del mural se va a utilizar la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos elaboran el mural y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Cartulina.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la elaboración del mural y la aplicación de la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de un power point, los diferentes hábitos saludables que se deben adoptar en relación con otras tecnologías. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre los hábitos saludables que se deben adoptar en relación con otras tecnologías se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de tres minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador. Preguntan sus dudas.
- Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el educador prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point “Hábitos saludables con otras tecnologías”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición de los hábitos saludables necesarios de utilizar con otras tecnologías y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre los hábitos saludables que son necesarios poner en práctica en relación con otras tecnologías

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que cada equipo tiene que buscar en Internet hábitos saludables en relación con otras tecnologías (teléfono móvil, videoconsola y mp3) y anotarlos en la ficha que el educador le ha facilitado.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual debe salir delante de todos a explicar la información recogida.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de actividad: "Hábitos Saludables y otras Tecnologías de la Información y de la Comunicación". ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ordenador. ■ Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para buscar la información solicitada en Internet. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Hábitos saludables y otras tecnologías de la información y de la comunicación (teléfono móvil, videoconsola y MP3)**TAREA**

Busca en Internet qué hábitos saludables son necesarios poner en práctica cuando utilizamos otras Tecnologías de la Información y de la Comunicación y anótalos en esta ficha

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa conceptual a cuatro bandas**.
- La sesión finaliza relacionando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la estructura Mapa Conceptual a Cuatro Bandas.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura Cadena de Preguntas.

Actividad alumno

- Cada equipo, piensa una pregunta sobre los hábitos saludables relacionados con otras tecnologías (teléfono móvil, videoconsola y mp3) y después la plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1

Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Objetivo general

Tomar conciencia de la importancia de conocer y desarrollar hábitos saludables cuando utilizamos las TIC's (ordenador, videoconsola, MP3, etc)

Objetivo específico

Conocer cuáles son los hábitos saludables.

Contenido 7

- Consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables.

¿Cuáles son las consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Cuáles son las consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC's? Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a la cuestión tal y como se indica en la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura El Folio Giratorio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

¿Cuáles son las consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC's?Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de un Power Point, las consecuencias negativas de No adoptar unos hábitos saludables con las TIC's. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material.
- La explicación "teórica" sobre las consecuencias negativas de No adoptar hábitos saludables con las TIC's se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. Una vez finalizada la exposición, el educador plantea una pregunta al grupo que tienen que resolver utilizando la estructura 1-2-4.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden las explicaciones del educador. Preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Consecuencias negativas de No adoptar hábitos saludables con las TIC's". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 90 Minutos para la exposición de las repercusiones de los malos hábitos. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Cuáles son las consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC's?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador entrega a cada equipo una cartulina. Cada uno debe explicar, a través de dibujos, frases, imágenes..., cuales son las consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC's. Para ello, se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo -no cada uno sólo de su parte- es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual debe salir delante de todos a explicar el mural que han elaborado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Cartulinas.■ Imágenes sobre hábitos No saludables con las TIC's.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la elaboración del mural.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza relacionando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los hábitos no saludables con las TIC's. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC'sEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El Saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que tenía la duda, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 1: Acercándonos al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Las TIC's

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Consecuencias negativas de NO adoptar hábitos saludables con las TIC'sEstructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 2**El teléfono móvil y el cajero automático****Objetivo general****Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático****Objetivo específico****Aprender a utilizar las diferentes aplicaciones del teléfono móvil.****Contenido 1**

- **Aplicaciones del teléfono móvil:**
 - Llamada (botón colgar/descolgar).
 - Alarma.
 - Fecha/hora.
 - Mensajes.

¿Sabemos utilizar el teléfono móvil?**Conocimiento de ideas previas****Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio las diferentes aplicaciones que conocen del teléfono móvil. Para ello, se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

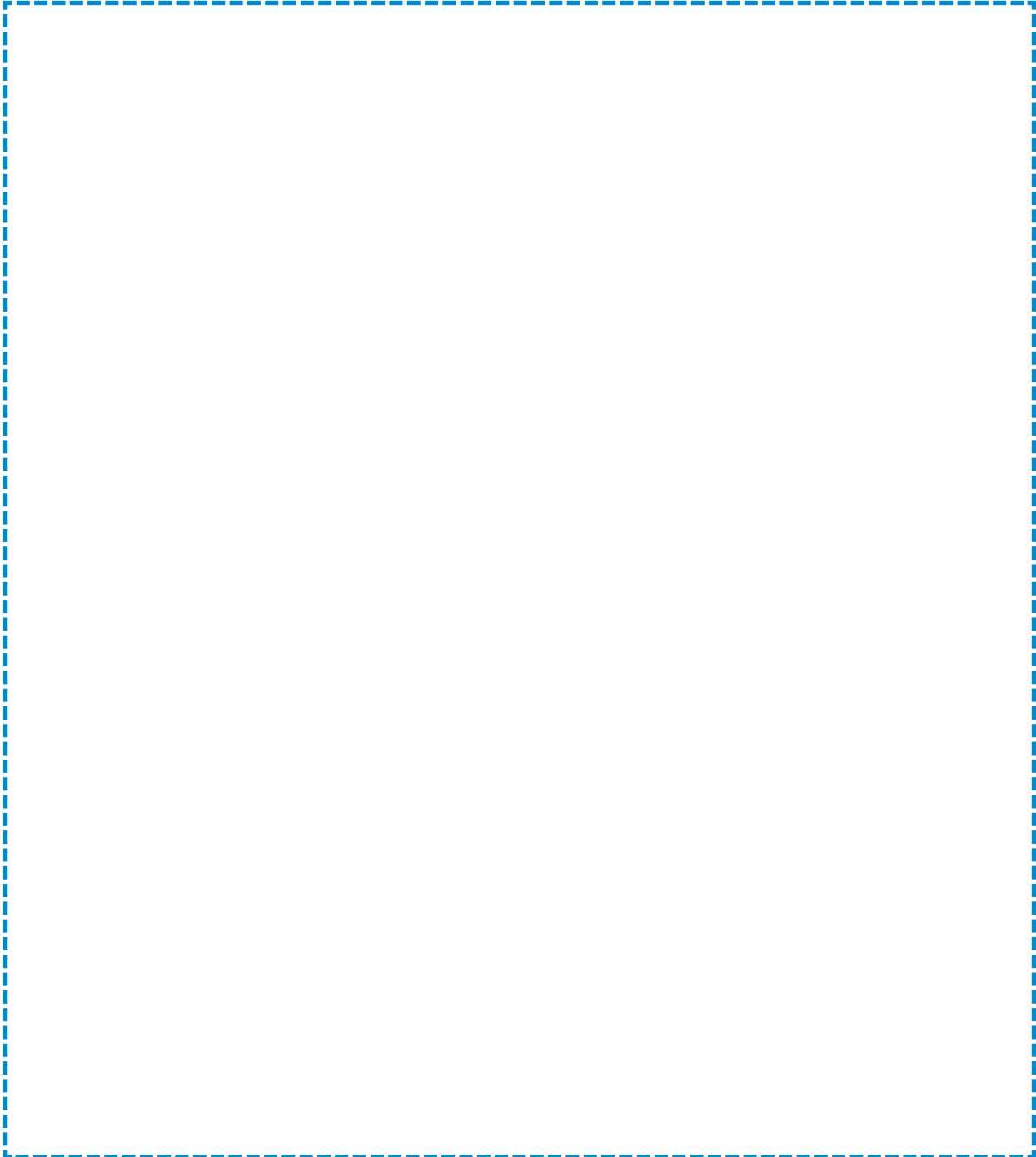
ALUMNO:

Anotad las aplicaciones que conocéis del teléfono móvilEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Números Iguales Juntos**.
- El educador explica, a través de un Power Point, qué es el móvil y cuáles son sus aplicaciones. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación "teórica" sobre el móvil y sus aplicaciones. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "El móvil y sus aplicaciones". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 90 Minutos para la exposición del concepto del móvil y sus aplicaciones. ■ 50 Minutos realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre las diferentes aplicaciones del teléfono móvil

Estructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas y en cada una aparece una aplicación del teléfono móvil. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar una de las fichas, no necesariamente la que le había tocado en primera instancia dentro de su equipo, si no la que le haya tocado al azar después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de Actividad: "El móvil y sus aplicaciones". Cuatro fichas con imágenes relacionadas con las diferentes aplicaciones del teléfono móvil.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura Lápices al Centro.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

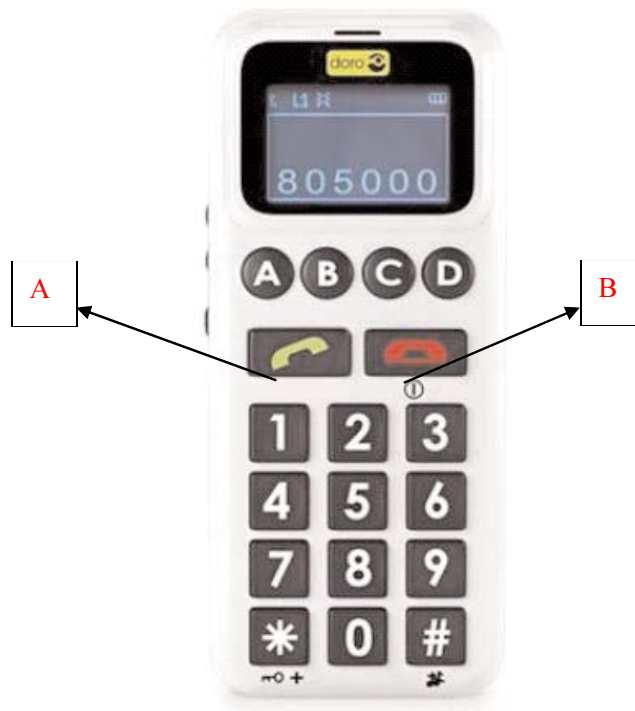
MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****El móvil y sus aplicaciones**

1.A ¿Cómo se llama la aplicación del teléfono móvil señalada con una flecha?**2.A ¿Para qué sirve esa aplicación?**

Las respuestas a estas preguntas han sido dirigidas por: _____

1.B ¿Cómo se llama la aplicación del teléfono móvil señalada con una flecha?**2.B ¿Para qué sirve esa aplicación?**

Las respuestas a estas preguntas han sido dirigidas por: _____

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****El móvil y sus aplicaciones**

1.A ¿Cómo se llama la aplicación del teléfono móvil señalada con una flecha?**2.B ¿Para qué sirve esa aplicación?**

Las respuestas a estas preguntas han sido dirigidas por: _____

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****El móvil y sus aplicaciones**

1. ¿Cómo se llama la aplicación señalada con una flecha?**2. ¿Para qué sirve esa aplicación?**

Las respuestas a estas preguntas han sido dirigidas por: _____

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****El móvil y sus aplicaciones**

1. ¿Cómo se llama la aplicación del teléfono señalada con una flecha?**2. ¿Para qué sirve esa aplicación?**

Las respuestas a estas preguntas han sido dirigidas por: _____

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha que contiene una sopa de letras sobre las diferentes aplicaciones del teléfono móvil que se han trabajado hasta el momento. La ficha es la misma para todos los equipos. Para cumplimentarla se aplica la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura Uno por Todos.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- Un miembro de cada equipo entrega la ficha de trabajo al educador para que la corrija, y la calificación obtenida es la misma para todos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: “Las aplicaciones del teléfono móvil”. Una sopa de letras con las distintas aplicaciones del teléfono móvil trabajadas hasta el momento. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 60 Minutos para la estructura Uno por Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **El Folio Giratorio****Las aplicaciones del teléfono móvil**

Busca en esta sopa de letras y rodea con un círculo las siguientes aplicaciones del teléfono móvil:

DESCOLGAR-COLGAR-FECHA-HORA-MENSAJES-ALARMA

D	E	S	C	O	L	G	A	R	F	U	O	A	E	P
C	G	Y	T	O	U	L	P	B	E	T	A	U	Y	P
A	G	J	I	L	C	O	L	G	A	R	Y	G	F	Ñ
L	H	E	A	X	Z	V	G	U	I	L	P	Ñ	B	V
C	M	E	N	S	A	J	E	S	S	F	T	Y	T	U
U	I	A	T	A	Y	U	J	L	A	C	B	H	O	O
L	J	L	P	A	J	U	L	O	K	I	J	A	N	R
A	T	U	O	A	L	A	R	M	A	A	O	P	O	M
D	N	Y	E	R	C	I	O	J	K	A	F	Y	S	D
O	A	G	E	N	D	A	J	L	D	A	B	C	F	A
R	R	T	U	F	G	I	M	A	G	E	N	E	S	I
A	T	I	O	F	V	H	A	N	O	T	A	S	H	U
A	F	E	C	H	A	R	I	J	H	O	R	A	F	A

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la técnica **Rompecabezas**. El educador fracciona el material de estudio en tantas partes como miembros tiene el equipo.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada alumno recibe un fragmento de la información del tema que, en su conjunto, están estudiando todos los equipos, y no recibe la que se ha puesto a disposición de sus compañeros para preparar su propio subtema. Cada miembro del equipo prepara su parte a partir de la información que le facilita el educador o la que él/ella ha podido buscar. Después, con los integrantes de los otros equipos que han estudiado el mismo subtema, forma un “grupo de expertos”, donde intercambian la información, ahondan en los conceptos clave, construyen esquemas y mapas conceptuales, clarifican las dudas planteadas, etc. A continuación, cada uno de ellos retorna a su equipo de origen y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que él ha preparado.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha técnica Rompecabezas.■ Material de trabajo.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la realización de la técnica Rompecabezas.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

ALUMNO:

Técnica: **Rompecabezas****Las aplicaciones del teléfono móvil**

Explica los pasos a seguir para realizar una llamada con el teléfono móvil (botón colgar/descolgar).

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

ALUMNO:

Técnica: ***Rompecabezas*****Las aplicaciones del teléfono móvil****Explica los pasos a seguir para modificar la fecha y la hora en el teléfono móvil.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

ALUMNO:

Técnica: **Rompecabezas****Las aplicaciones del teléfono móvil****Explica qué utilidad tiene la alarma en el teléfono móvil.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

ALUMNO:

Técnica: ***Rompecabezas*****Las aplicaciones del teléfono móvil****Explica los pasos a seguir para enviar un mensaje de texto a un amigo.**

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El Juego de las Palabras**. Para ello, facilita a cada equipo cuatro fichas que contienen entre tres y cuatro palabras clave para que construyan una frase. Las fichas son las mismas para todos los equipos.
- El educador solicita a cada equipo que exponga su frase a través de la estructura **El Número**. En estas frases se refleja una síntesis de los contenidos trabajados en el Módulo.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura **El Juego de las Palabras**, construyen sus frases.
- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual debe salir delante de todos a explicar el trabajo que han realizado en su equipo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Juego de las Palabras. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura, El Juego de Palabras y El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EJEMPLO

Construye una frase sobre las aplicaciones del teléfono móvil:

mensajes - amigos - mandar - móvil

1. Con el móvil puedo mandar mensajes a mis amigos.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras*****Construye una frase sobre las aplicaciones del teléfono móvil:**

amigos - llamada - móvil

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras*****Construye una frase sobre las aplicaciones del teléfono móvil:**

alarma - aplicación - móvil

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras*****Construye una frase sobre las aplicaciones del teléfono móvil:**

aplicación - fecha/hora - móvil

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras*****Construye una frase sobre las aplicaciones del teléfono móvil:**

mensajes - aplicación - móvil

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Anota en esta ficha cada una de las frases
que habéis elaborado

MÓDULO 2

El teléfono móvil y el cajero automático

Objetivo general

Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático

Objetivo específico

Aprender a utilizar las diferentes aplicaciones del teléfono móvil.

Contenido 2

- Manejo del teléfono móvil.

Utilizamos el teléfono móvil

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que elaboren un esquema sobre las distintas aplicaciones del teléfono móvil que se han trabajado hasta el momento. Para ello, se va a utilizar la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes

de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura El Folio Giratorio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

**Elaborad un esquema con las aplicaciones del teléfono móvil
que habéis trabajado**Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- El educador pide a los alumnos que expongan el material elaborado en la sesión anterior a través de la estructura **El Número**.
- El educador muestra en un mural las diferentes aplicaciones del teléfono móvil que se han trabajado. A lo largo de la exposición se hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material. Una vez finalizada la exposición, el educador plantea una actividad al grupo que tienen que resolver utilizando la estructura **1-2-4**. (ver ficha de trabajo).

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mural: Aplicaciones del teléfono móvil. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la exposición de las aplicaciones del teléfono móvil. ■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

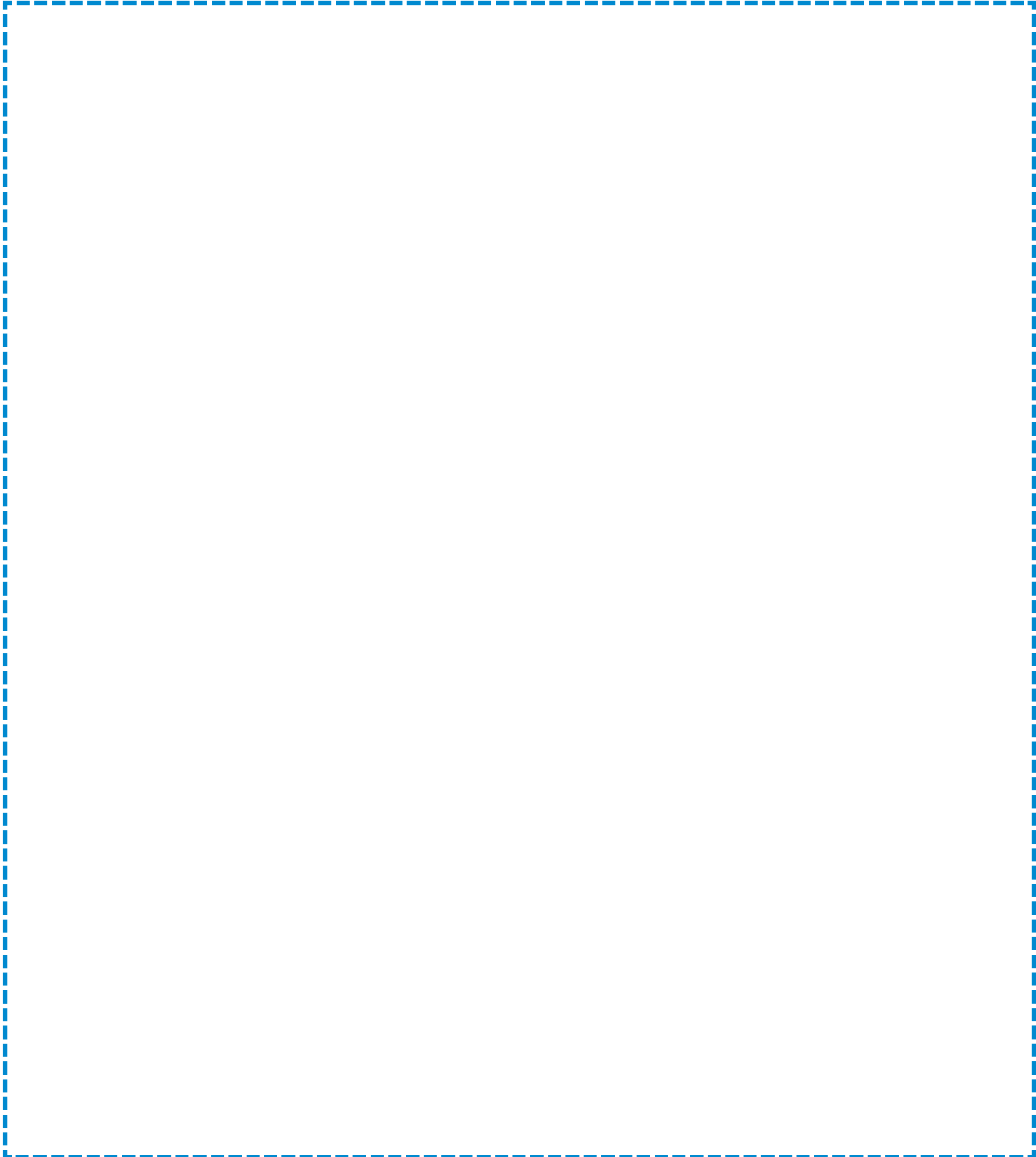
SESIÓN:
1

EQUIPO:

ALUMNO:

Piensa y escribe lo que sepas sobre las diferentes aplicaciones del teléfono móvilEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada equipo con las siguientes indicaciones:
 - 1º Los alumnos tienen que pedirle el número de teléfono al compañero que tienen a su derecha.
 - 2º Tienen que realizar una llamada a ese número.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- Los alumnos elegidos al azar tienen que explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad y mostrarlo al grupo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: “El teléfono móvil”. Una ficha con dos indicaciones a seguir por los alumnos. ■ Teléfono Móvil.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**El teléfono móvil**

Vamos a manejar el teléfono móvil. Para ello, sigue estas indicaciones:

1. Pide a tu compañero de la derecha su número de teléfono y anótalo en tu teléfono móvil con la ayuda del teclado.
2. Realiza una llamada al número de teléfono que te ha facilitado tu compañero.

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a cada equipo que van a realizar una tarea que consta de dos partes:
 - 1º Los alumnos tienen que pedir el número de teléfono del centro de formación al que asisten diariamente.
 - 2º Deben realizar una llamada a ese número.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y realizan la actividad.

- Se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: “Llamamos a Nuestro Centro de Formación”. Una ficha con dos indicaciones a seguir por los alumnos. ■ Teléfono móvil.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Llamamos a nuestro Centro de Formación**

Vamos a llamar a nuestro Centro de Formación.
Para ello, sigue estas indicaciones:

1. Escribe el número de teléfono con la ayuda del teclado de tu teléfono móvil.
2. Realiza una llamada a ese número.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador asigna a cada equipo una tarea que consta de dos partes:
 - 1º Activar la alarma del móvil para que suene a las 18.30 h.
 - 2º Deben cambiar la fecha y la hora según se indica en la ficha de actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y realizan la actividad.
- Los alumnos elegidos al azar tienen que explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad y lo muestran al grupo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: “Alarma y Fecha/Hora”. Una ficha con dos indicaciones a seguir por los alumnos. ■ Teléfono móvil.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Alarma y Fecha/Hora**

Vamos a manejar el teléfono móvil. Para ello, sigue estas indicaciones:

1. Pon la alarma de tu teléfono móvil para que suene a las 18:30 horas.
2. Modifica la fecha y la hora de tu móvil. La fecha tiene que ser la siguiente 24-06-2014 y la hora las 19:00 horas. Una vez terminado vuelve a actualizar la fecha y la hora en tu teléfono móvil.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador asigna a cada equipo una tarea que consta de dos partes:
 - 1º Escribir un mensaje en el móvil.
 - 2º Enviar ese mensaje a un compañero. (Al mismo compañero que le hicieron la llamada telefónica).
 - 3º Abrir el mensaje que ha recibido.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y realizan la tarea.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: "Los SMS". Una ficha con tres tareas a realizar por los alumnos. ■ Teléfono móvil.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la tarea. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Los SMS**

Vamos a mandar SMS. Para ello sigue estas indicaciones:

1. Escribe el siguiente mensaje de texto: Hola, que tal estás? Soy... (pon tu nombre). Un saludo.
2. Manda el sms al compañero que tienes a tu derecha (el que te dio su número de teléfono para que lo llamas).
3. Abre el sms que te ha llegado y léelo.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre el manejo del teléfono móvil. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Manejo del teléfono móvilEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Mapa Conceptual a Cuatro Bandas**.

- El educador solicita a cada equipo que exponga su mapa conceptual a través de la estructura **El Número**. En este mapa se refleja una síntesis de los contenidos trabajados en el Módulo.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.

- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual sale delante de todos a explicar el mapa que han elaborado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura Mapa Conceptual a Cuatro Bandas. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2**El teléfono móvil y el cajero automático****Objetivo general****Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático****Objetivo específico****Aprender a utilizar las diferentes aplicaciones del teléfono móvil.****Contenido 3**

- **Uso responsable del teléfono móvil.**

Utilizamos el teléfono móvil de forma responsable

Conocimiento de ideas previas**Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que busquen información en Internet sobre el uso responsable del teléfono móvil. Para ello, se utiliza la estructura **1-2-4**. El educador orientará en todo momento el trabajo realizado por los alumnos.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos buscan información en Internet tal y como se indica en la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ordenadores con conexión a Internet.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la búsqueda de información en Internet y la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

**Anotad la información que encontréis
sobre el uso responsable del teléfono móvil**

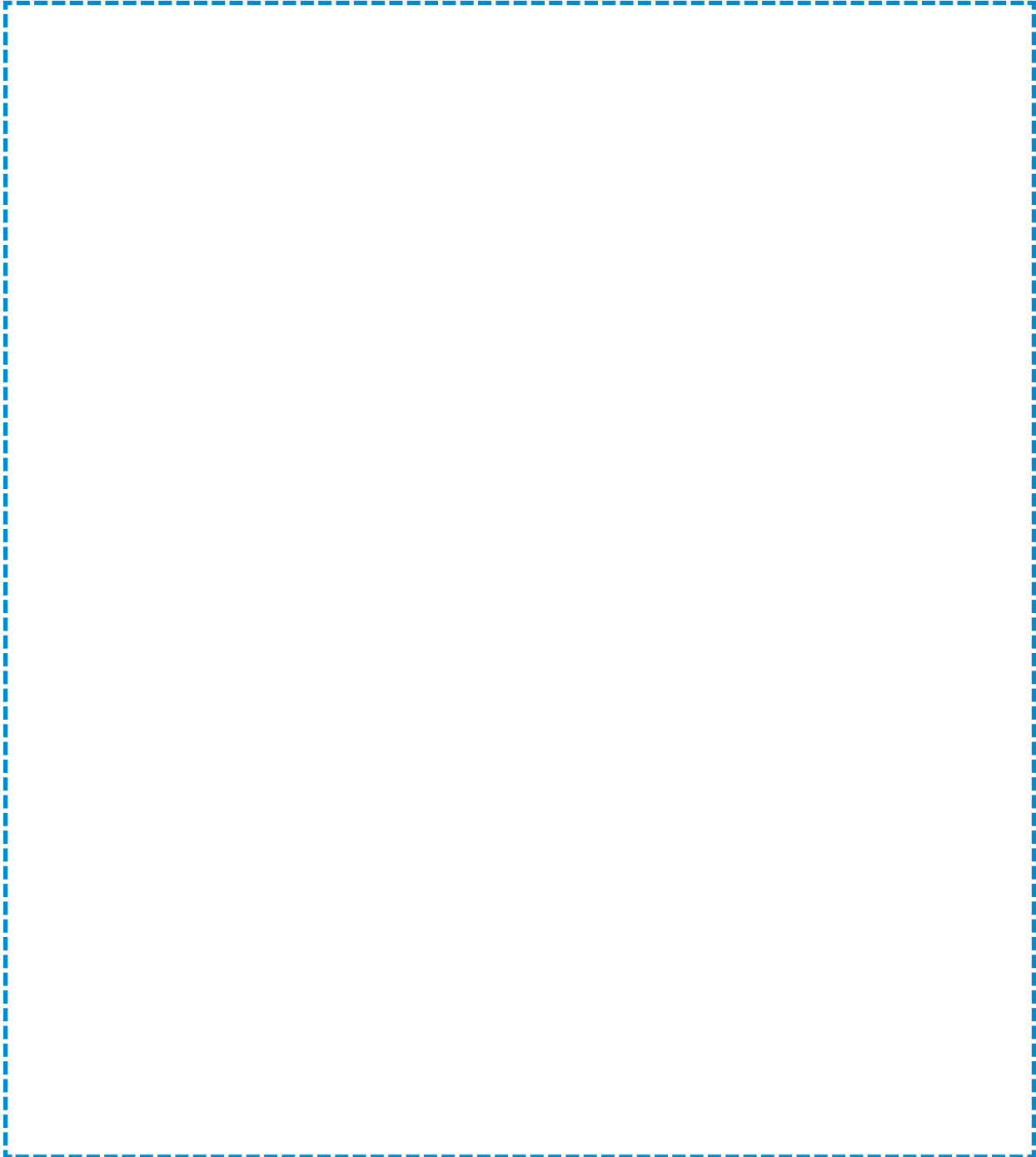
Estructura: 1 - 2 - 4

- 1 -

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- El educador solicita a cada equipo que expongan al grupo el material elaborado en la sesión anterior a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.
- A continuación, el educador muestra, a través de un power point, diferentes consejos para un uso responsable del teléfono móvil. A lo largo de la exposición se hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de tres Minutos**.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Uso responsable del teléfono móvil. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 30 Minutos para la realización de la estructura Números Iguales Juntos. ■ 90 Minutos para la exposición de un uso responsable del teléfono móvil y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas relacionadas con un uso responsable del teléfono móvil

Estructura: ***Parada de tres minutos***

- 1 -

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que van a elaborar un mural sobre el uso responsable del teléfono móvil, teniendo en cuenta toda la información recabada en sesiones anteriores. Para realizar la actividad se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y confeccionan el mural utilizando la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual debe salir delante de todos a explicar el trabajo que han realizado en su equipo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Cartulina. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de sesiones anteriores.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la elaboración del mural. ■ 60 Minutos para la aplicación de la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 3

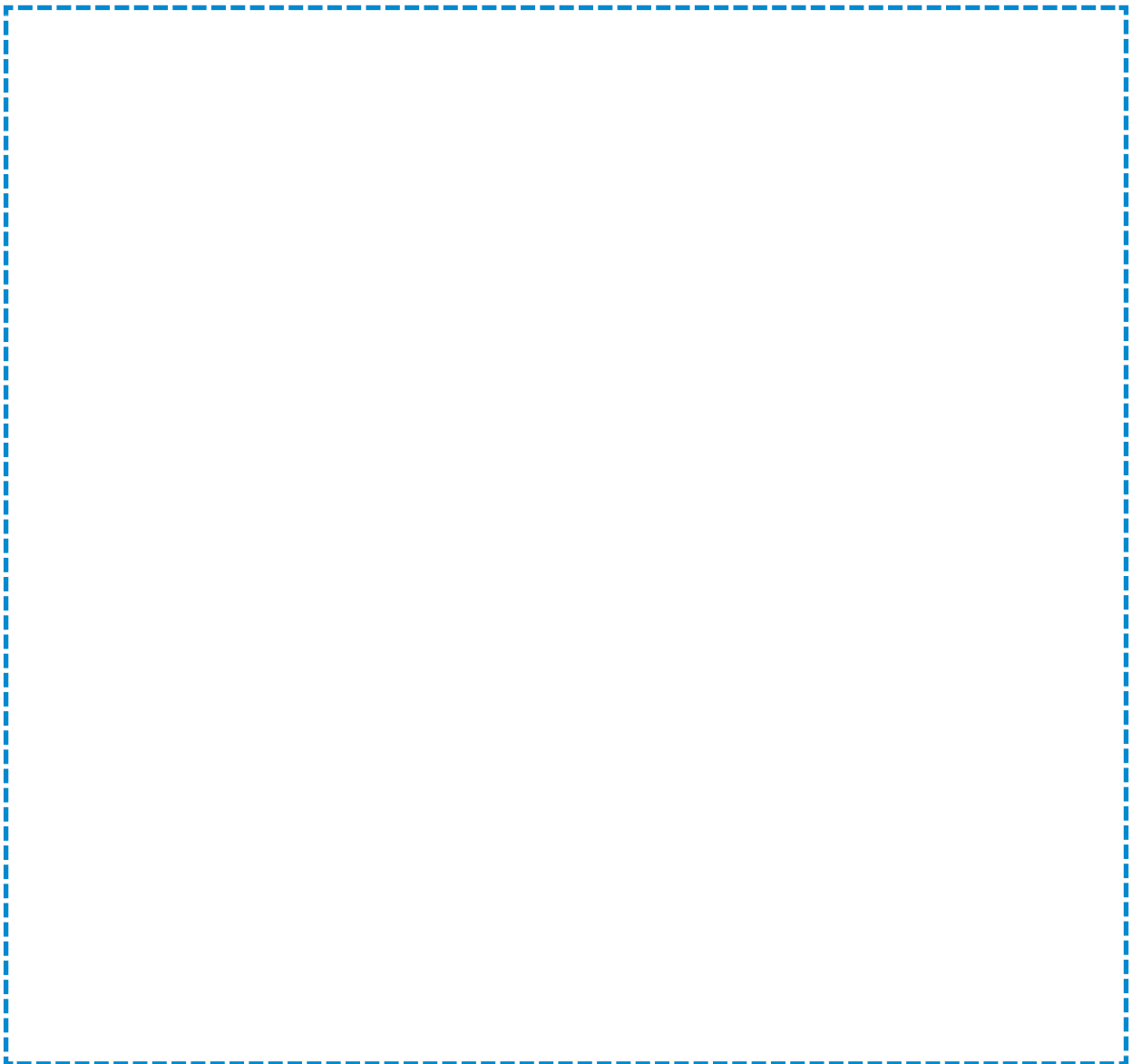
Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura El Juego de las Palabras. Para ello, facilita a cada equipo cuatro fichas que contienen entre tres y cuatro palabras clave para que construyan una frase. Las fichas son las mismas para todos los equipos.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura El Juego de las Palabras, construyen sus frases.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Juego de las Palabras. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Juego de las Palabras. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EJEMPLO**Construye una frase sobre el uso responsable del teléfono móvil:**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el uso responsable del teléfono móvil:Estructura: *El Juego de las Palabras***chatear - desconocidos - peligroso**

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el uso responsable del teléfono móvil:Estructura: *El Juego de las Palabras*

fotos - sin autorización - grabar - personas

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el uso responsable del teléfono móvil:Estructura: *El Juego de las Palabras***páginas web - contenido inadecuado - visitar**

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el uso responsable del teléfono móvil:Estructura: *El Juego de las Palabras***hacer - llamadas falsas - número de emergencia**

1.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Anota en esta ficha cada una de las frases que habéis elaborado

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Cada equipo, piensa una pregunta sobre el uso responsable del teléfono móvil y después la plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático**Objetivo general****Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático****Objetivo específico****Aprender a utilizar el cajero automático.****Contenido 4**

- **Elementos de un cajero automático:**
 - **Ranura para insertar la tarjeta o cartilla.**
 - **Pantalla.**
 - **Teclas de selección.**
 - **Teclado numérico.**
 - **Dispensador de dinero.**
 - **Ranura emisora de comprobantes.**

Aprendo a utilizar el cajero automático

Conocimiento de ideas previas**Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que elaboren un esquema resumiendo todos los elementos que conocen de un cajero automático. Para ello, se va a utilizar la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.

El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su apor-

tación en un folio “giratorio” y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha estructura El Folio Giratorio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la elaboración del esquema utilizando la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

El cajero automáticoEstructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del esquema elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Números Iguales Juntos**.
- El educador muestra, a través de un power point, los diferentes elementos de un cajero automático. A lo largo de la exposición se hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Elementos del cajero automático. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición de los elementos del cajero automático y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas relacionadas con los elementos del cajero automático

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo dos fichas, una para cada pareja. A continuación, cada pareja del equipo tiene que escribir el nombre de un determinado elemento del cajero automático y explicar para qué sirve. Para ello, se utiliza la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

- A continuación, se elige al azar a un alumno, el cual deberá salir delante de todo el grupo a explicar una de las fichas, no necesariamente la que se le había asignado en un primer momento dentro de su equipo, sino la que le haya tocado al azar después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha de actividad: “Los elementos del Cajero Automático”.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ 50 Minutos para la realización de la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

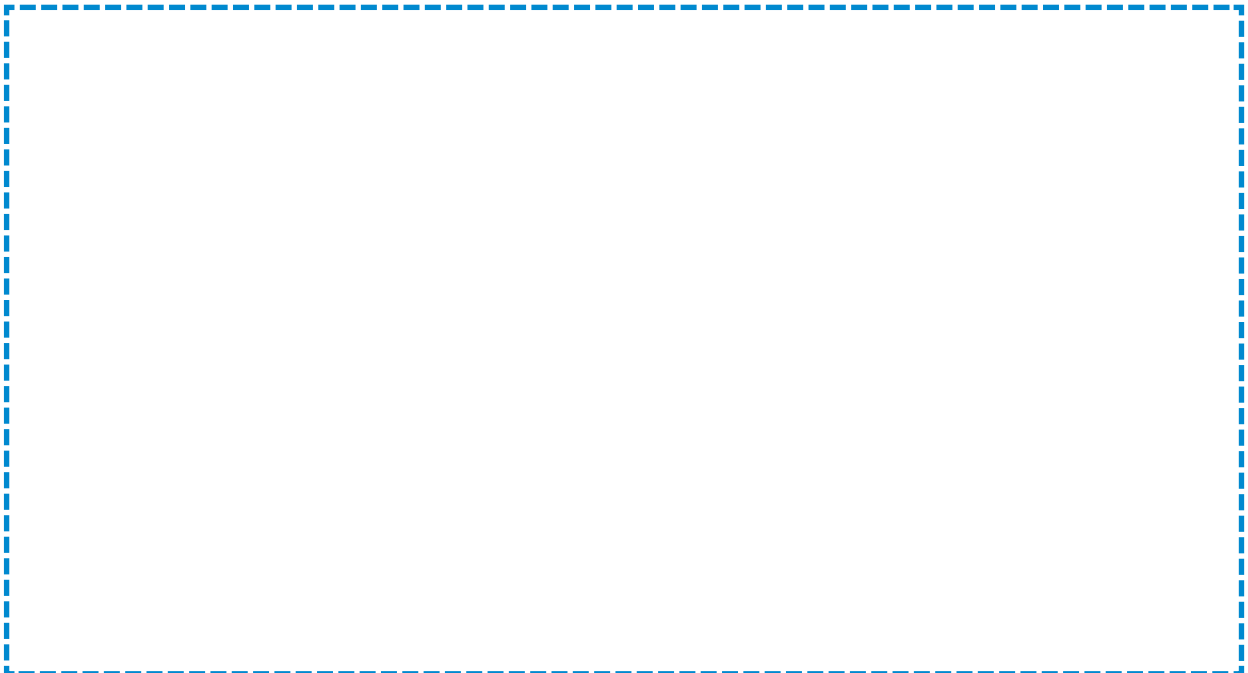
EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

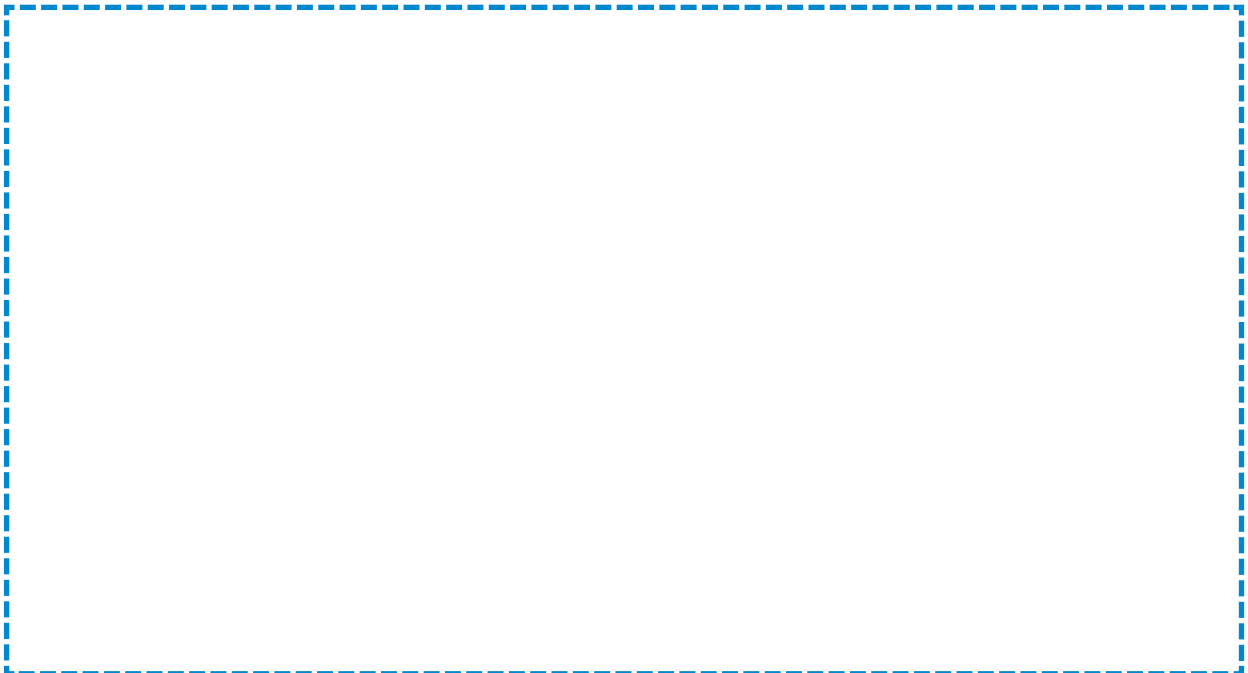
EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

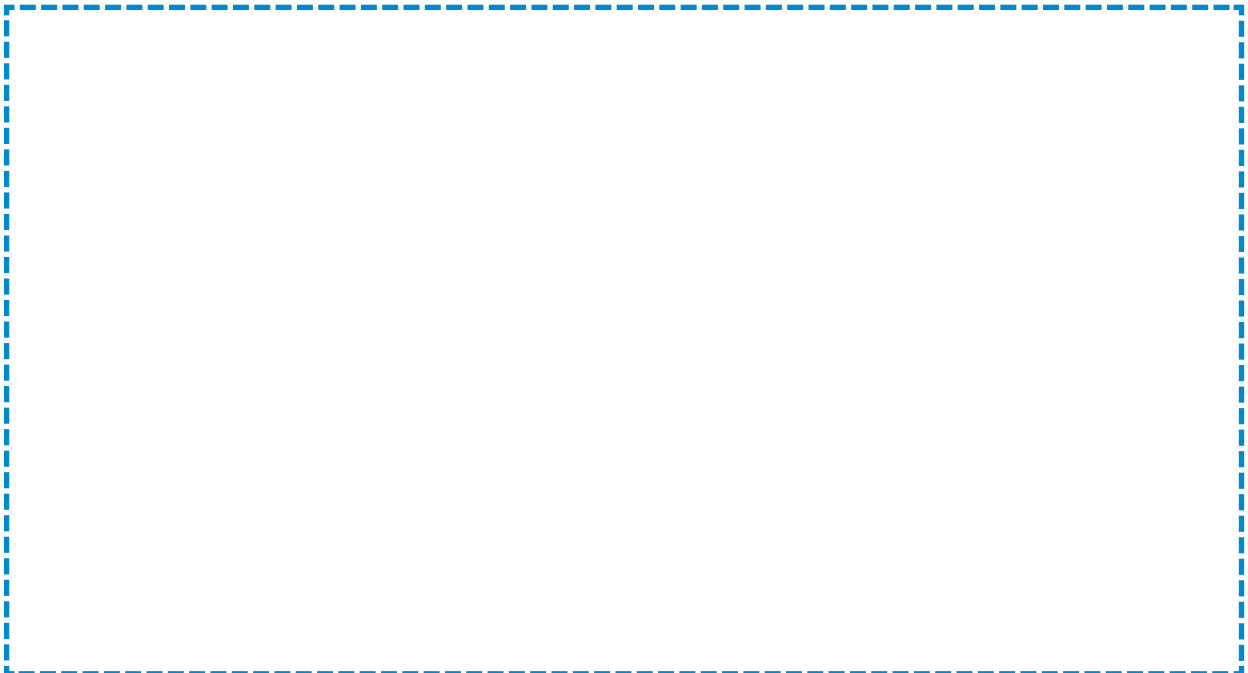
EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

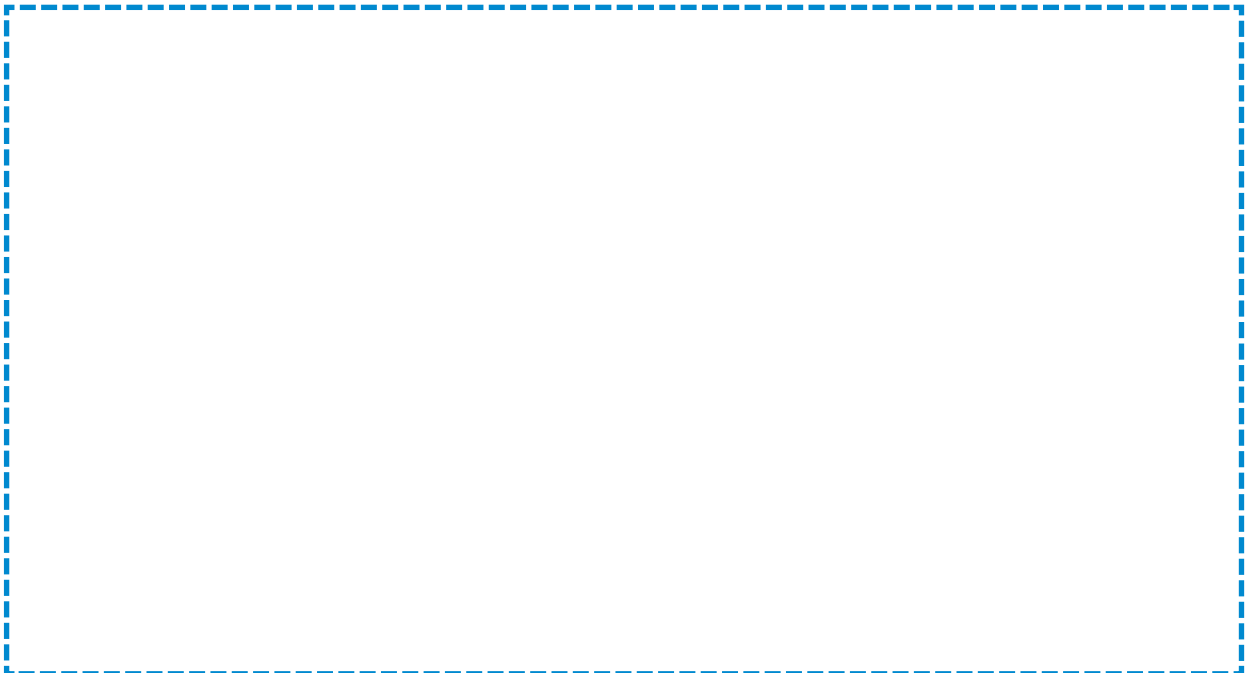
ALUMNO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

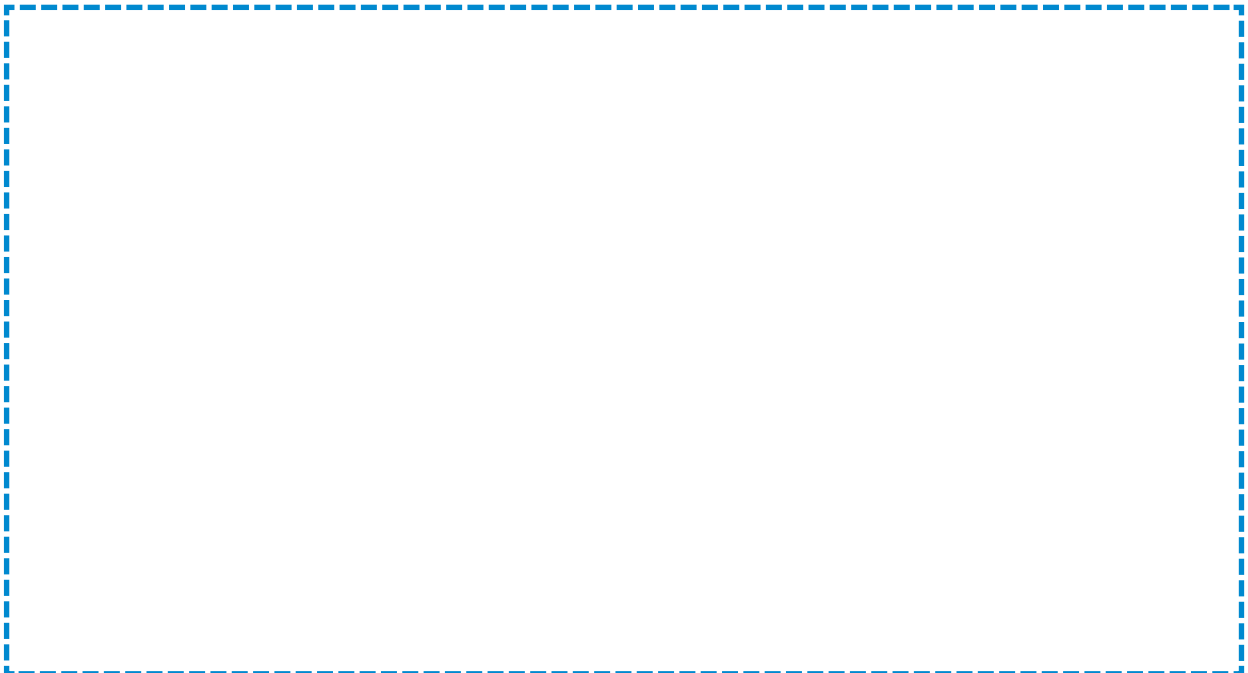
ALUMNO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

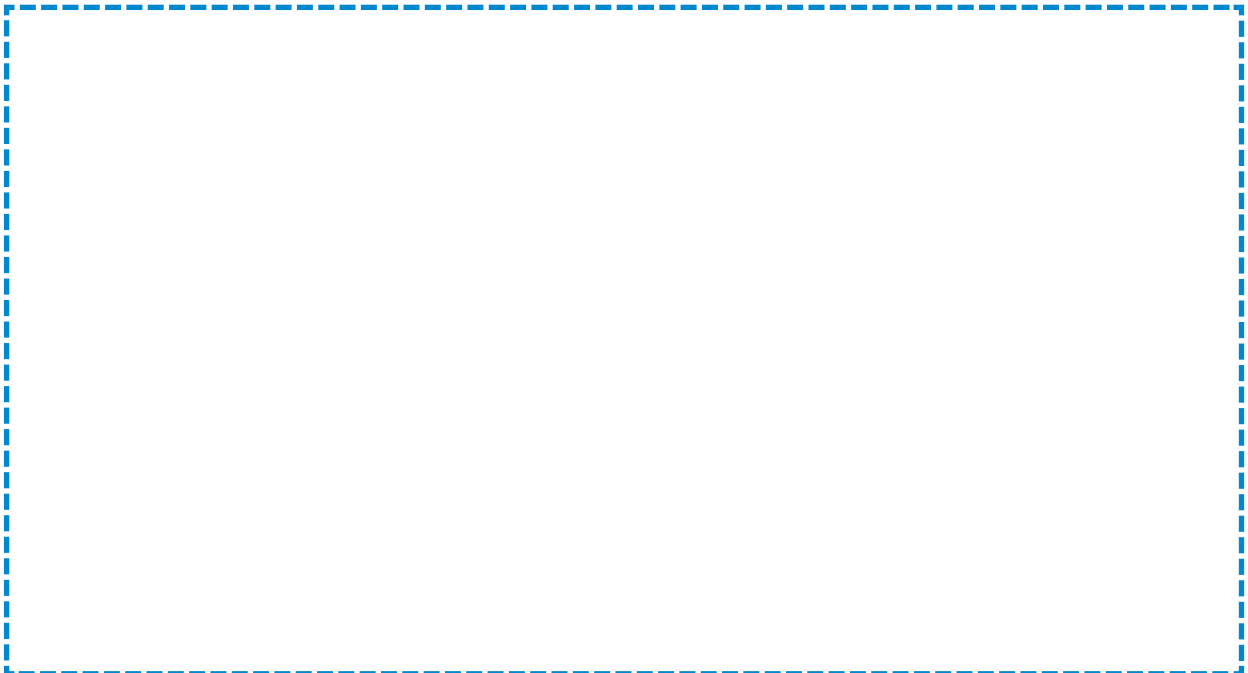
ALUMNO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los elementos del cajero automático**

1. **¿Cómo se llama el elemento del cajero automático que aparece señalado con una flecha roja?**



2. **¿Para qué sirve ese elemento?**



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador solicita a cada equipo que recuerden cuales son los distintos elementos que componen el cajero automático trabajados hasta el momento. Para ello, se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador explica a los alumnos que van a realizar una salida a la sucursal más próxima que tenga cajero automático. Cada equipo tiene que fotografiar los diferentes elementos del cajero automático para elaborar posteriormente una exposición de fotografías en papel continuo.

Actividad alumno

- Los alumnos responden a los requerimientos del educador tal y como se indica en la estructura.
- Cada equipo fotografía los distintos elementos que componen el cajero automático.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Cámara de fotos.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Sucursal próxima a la fundación.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 120 Minutos para explicación de la actividad y para la realización de las fotos de los distintos elementos del cajero automático. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

**Anotad los distintos elementos del cajero automático
que habéis trabajado**

Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador entrega a cada equipo las fotografías realizadas en la sesión anterior, para que confeccionen un mural.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo realizado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada equipo elabora su mural de fotografías en papel continuo.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado por su equipo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fotografías. ■ Papel continuo. ■ Pegamento. ■ Tijeras. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fotografías realizadas por los alumnos en la sesión anterior.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 50 Minutos para la exposición de las fotografías realizadas por los alumnos en la sesión anterior. ■ 90 Minutos para la confección del mural. ■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- El educador invita a cada miembro del equipo a escribir una frase sobre una idea principal del contenido trabajado. Una vez la ha escrito, la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan, etc. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases-resumen escritas por cada uno de los miembros. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son más relevantes o sustanciales. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de una forma lógica y, a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.■ Información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de un cajero automáticoEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El Saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de un cajero automáticoEstructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 2**El teléfono móvil y el cajero automático****Objetivo general****Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático****Objetivo específico****Aprender a utilizar el cajero automático.****Contenido 5**

- **Utilizamos el cajero automático (retirada de dinero en efectivo, comprobar saldo actual, recarga del teléfono móvil...).**

Utilizamos el cajero automático**Conocimiento de ideas previas****Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que elabore un listado sobre los distintos elementos que componen un cajero automático y las distintas utilidades del mismo. Para ello, se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

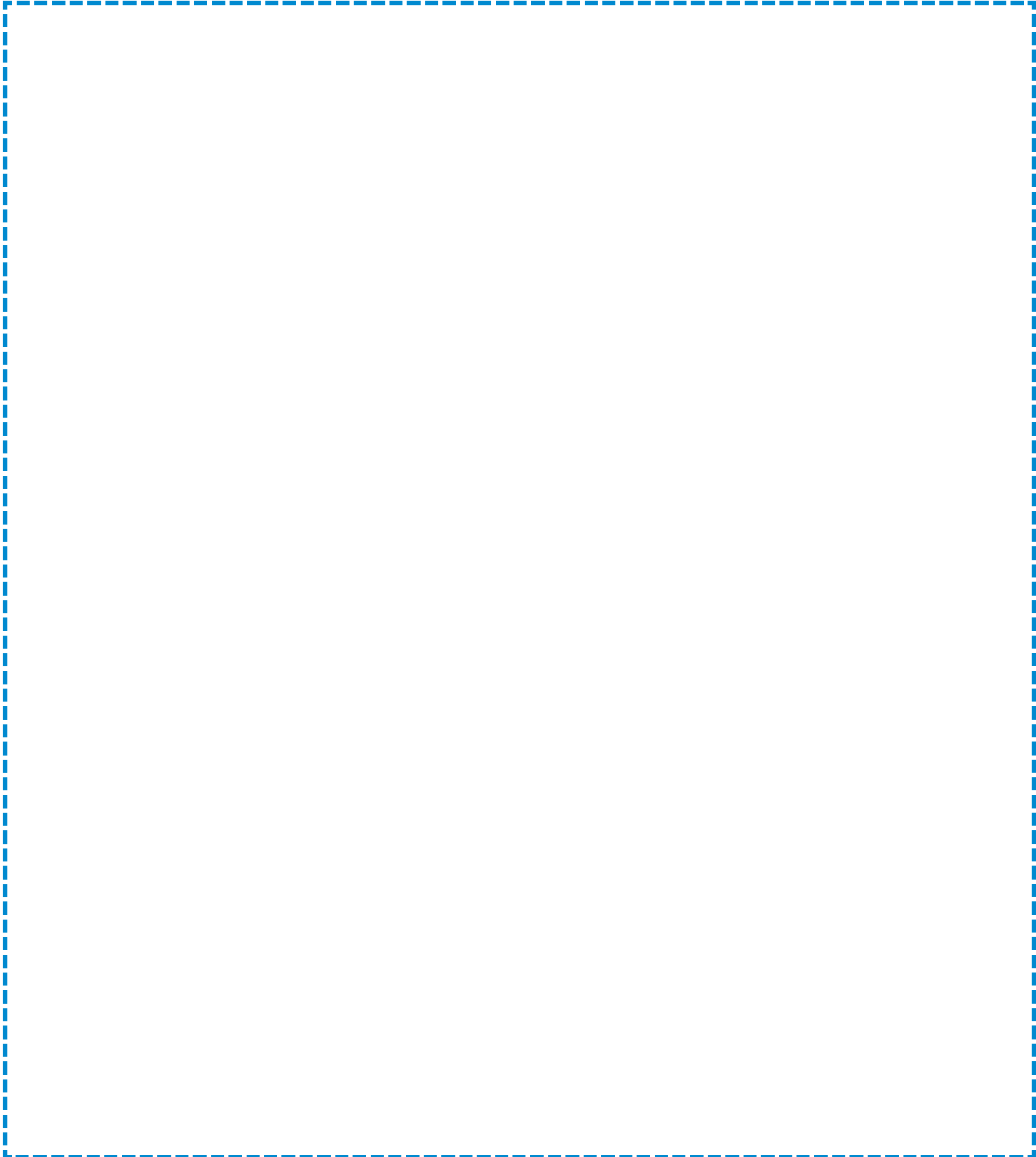
ALUMNO:

Elaborad un listado de los elementos que componen el cajero automático y sus utilidadesEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión comienza con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, los diferentes pasos a seguir para utilizar el cajero automático, según la operación que queramos realizar. El educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos, relacionándolos con el nuevo material.
- El educador ilustra la explicación sobre el funcionamiento del cajero automático con ejemplos próximos a la realidad de los alumnos. Durante el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada De Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Pasos a seguir para utilizar el Cajero Automático. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la realización de la estructura Lectura Compartida. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point y para la realización de la estructura Parada De Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre cómo utilizar el cajero automático según la operación que vayáis a utilizar

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte a cada equipo una ficha con la operación que tienen que realizar en un cajero automático. Seguidamente, comunica a cada equipo que tienen que seleccionar a dos de sus miembros para realizar la actividad; un alumno para que realice la operación indicada y otro para que anote los pasos que realiza su compañero. Los otros dos compañeros observan si la actividad se está desarrollando correctamente. De no ser así aportarán las correcciones oportunas.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Cada equipo realiza su actividad siguiendo las indicaciones del educador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: "Sacamos dinero". ■ Tarjeta o cartilla bancaria.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Cajero Automático.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

TAREA**El cajero automático: sacamos dinero**

1. **Vamos a utilizar el cajero automático.**
2. **La operación que vamos a realizar es SACAR DINERO.**
3. **El importe que tienes que sacar es de 10 euros.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Anota en esta ficha los pasos que hay que seguir para sacar dinero

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte a cada equipo una ficha con la operación que tienen que realizar en un cajero automático. Seguidamente, comunica a cada equipo que tienen que seleccionar a dos de sus miembros para realizar la actividad; un alumno para que realice la operación indicada y otro para que anote los pasos que realiza su compañero. Los otros dos compañeros observan si la actividad se está desarrollando correctamente. De no ser así aportarán las correcciones oportunas.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada equipo realiza su actividad siguiendo las indicaciones del educador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: “Consultamos el saldo actual”. ■ Tarjeta o cartilla bancaria.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Cajero automático.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

TAREA**El cajero automático: consultamos el saldo actual**

1. **Vamos a utilizar el cajero automático.**
2. **La operación que vas a realizar es CONSULTAR EL SALDO ACTUAL DE TU CUENTA.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

EL CAJERO AUTOMÁTICO: CONSULTAMOS EL SALDO ACTUAL

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para consultar el saldo actual de su cuenta

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte a cada equipo una ficha con la operación que tienen que realizar en un cajero automático. Seguidamente, comunica a cada equipo que tienen que seleccionar a dos de sus miembros para realizar la actividad; un alumno para que realice la operación indicada y otro para que anote los pasos que realiza su compañero. Los otros dos compañeros observan si la actividad se está desarrollando correctamente. De no ser así aportarán las correcciones oportunas.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Cada equipo realiza su actividad siguiendo las indicaciones del educador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: "Recargamos el teléfono móvil". ■ Tarjeta o cartilla bancaria.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Cajero automático.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

TAREA**El cajero automático: recargamos el teléfono móvil**

1. **Vamos a utilizar el cajero automático.**
2. **La operación que vas a realizar es RECARGAR TU TELÉFONO MÓVIL.**
3. **El importe de la recarga debe de ser de 10 euros.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

EL CAJERO AUTOMÁTICO: CONSULTAMOS EL SALDO ACTUAL

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para recargar el teléfono móvil

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte a cada equipo una ficha con la operación que tienen que realizar en un cajero automático. Seguidamente, comunica a cada equipo que tienen que seleccionar a dos de sus miembros para realizar la actividad; un alumno para que realice la operación indicada y otro para que anote los pasos que realiza su compañero. Los otros dos compañeros observan si la actividad se está desarrollando correctamente. De no ser así aportarán las correcciones oportunas.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada equipo realiza su actividad siguiendo las indicaciones del educador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: “Actualizamos la cartilla”. ■ Tarjeta o cartilla bancaria.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Cajero Automático.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

TAREA**El cajero automático: actualizamos la cartilla**

1. **Vamos a utilizar el cajero automático.**
2. **La operación que vas a realizar es ACTUALIZAR TU CARTILLA BANCARIA.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

EL CAJERO AUTOMÁTICO: ACTUALIZAMOS LA CARTILLA

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para actualizar su cartilla

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte a cada equipo una ficha con la operación que tienen que realizar en un cajero automático. Seguidamente, comunica a cada equipo que tienen que seleccionar a dos de sus miembros para realizar la actividad; un alumno para que realice la operación indicada y otro para que anote los pasos que realiza su compañero. Los otros dos compañeros observan si la actividad se está desarrollando correctamente. De no ser así aportarán las correcciones oportunas.
- El educador corrige el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada equipo realiza su actividad siguiendo las indicaciones del educador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de actividad: “Consultamos el extracto de nuestra cuenta”. ■ Tarjeta o cartilla bancaria.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula. ■ Cajero automático.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

TAREA**El cajero automático: consultamos el extracto de nuestra cuenta**

1. **Vamos a utilizar el cajero automático.**
2. **La operación que vas a realizar es CONSULTAR EL EXTRACTO DE TU CUENTA BANCARIA.**

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

**EL CAJERO AUTOMÁTICO:
CONSULTAMOS EL EXTRACTO DE NUESTRA CUENTA**

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para consultar el extracto de su cuenta

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre las diferentes utilidades que tiene un cajero automático. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilizamos el cajero automáticoEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Mapa Conceptual a Cuatro Bandas**.
- El educador solicita a cada equipo que exponga su mapa conceptual a través de la estructura **El Número**. En este mapa se refleja una síntesis de los contenidos trabajados en el Módulo.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar el mapa que han elaborado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura, Mapa Conceptual A Cuatro Bandas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2**El teléfono móvil y el cajero automático****Objetivo general****Conocer y manejar de forma responsable el móvil y el cajero automático****Objetivo específico****Aprender a utilizar el cajero automático.****Contenido 6**

- **Normas para un uso responsable del Cajero automático.**

Utilizamos el cajero automático de forma responsable

Conocimiento de ideas previas**Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que busquen información en Internet sobre el uso responsable del cajero automático. Para ello se utiliza la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ordenadores con conexión a Internet.■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

Uso responsable del cajero automáticoEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión comienza con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador muestra, a través de un Power Point, diferentes consejos para un uso responsable del cajero automático. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Power Point: Uso responsable del cajero automático.■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida.■ 100 Minutos para la exposición del Power Point y para la realización de la estructura Parada De Tres Minutos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

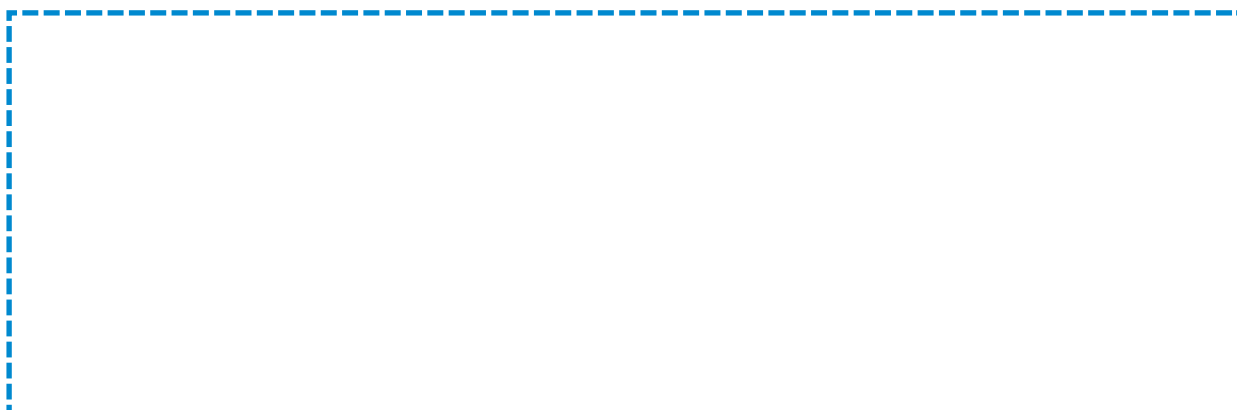
Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el uso responsable del cajero automático

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador informa a los alumnos que van a elaborar un mural sobre el uso responsable del cajero automático y que se tendrá en cuenta toda la información trabajada en las sesiones anteriores. Para realizar la actividad se utiliza la estructura **El folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y confeccionan el mural utilizando la estructura **El Folio Giratorio**. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Cartulina que se utiliza para realizar la estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de sesiones anteriores.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la elaboración del mural. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre el tema trabajado en clase hasta el momento; el uso responsable del cajero automático. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan, etc. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha. De esta manera tienen un resumen de las principales ideas del tema trabajado.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Uso responsable del cajero automáticoEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 2: El teléfono móvil y el cajero automático

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Cadena De Preguntas**.

Actividad alumno

- Cada equipo, piensa una pregunta sobre el uso responsable del cajero automático y después la plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura, Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Adquirir una visión global acerca del ordenador, de sus componentes y cómo se usan

Objetivo específico

Conocer y comprender qué es un ordenador.

Contenido 1

- **Concepto de ordenador.**

¿Sabemos lo que es un ordenador?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué es un ordenador?. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura 1-2-4.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a la cuestión tal y como se indica en la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

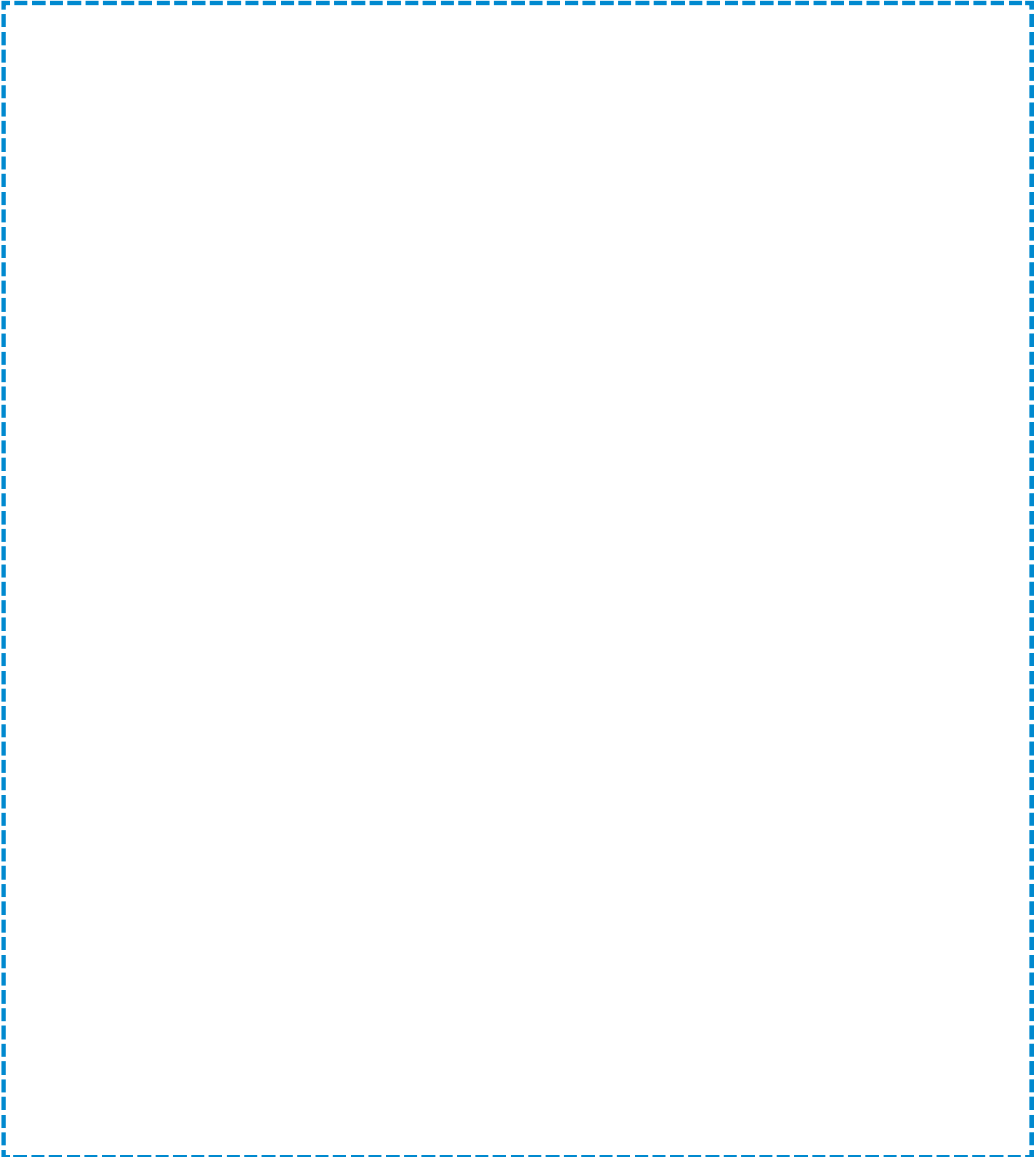
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

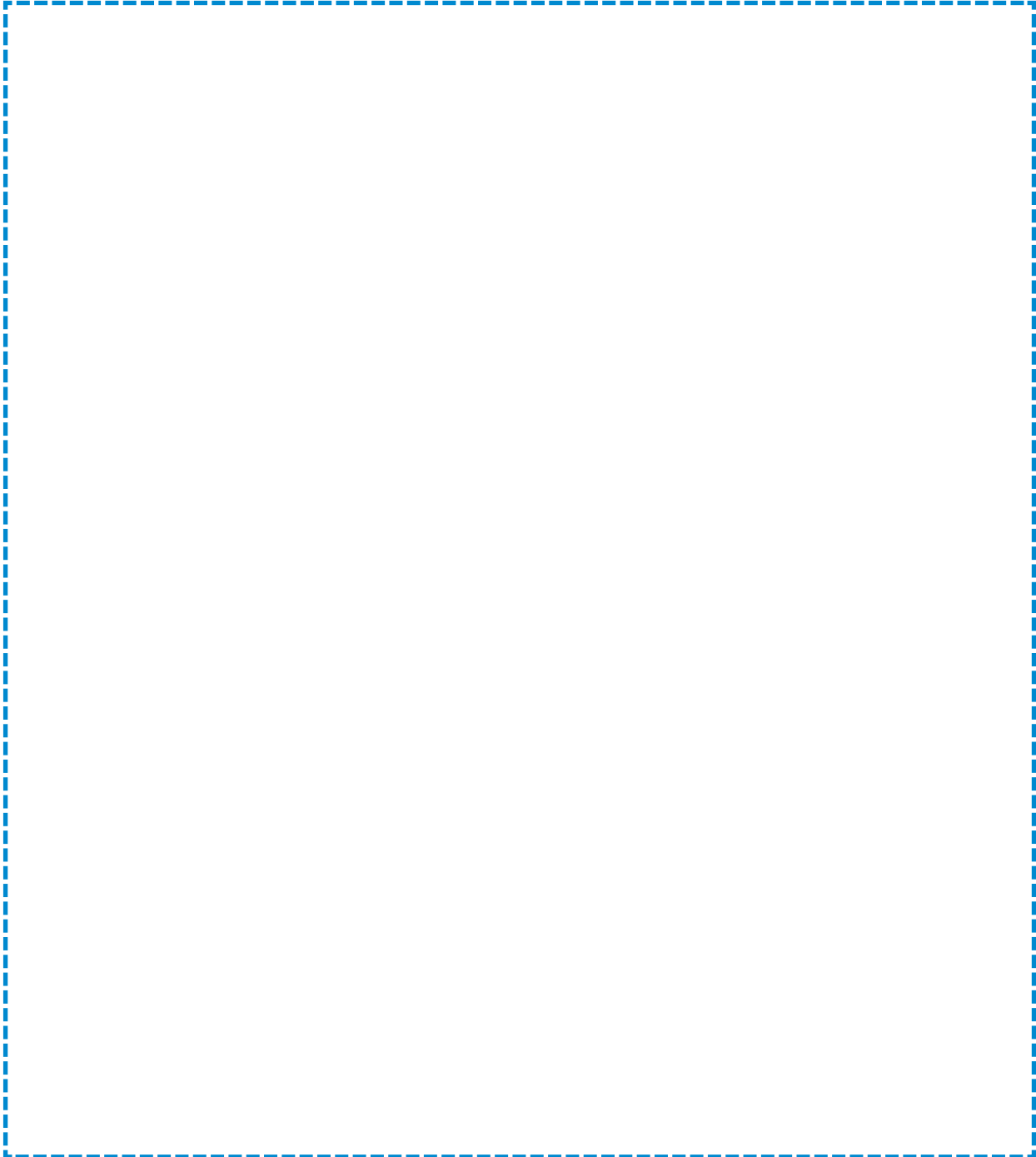
ALUMNO:

¿Qué es un ordenador?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior.

- El educador expone, a través de un Power Point, qué es un ordenador y los diferentes tipos de ordenadores que hay en el mercado. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.

- La explicación "teórica" sobre lo que es un ordenador se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Los alumnos aplican la estructura **Lectura Compartida**. Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

- Los alumnos atienden las explicaciones del educador.

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "El Ordenador". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 90 Minutos para la exposición del power point y la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis de la sesión.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el ordenadorEstructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador comunica a los alumnos que van a elaborar una definición sobre el concepto de ordenador. Para ello se va a utilizar la estructura 1-2-4.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan dudas y elaboran la definición tal y como indica la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

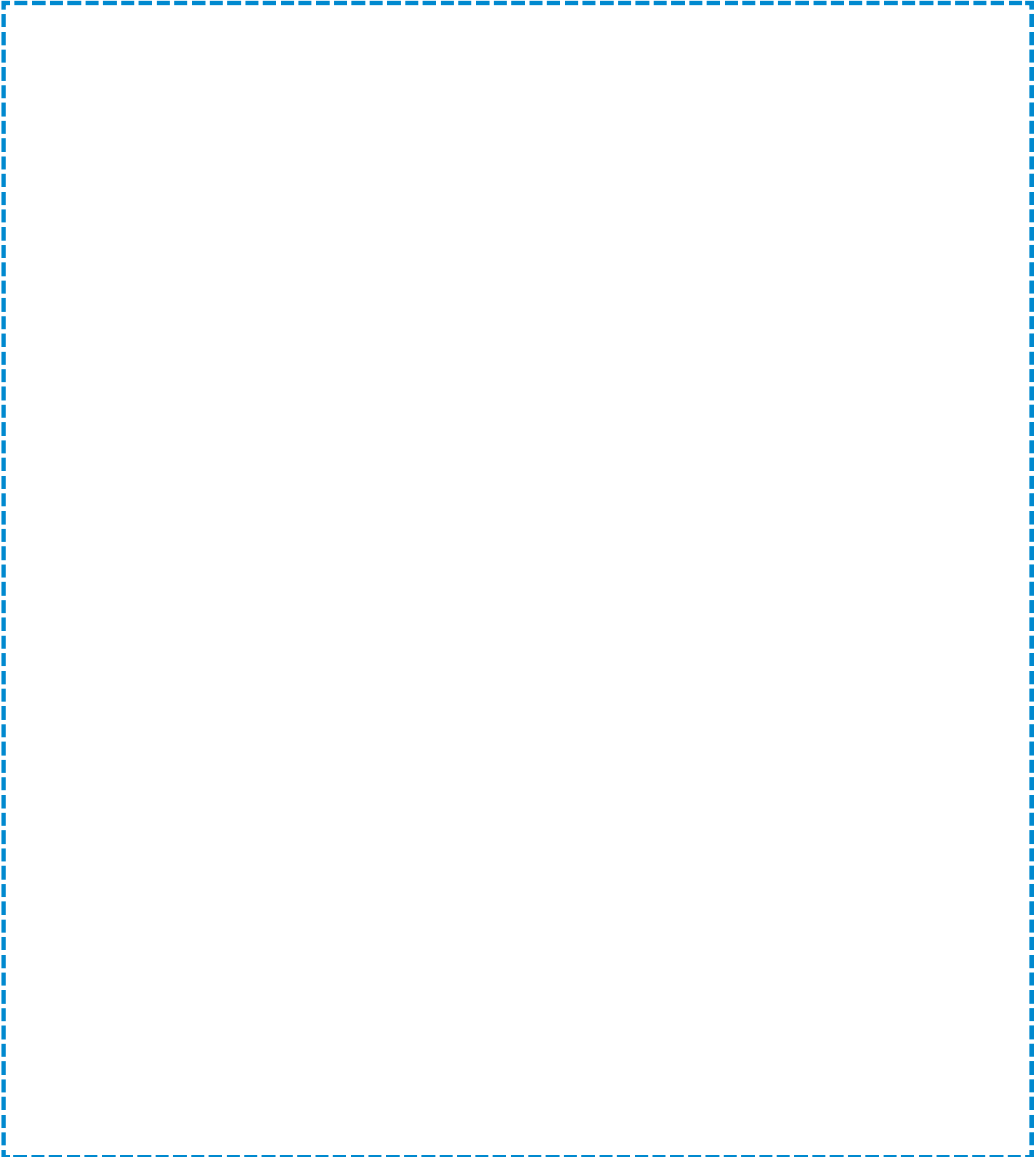
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

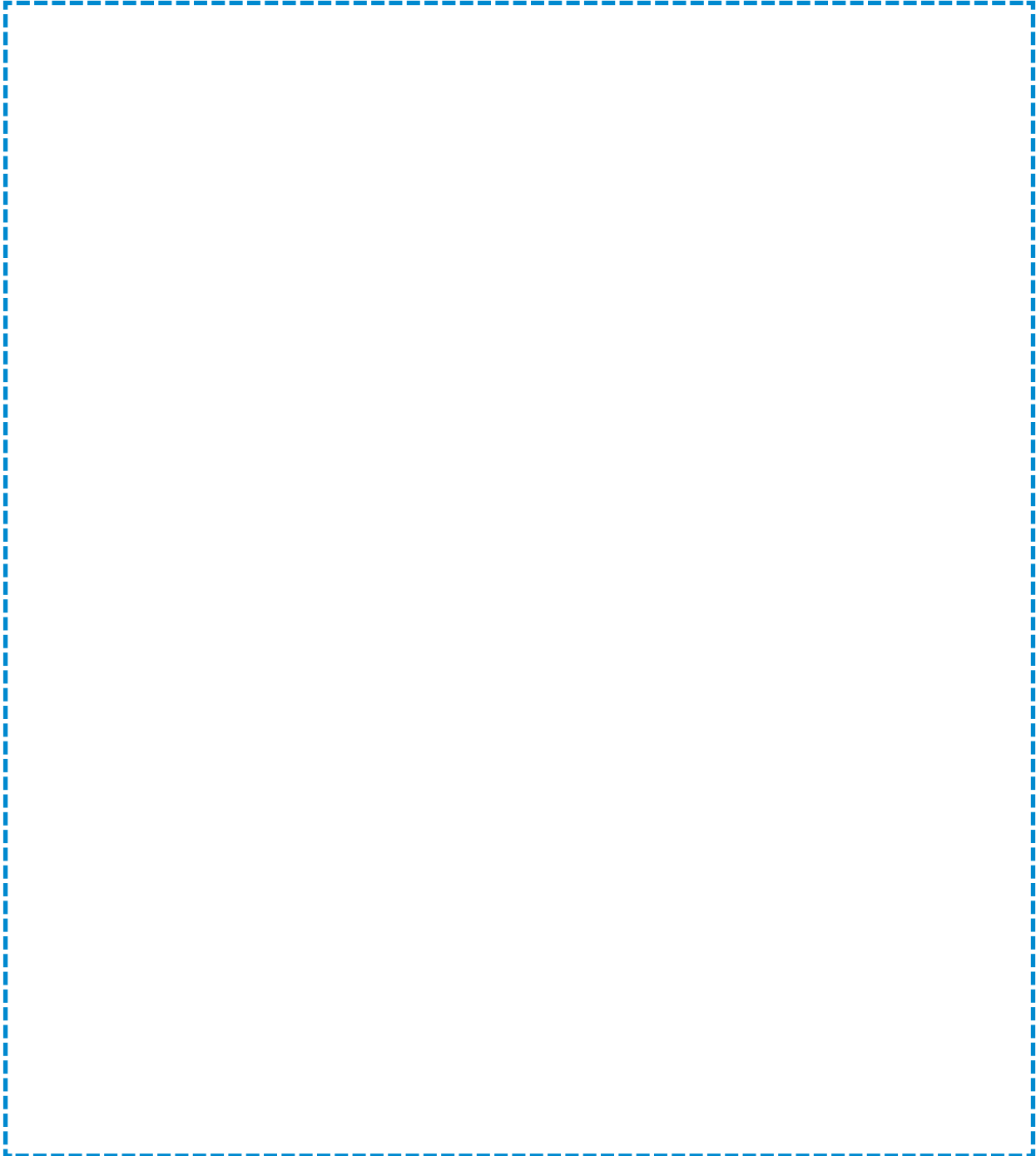
ALUMNO:

Elaborad una definición sobre el concepto de ordenadorEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre el concepto de ordenador. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la sesión. ■ 60 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Concepto de ordenadorEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco de dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador, el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Concepto de ordenadorEstructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Adquirir una visión global acerca del ordenador, de sus componentes y cómo se usan

Objetivo específico

Conocer e identificar los componentes del ordenador (hardware y software) y cómo se usan.

Contenido 2

- **Componentes del hardware:**
 - Monitor o pantalla.
 - Unidad Central o CPU.
 - Teclado.
 - Ratón.
 - Impresora.
 - Altavoces.
 - Escáner.

Conocemos los componentes del ordenador

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- ➔ El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- ➔ El educador pide al grupo que elaboren un listado sobre los diferentes componentes del hardware que conocen. Para ello se utiliza la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- ➔ Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- ➔ El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las mati-

zan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la respuesta más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Mejor Entre Todos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura Mejor Entre Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

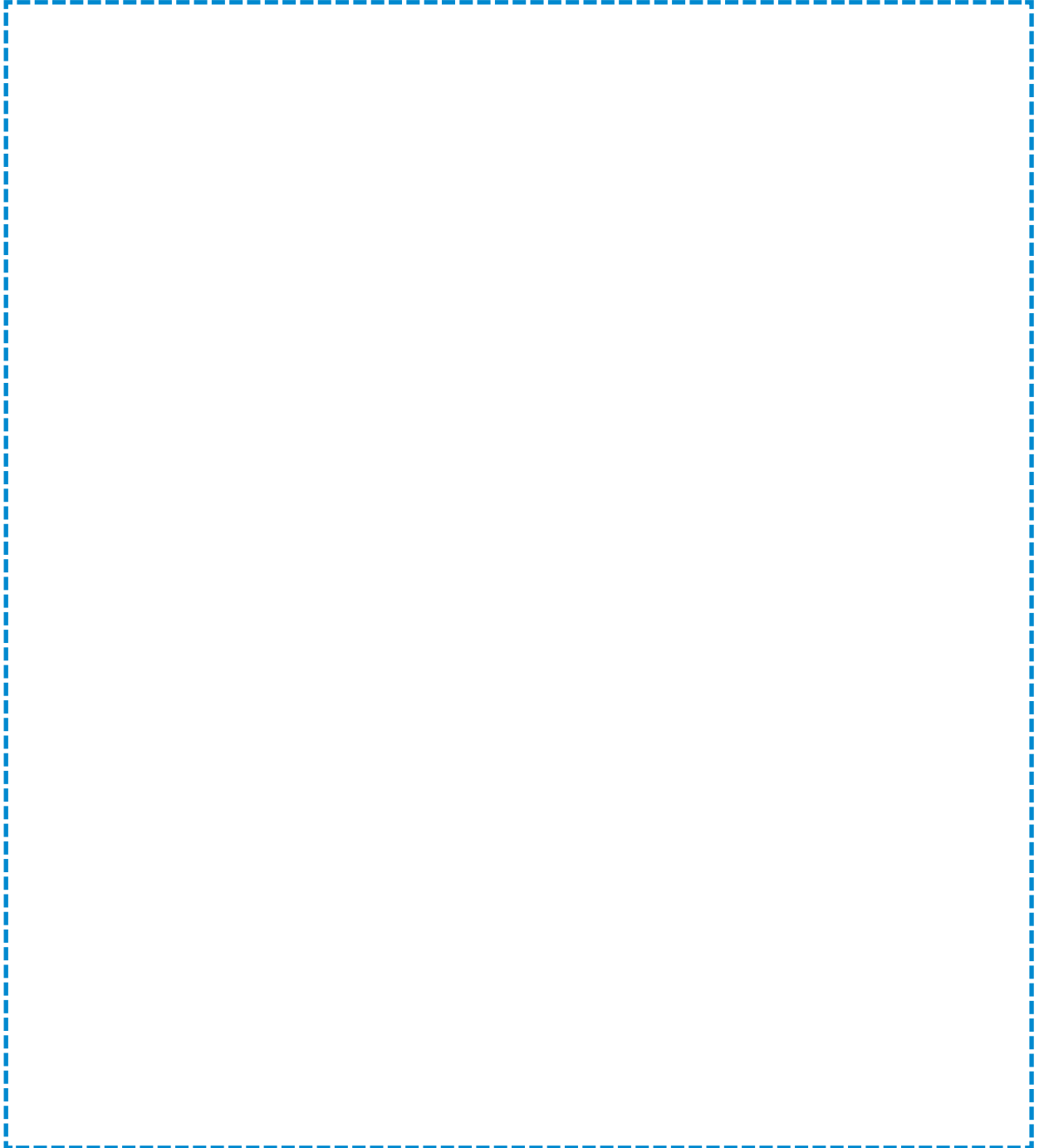
FECHA:

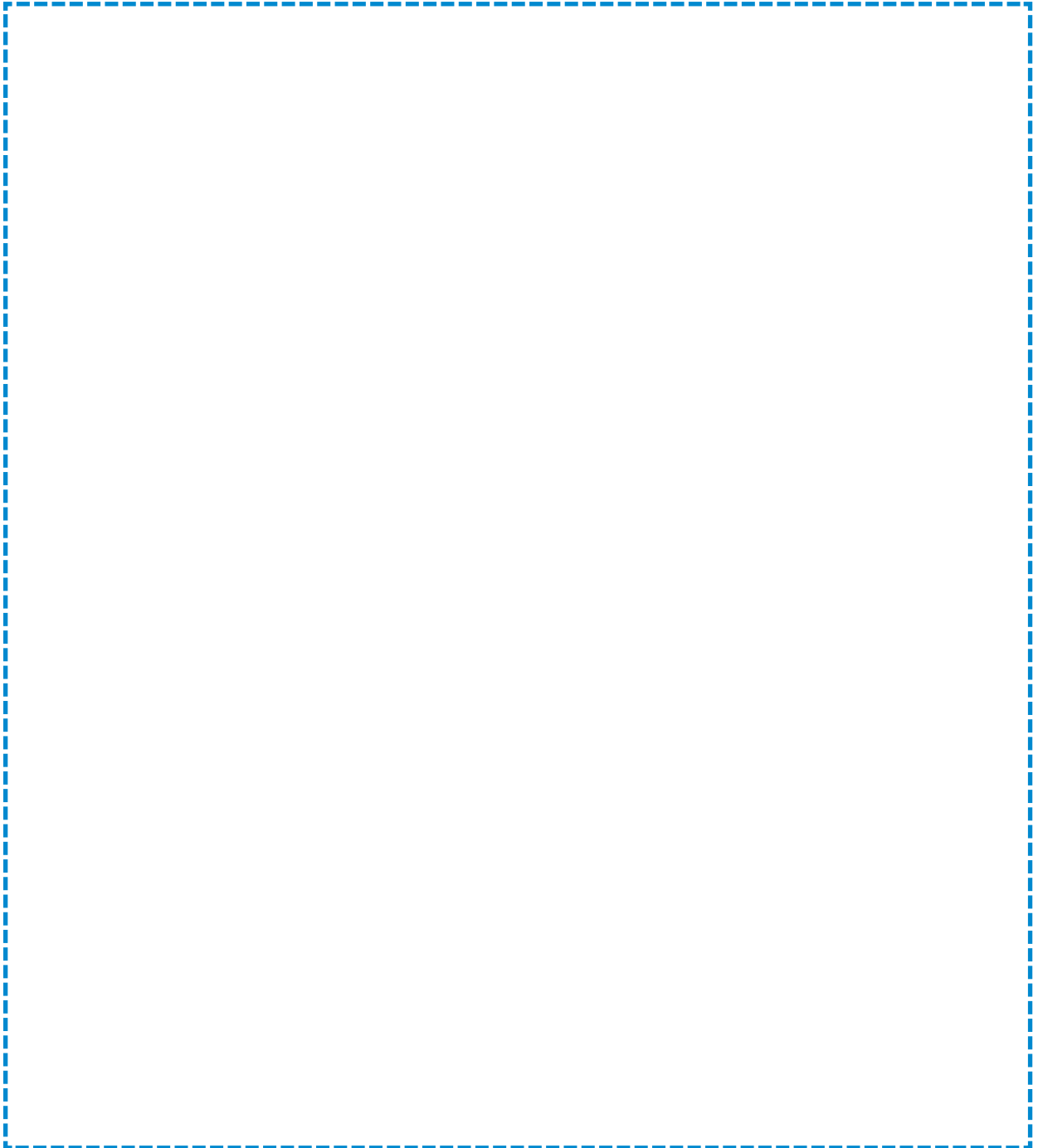
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

Componentes del hardwareEstructura: **Mejor Entre Todos****Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica a los alumnos, a través de una exposición de imágenes, cada uno de los componentes del hardware. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre los componentes del hardware se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. Una vez finalizada la exposición, el educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una aparecen dos imágenes sobre los componentes del hardware y una imagen que no pertenece al hardware. Cada equipo tendrá que identificar cuáles son las imágenes que muestran elementos del hardware. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el alumno que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que éste acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio “giratorio” y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han

participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imágenes de los componentes del hardware. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 50 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 100 Minutos para la exposición de imágenes y la realización de la estructura El Folio Giratorio. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Estructura: ***El Folio Giratorio***

Rodea con un círculo los componentes
del hardware



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio**

Rodea con un círculo los componentes
del hardware



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio**

Rodea con un círculo los componentes
del hardware



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio**

Rodea con un círculo los componentes
del hardware



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una aparece una imagen de un componente del hardware para que, una vez que haya sido analizado por los alumnos, escriban su nombre en el lugar asignado en la ficha de trabajo. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices Al Centro**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura Lápices Al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lápices Al Centro. ■ 50 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***Lápices al centro*****Componentes del hardware**

1. ¿Cómo se llama el componente del hardware que aparece en la imagen anterior?



La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Componentes del hardware**

1. ¿Cómo se llama el componente del hardware que aparece en la imagen anterior?



La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Componentes del hardware**

1. ¿Cómo se llama el componente del hardware que aparece en la imagen anterior?



La persona responsable de estas preguntas es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al centro****Componentes del hardware**

1. ¿Cómo se llama el componente del hardware que aparece en la imagen anterior?



La persona responsable de estas preguntas es:

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que tienen que elaborar un mural sobre los diferentes componentes del hardware que se han trabajado.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el mural elaborado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y confeccionan el mural utilizando la estructura **El Folio Giratorio**. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- Los alumnos exponen el mural elaborado tal y como indica la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Cartulinas para realizar la estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la elaboración del mural.■ 40 Minutos para la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, como se utilizan los diferentes componentes del hardware.
- A continuación, el educador reparte a cada equipo cuatro fichas. Cada una contiene una pregunta sobre un componente del ordenador y tres posibles respuestas. Los alumnos tienen que identificar cuál es la respuesta correcta. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices Al Centro**.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno por todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador.
- Los distintos equipos cumplimentan las fichas tal y como indica la estructura. A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a uno de ellos que explique su ficha, o la interprete. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro presenta la ficha que se le ha asignado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y se aseguren de que saben interpretarla.
- El educador recoge al azar, la ficha de trabajo de un miembro del equipo, la corrige, y la calificación es la misma para todos sus miembros.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices Al centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: ¿Cómo se utilizan los componentes del hardware? ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del educador. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices Al Centro. ■ 20 Minutos para la estructura Uno Por Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué es lo que tenemos que hacer para poder utilizar la pantalla del ordenador?

Estructura: *Lápices al Centro*

De las tres opciones que aparecen marca con una X la que consideres correcta.
Recuerda: sólo una de ellas es **CORRECTA**

- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la torre.
- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla.
- Hacer doble clic con el ratón.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué paso hay que seguir para hacer doble clic con el ratón?Estructura: *Lápices al Centro*

De las tres opciones que aparecen marca con una X la que consideres correcta.
Recuerda: sólo una de ellas es CORRECTA

- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la torre.
- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla.
- Pulsar dos veces muy seguidas el ratón.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué paso hay que seguir para hacer doble clic con el ratón?Estructura: *Lápices al Centro*

De las tres opciones que aparecen marca con una X la que consideres correcta.
Recuerda: sólo una de ellas es **CORRECTA**

- Pulsar el botón PHOTO que aparece en la parte frontal del escáner.
- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla.
- Pulsar dos veces muy seguidas con el ratón.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué hay que hacer para encender los altavoces?Estructura: *Lápices al Centro*

De las tres opciones que aparecen marca con una X la que consideres correcta.
Recuerda: sólo una de ellas es CORRECTA

- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la torre.
- Pulsar el botón que aparece en la parte inferior de la pantalla.
- Pulsar el botón Power.

La persona responsable de esta ficha es: _____

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual A Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, gomas de borrar y papel.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la estructura Mapa Conceptual a Cuatro Bandas.■ 90 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Cada equipo, piensa una pregunta sobre los componentes del hardware y después la plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices, gomas de borrar y papel.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3**Aprendo a utilizar el ordenador****Objetivo general**

Adquirir una visión global acerca del ordenador, de sus componentes y cómo se usan

Objetivo específico

Conocer e identificar los componentes del ordenador (hardware y software) y cómo se usan.

Contenido 3

- **Componentes del Software:**
 - **Programas (Microsoft Word, Power Point, Paint).**

¿Sabemos lo que es un ordenador?

Conocimiento de ideas previas**Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo las siguientes cuestiones: ¿Qué es el software? y ¿Qué programas del ordenador conocéis? Para responder a estas preguntas se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a la cuestión tal y como se indica en la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

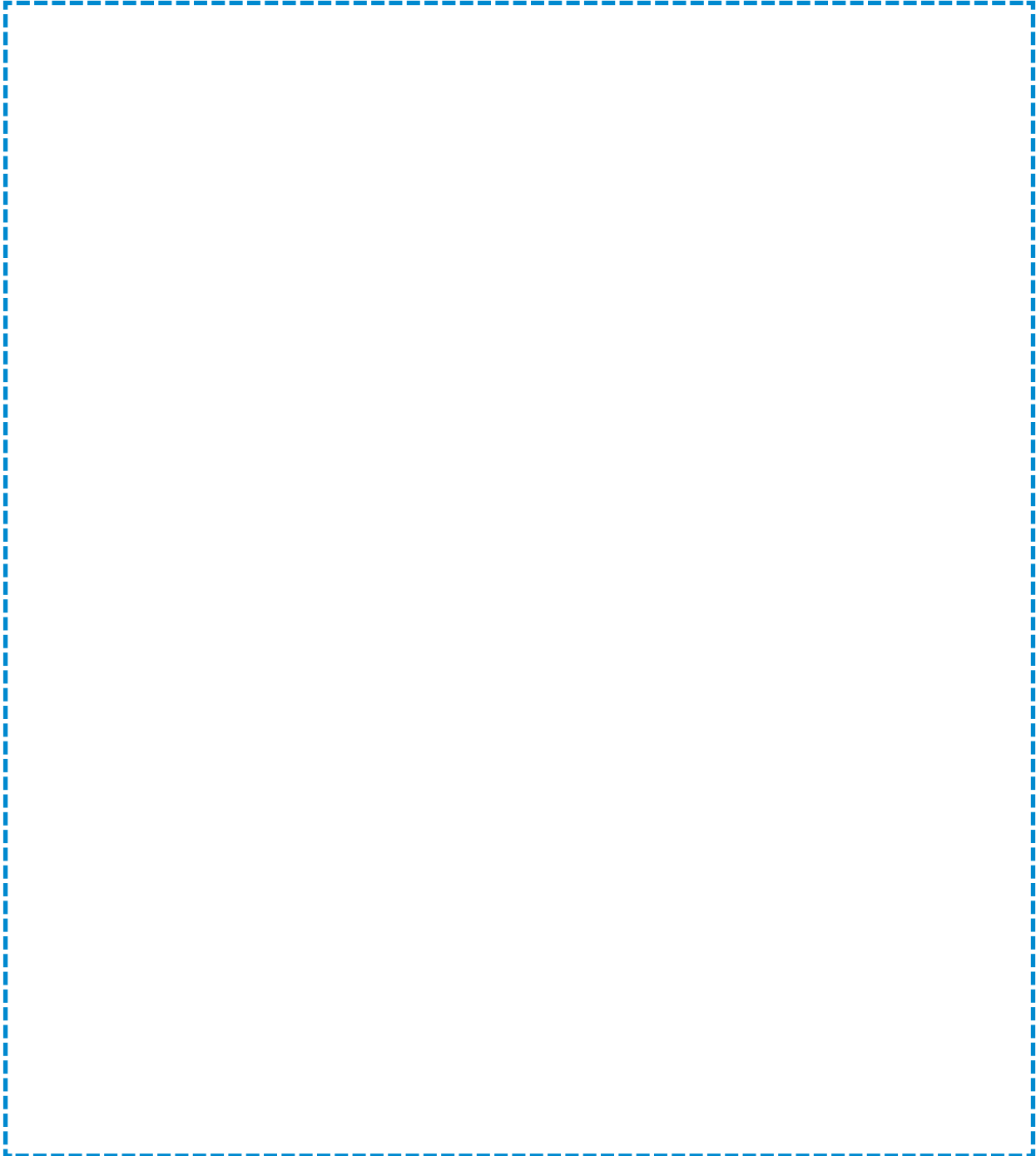
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

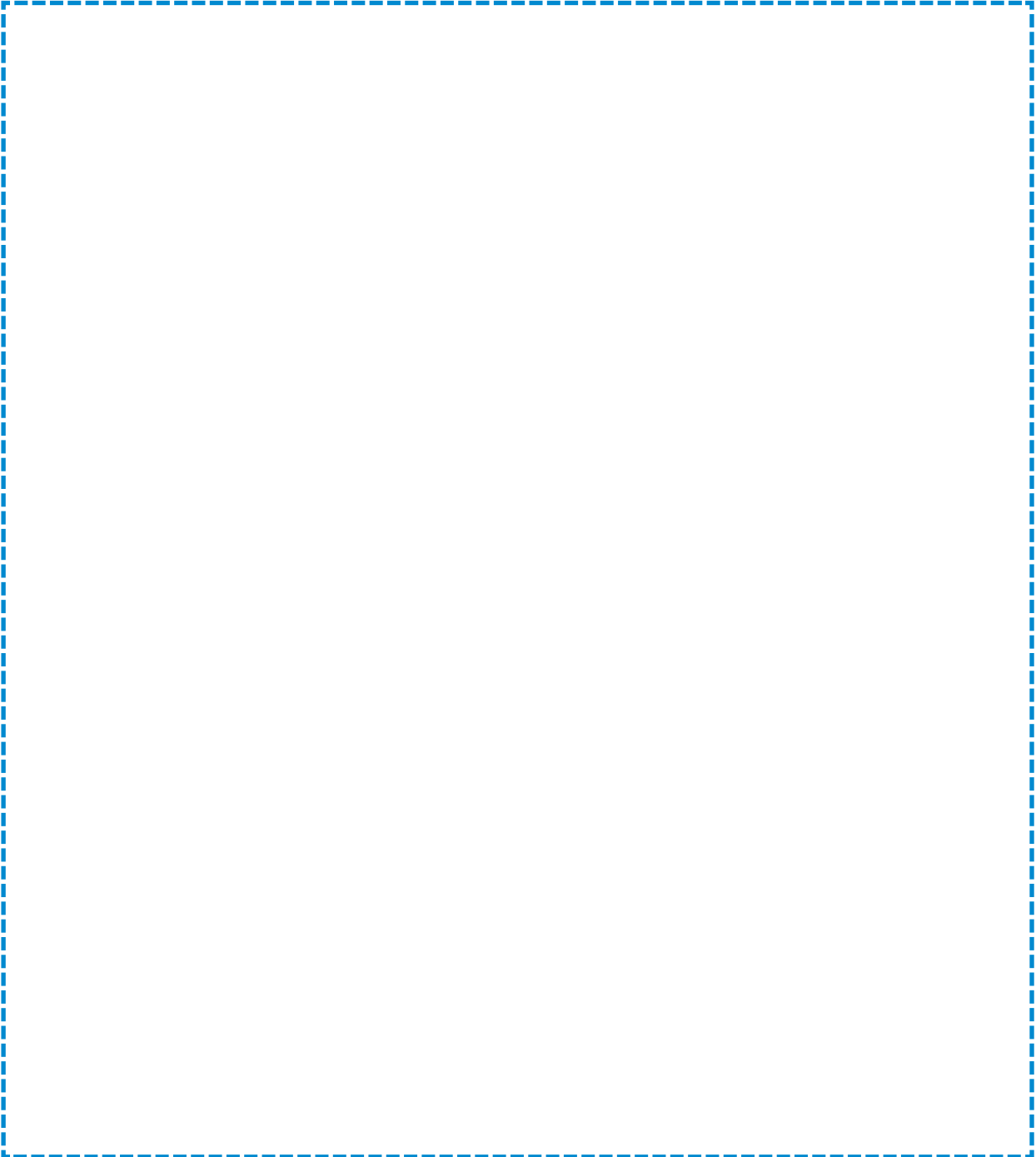
ALUMNO:

¿Qué es el software?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

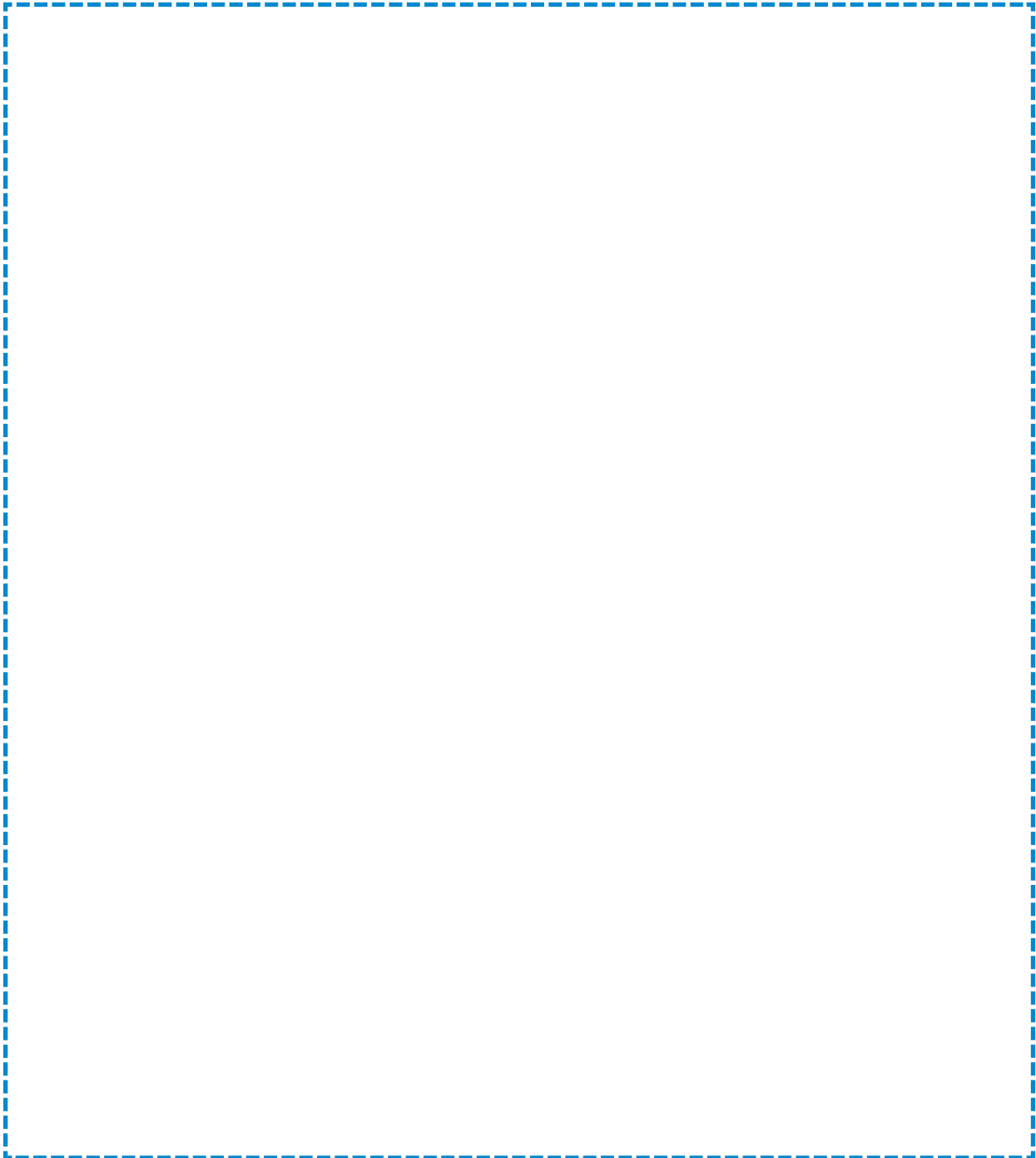
ALUMNO:

¿Qué programas del ordenador conocéis?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador expone, a través de un power point, el concepto de software y los diferentes programas que se van a trabajar. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- La explicación “teórica” sobre el concepto de software y los programas que se van a trabajar se ilustra con ejemplos próximos a su realidad. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada De Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el profesor o la profesora da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: El Software. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 100 Minutos para la exposición del power point y la realización de la estructura Parada De Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el software y los diferentes programas que se van a trabajar

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo tres fichas. En cada una aparece el icono de uno de los tres programas que se van a trabajar en clase (Microsoft Word, Power Point y el programa de dibujo Paint). Los alumnos tienen que identificar a que programa corresponde el icono que aparece en la ficha y seguidamente escriben su nombre en el lugar asignado para ello. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos realizan la actividad tal y como indica la estructura. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- Un alumno de cada equipo elegido al azar, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio**

Escribe a continuación el nombre del programa al que pertenece este icono

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio**

Escribe a continuación el nombre del programa al que pertenece este icono

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio**

Escribe a continuación el nombre del programa al que pertenece este ícono

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los componentes del software. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

El softwareEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco De Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador, el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Componentes del softwareEstructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los Software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un Procesador de Textos (P.T.).

Contenido 4

- **El Procesador de Textos:**
 - Identificación y localización del icono.
 - Utilidad.

Conocemos el Procesador de Textos

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué sabéis sobre el Procesador de Textos? Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a la cuestión tal y como se indica en la estructura. Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente

(ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 50 Minutos para la realización de la estructura Folio Giratorio Por parejas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué sabéis sobre el Procesador de Textos?Estructura: ***Folio Giratorio Por Parejas***

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador presenta, a través de un power point, el icono, la localización y las utilidades del programa Microsoft Word. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material. Paralelamente a su exposición, solicita a los alumnos que pongan en práctica los contenidos impartidos en el ordenador para así comprobar su grado de comprensión.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y ponen en práctica los contenidos en el ordenador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: El Procesador de Textos. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición del power point y la puesta en práctica de los contenidos en el ordenador. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos la actividad a realizar. Cada equipo tiene que escribir en la ficha de trabajo los pasos a seguir para abrir el Procesador de Textos: Microsoft Word. Para ello se utiliza la estructura **Mejor Entre Todos**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la tarea realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad siguiendo la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la actividad que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura Mejor Entre Todos: "Pasos a seguir para abrir el Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Mejor Entre Todos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

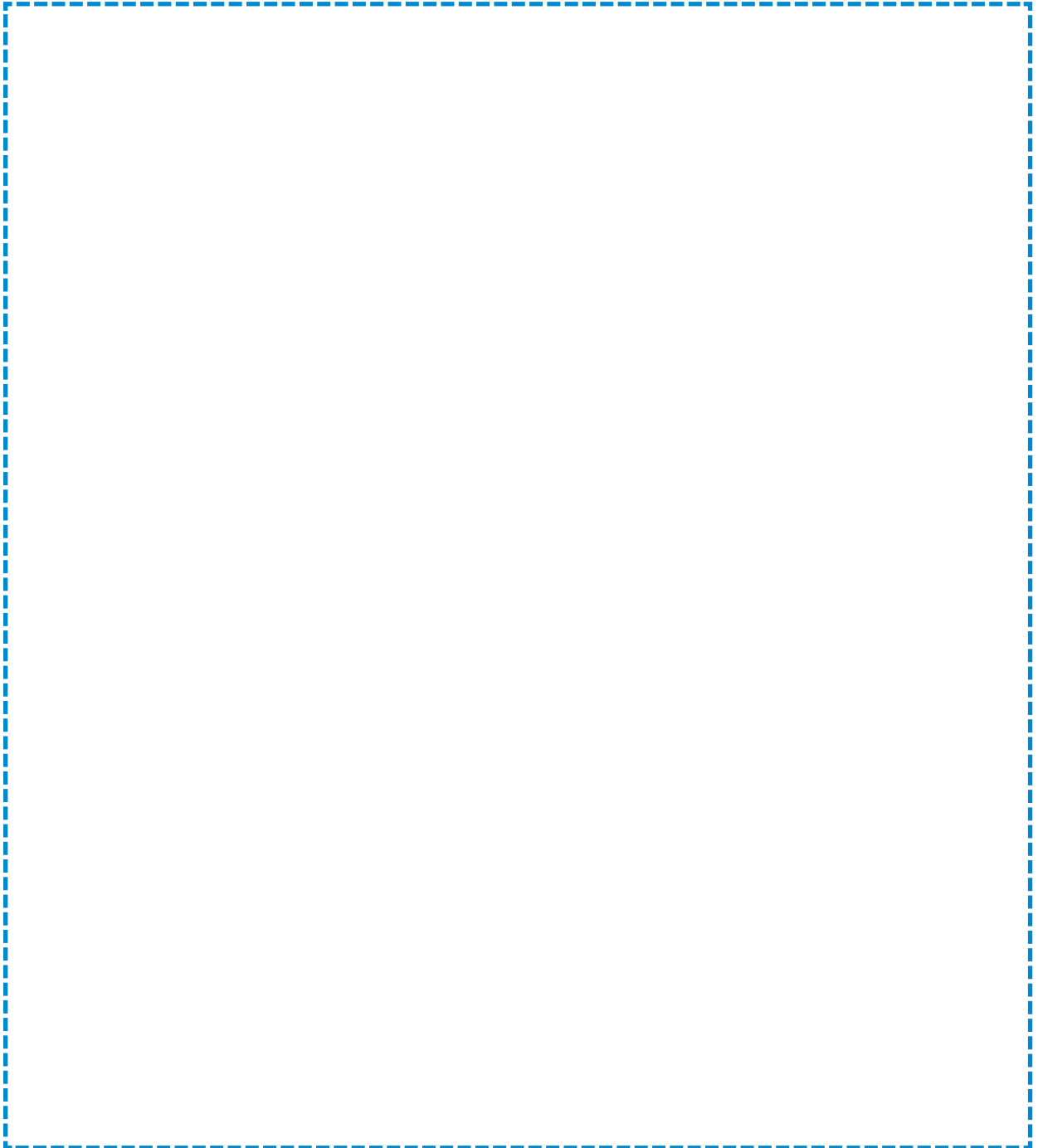
SESIÓN:
2

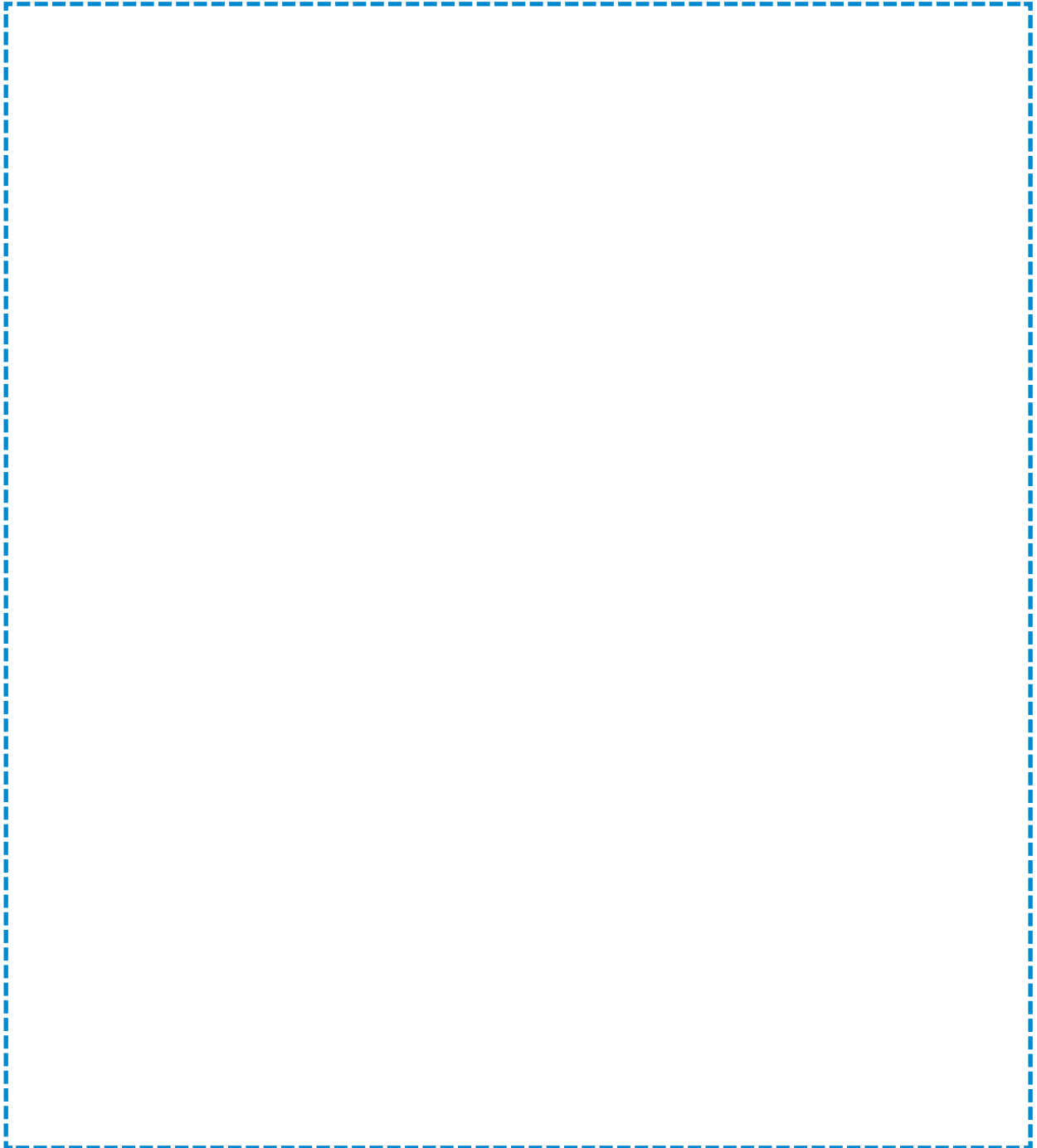
EQUIPO:

ALUMNO:

Pasos a seguir para abrir el Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***Mejor Entre Todos*****Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que abrir el Procesador de Textos Microsoft Word. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para abrir el Procesador de Textos.
 (El paso 2º y 3º se repetirá tres veces, dado que en clase se han trabajado tres formas diferentes para abrir el procesador de textos).
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la tarea realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la actividad que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador. ■ Ficha actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word".
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 70 Minutos para poner en práctica los conocimientos aprendidos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para abrir el Procesador de Textos:
Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una de las fichas aparecen cuatro posibles utilidades del Procesador de Textos, de las cuáles, dos son correctas y dos incorrectas. Los alumnos tienen que identificar las utilidades correctas y señalarlas en la ficha de trabajo. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a uno de ellos que explique su ficha, o la interprete. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro presenta la ficha que se le ha asignado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y se aseguren de que saben interpretarla.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Utilidad del Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices Al Centro. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilidad del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Lápices al Centro***Rodea con un círculo las utilidades del Procesador de Textos**

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD sirve para:

- Crear presentaciones.
- Redactar una carta.
- Hacer gráficos.
- Enviar correos electrónicos.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilidad del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Lápices al Centro***Rodea con un círculo las utilidades del Procesador de Textos**

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD sirve para:

- Redactar un currículum.
- Dibujar.
- Crear un calendario.
- Jugar.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilidad del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Lápices al Centro***Rodea con un círculo las utilidades del Procesador de Textos**

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD sirve para:

- Crear páginas web.
- Redactar un libro.
- Hacer operaciones matemáticas.
- Chatear.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilidad del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Lápices al Centro***Rodea con un círculo las utilidades del Procesador de Textos**

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD sirve para:

- Redactar una agenda.
- Chatear.
- Crear una cuenta de correo electrónico.
- Introducir imágenes.

La persona responsable de esta ficha es: _____

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual a Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lápices, gomas de borrar y papel.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la estructura Mapa Conceptual A Cuatro Bandas. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el contenido o contenidos estudiados hasta el momento, que plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones fundamentales, sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3**Aprendo a utilizar el ordenador****Objetivo general****Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos****Objetivo específico****Aprender a utilizar un Procesador de Textos: Microsoft Word.****Contenido 5**

- **Elementos de la ventana del Procesador de Textos:**
 - **Barra de Título:**
Nombre del documento y programa.
Funciones de minimizar, restaurar, maximizar y cerrar.

 - **Barra de Menú:**
Menú archivo (guardar como, configurar página).
Menú inicio (portapapeles, fuente párrafo, edición).
Menú insertar (número de página, tabla e imagen prediseñada)
Menú diseño de página (orientación de página, bordes de página).
Menú revisar (ortografía y gramática).

 - **Barra de desplazamiento.**

Aprendemos a utilizar un Procesador de Textos

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador explica al grupo, a través de un Power Point, el tema que nos ocupa. Seguidamente, plantea al grupo la siguiente cuestión: de los elementos de la ventana de Microsoft Word que os he mostrado, ¿cuáles conocíais?. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador, preguntan dudas y responden a la cuestión tal y como se indica en la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos. ■ Power Point: Elementos de la ventana del Procesador de Textos. ■ Cañón Proyector. ■ Ordenador.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del power point. ■ 40 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

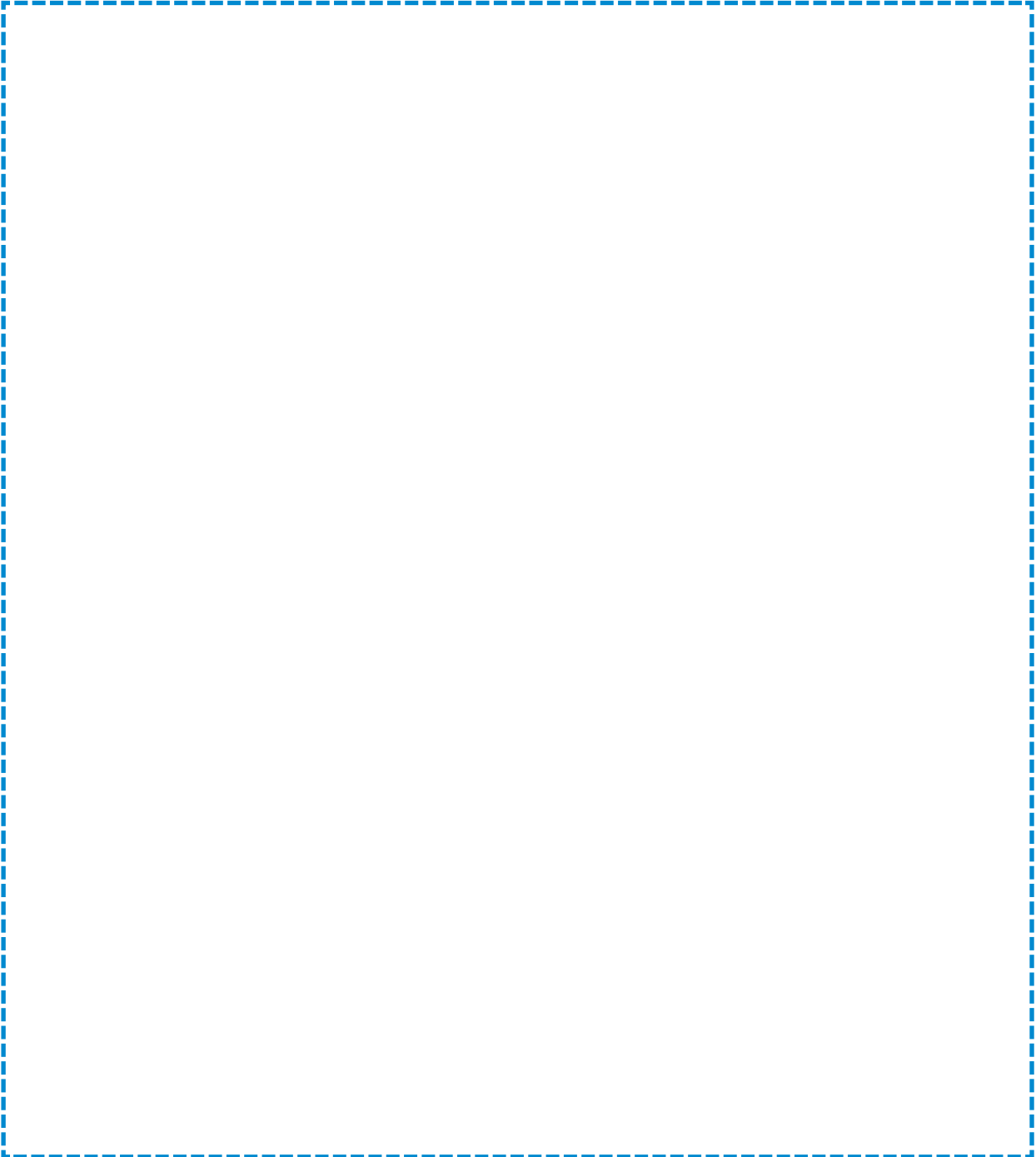
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

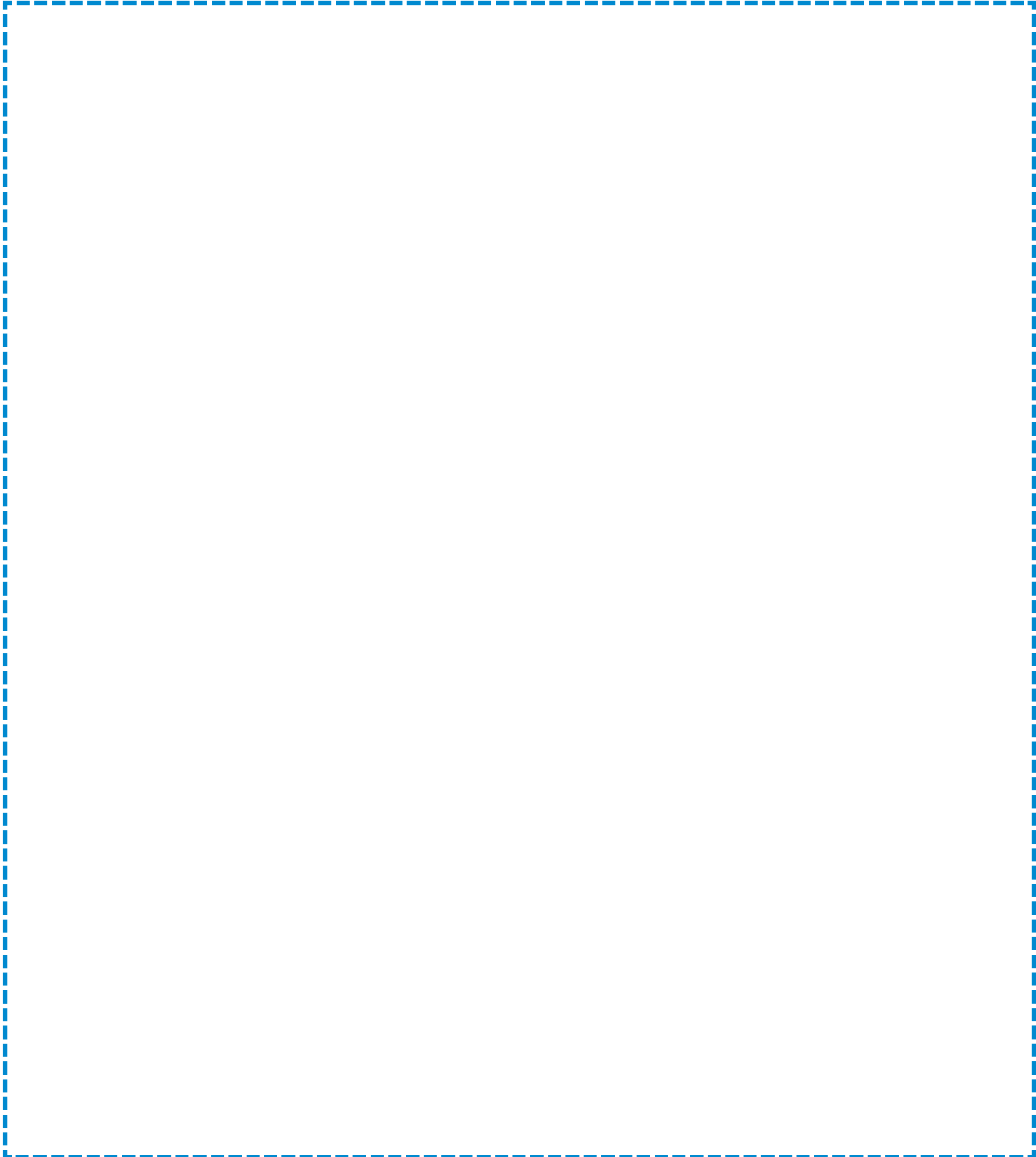
ALUMNO:

**De los elementos de la ventana de Microsoft Word que os he mostrado
¿cuáles conocíais?**Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- A continuación, el educador, a través de un Power Point, amplía la información de los alumnos sobre los elementos de la ventana del Procesador de Textos. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el profesor o la profesora da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Elementos de la ventana del Procesador de Textos. Microsoft Word. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición del Power Point y para la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre los elementos de la ventana de Microsoft Word

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparece la ventana del Procesador de Textos: Microsoft Word. Los alumnos tienen que poner el nombre a cada uno de los elementos que aparecen en la ventana. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un "folio giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de actividad: "Elementos de la Ventana del Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

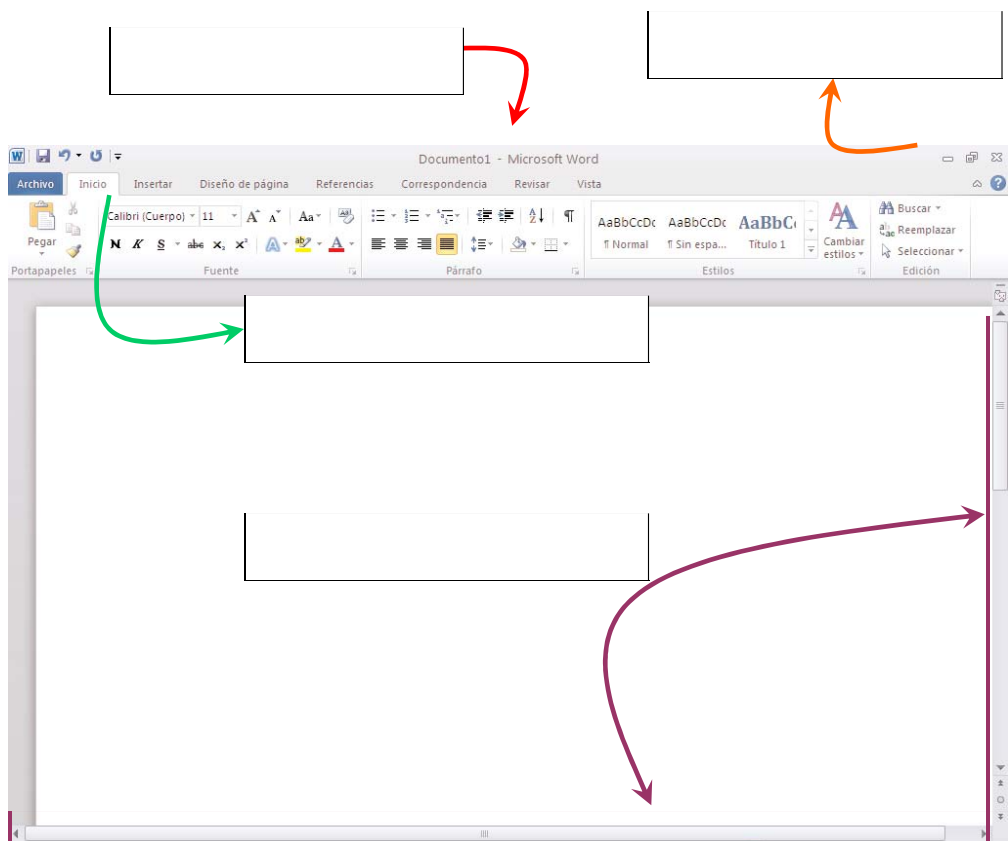
MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Elementos de la venta del Procesador de Textos: Microsoft Word

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Poned el nombre a cada uno de los elementos de la ventana del Procesador de Textos que hemos trabajado**

SESIÓN 1A

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, la Barra de Título. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y aplican la estructura. Cuando el profesor o la profesora da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: La Barra de Título. ■ Cañón. ■ Ordenador.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del educador y la estructura Parada de tres minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

**Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas
sobre la Barra de Título**Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas donde aparecen preguntas sobre la Barra de Título. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la definición final elaborada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad con estructura Lápices al Centro: La Barra de Título. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lápices al centro. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

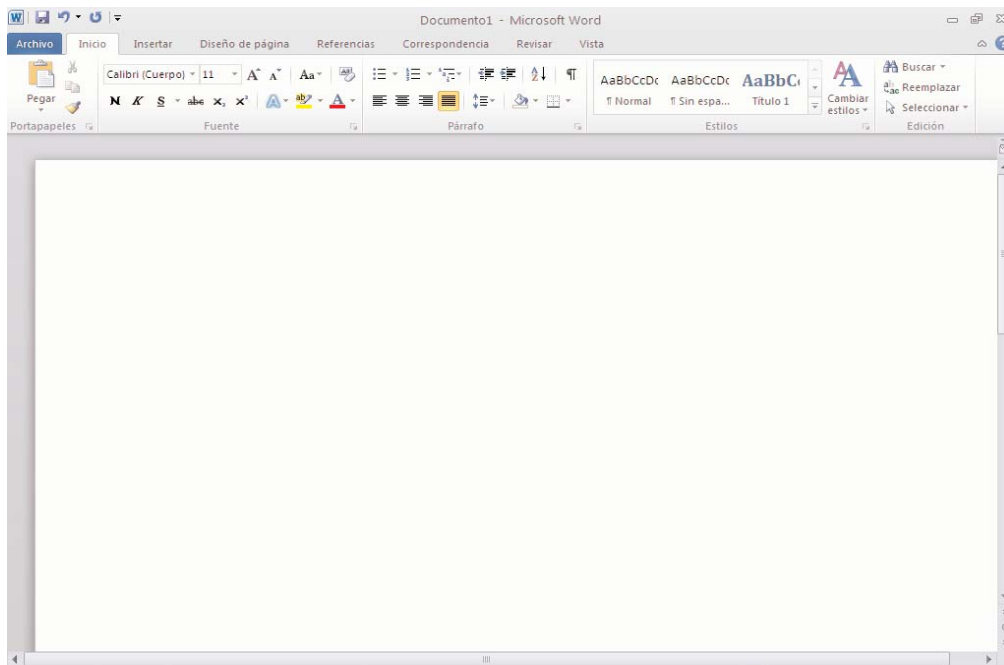
SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Fijaos en las imágenes que aparecen sobre la barra de título e id contestando a las preguntas que aparecen a continuación:

Estructura: **Lápices al centro**

La barra de título

1. ¿Qué elementos aparecen en la Barra de Título?



La persona responsable de esta pregunta es

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Fijaos en las imágenes que aparecen sobre la barra de título e id contestando a las preguntas que aparecen a continuación:

Estructura: *Lápices al Centro***La barra de título****1. ¿Qué pasa si pinchamos encima del botón MINIMIZAR?**

La persona responsable de esta pregunta es

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Fijaos en las imágenes que aparecen sobre la barra de título e id contestando a las preguntas que aparecen a continuación:

Estructura: *Lápices al Centro***La barra de título****1. ¿Qué pasa si pinchamos encima del botón RESTAURAR?**

La persona responsable de esta pregunta es

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

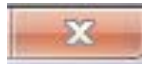
FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Fijaos en las imágenes que aparecen sobre la barra de título e id contestando a las preguntas que aparecen a continuación:

Estructura: *Lápices al Centro***La barra de título****1. ¿Qué pasa si pinchamos encima del botón CERRAR?**

La persona responsable de esta pregunta es

SESIÓN 1B

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Archivo. Paralelamente a su exposición, solicita a los alumnos que pongan en práctica los contenidos impartidos en el ordenador.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y ponen en práctica los contenidos en el ordenador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Archivo. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del Power Point y la puesta en práctica de los contenidos impartidos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga los pasos que han seguido para realizar los distintos ejercicios prácticos propuestos. Para ello se utiliza la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para realizar los ejercicios.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: Menú Archivo. ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 100 Minutos para realizar los ejercicios prácticos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MENÚ ARCHIVO

Realizad los siguientes ejercicios en el ordenador:

1. Abre un documento de Microsoft Word.
2. Escribe el nombre de vuestro equipo.
3. Guarda ese documento en la carpeta Mis Documentos y con el nombre de TIC'S.
4. Por último, imprime tu documento.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 1C

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Inicio. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Inicio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
 (El paso 2º y 3º se repetirá tres veces, dado que se han repartido tres fichas diferentes).
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Menú Inicio". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MENÚ INICIO

Realiza el siguiente ejercicio:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe tu nombre y los dos apellidos.
3. Sitúate en el Menú Inicio.
4. En la sección edición pincha en la opción **SELECCIONAR TODO**.

¿QUÉ HA PASADO?

MENÚ INICIO

Realiza el siguiente ejercicio:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe tu nombre y los dos apellidos.
3. Entra en Menú Inicio.
4. Pincha en la opción CORTAR.
5. Sitúa el ratón en tu documento.
6. Entra en Menú Inicio.
7. Pincha en la opción PEGAR.

¿QUÉ HA PASADO?

MENÚ INICIO

Realiza el siguiente ejercicio:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe tu nombre y los dos apellidos.
3. Selecciona tu nombre y apellidos.
4. Entra en Menú INICIO.
5. Sitúa el ratón en tu documento.
6. Entra en Menú Inicio.
7. Pincha en la opción PEGAR.

¿QUÉ HA PASADO?

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2C.1

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas sobre el Menú Inicio, donde aparece una opción y tres posibles utilidades. Los alumnos tienen que marcar con una cruz la utilidad que consideren correcta. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices Al centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno el cual deberá salir delante de todo el grupo a explicar una de las fichas, no necesariamente la que se le había asignado en un primer momento dentro de su equipo, sino la que le haya tocado al azar después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices Al centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lápices Al Centro. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C.1

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Menú Inicio****¿Para qué sirve la opción COPIAR?****Marca con una cruz (X) la utilidad que se corresponde con la OPCIÓN COPIAR**

- Esta opción nos permite copiar de un documento de Word a otro documento de Word un trozo de texto.
- Sirve para pasar un trozo de texto de un documento a otro.
- Esta opción nos permite seleccionar todo aquello que hemos hecho en el documento.

La persona responsable de esta pregunta es _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C.1

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Menú Inicio****¿Para qué sirve la opción CORTAR?****Marca con una cruz (X) la utilidad que se corresponde con la OPCIÓN CORTAR**

- Esta opción nos permite copiar de un documento de Word a otro documento de Word un trozo de texto.
- Sirve para pasar un trozo de texto de un documento a otro.
- Esta opción nos permite seleccionar todo aquello que hemos hecho en el documento.

La persona responsable de esta pregunta es

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C.1

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Menú Inicio****¿Para qué sirve la opción SELECCIONAR TODO?****Marca con una cruz (X) la utilidad que se corresponde con la OPCIÓN SELECCIONAR TODO**

- Esta opción nos permite copiar de un documento de Word a otro documento de Word un trozo de texto.
- Sirve para pasar un trozo de texto de un documento a otro.
- Esta opción nos permite seleccionar todo aquello que hemos hecho en el documento.

La persona responsable de esta pregunta es _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C.1

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Menú Inicio****¿Para qué sirve la opción PEGAR?****Marca con una cruz (X) la utilidad que se corresponde con la OPCIÓN PEGAR**

- Esta opción nos permite copiar de un documento de Word a otro documento de Word un trozo de texto.
- Sirve para pasar un trozo de texto de un documento a otro.
- Sirve para tener el trozo de texto que hemos copiado o cortado en otro documento.

La persona responsable de esta pregunta es

SESIÓN 2C.2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Inicio". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Inicio**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre un documento de Word.
2. Copia el siguiente texto en tu documento:

LAS PERSONAS DE COLOR MÁS INFLUYENTES DEL MUNDO

Si bien es cierto que antes había mucha discriminación en contra de las personas de color, hoy en día parece que esto está cambiando. Una prueba de ello es que Obama es el primer presidente afroamericano de los Estados Unidos. Hay muchas otras personas de su misma raza que han triunfado y hecho cosas importantes.

3. Abre el Menú Formato y selecciona la opción FUENTE. A Continuación, selecciona el tipo de letra VERDANA, a tamaño 16 y de color rojo.
4. Ahora, vuelve a pinchar en el Menú Formato y selecciona la opción PÁRRAFO. En el apartado de Alineación selecciona JUSTIFICADA.
5. Seguidamente, añade otra página, pulsando la tecla INTRO hasta que aparezca una nueva página. Selecciona la opción NUMERACIÓN Y VIÑETAS del Menú Formato y pincha sobre la viñeta que más te guste. A continuación, copia la siguiente lista:
 - > Lunes.
 - > Martes.
 - > Miércoles.
 - > Jueves.
 - > Viernes.
 - > Sábado.
 - > Domingo.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C.2

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 1D

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Insertar. Paralelamente a su exposición, solicita a los alumnos que pongan en práctica los contenidos impartidos en el ordenador.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y ponen en práctica los contenidos en el ordenador.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para hacer la actividad.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Insertar. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point y para poner en práctica los contenidos en el ordenador. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Insertar: Números de Página". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Insertar: Números de Página**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe tu nombre y apellidos.
3. Pulsa la tecla Intro hasta que aparezca una nueva página en tu documento.
4. Escribe el nombre de tu canción preferida en la segunda página.
5. Ahora pon números a estas dos hojas de tu documento.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2D.1

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: “Menú Insertar: Imagen”. ■ Ordenador. ■ Lápices de y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 70 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Insertar: Imagen**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe una frase sobre una de tus aficiones, como por ejemplo: "Me gusta jugar al fútbol", "Me gusta leer".
3. Inserta una imagen relacionada con tu afición.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2D.1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2D.2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Insertar: Tabla". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Insertar: Tabla**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre un documento de Word.
2. Inserta una tabla con las siguientes características:
 - Número de Columnas: 7
 - Número de Filas: 6
3. Ahora escribe en la primera celda de cada columna un día de la semana. Así:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2D.2

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 1E

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Diseño de Página. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Diseño de Página. Ordenador.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Diseño de Página.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la lectura del documento "Menú Diseño de Página" y la estructura Lectura compartida. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2E

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Diseño de Página: Orientación". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú diseño de página: Orientación**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe una redacción sobre lo que has hecho este fin de semana pasado.
3. A continuación, pincha sobre la opción orientación en el menú "Diseño de Página" y haz que tu documento aparezca en posición horizontal.
4. Cierra el documento y no guardes los cambios.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2E

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2E.1

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: “Menú Diseño de Página: Bordes de Página”. ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú diseño de página: Bordes de página**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe una redacción sobre lo que te gustaría hacer en las próximas vacaciones.
3. A continuación, pincha sobre la opción “Bordes de Página” en el menú “Diseño de Página” y darle formato a tu documento insertando un borde de página.
4. A continuación haz que el texto que has escrito aparezca sombreado.
5. Cierra el documento y no guardes los cambios.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2E.1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 1F

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Revisar. Una vez finalizada la exposición, el educador plantea al grupo la siguiente pregunta: ¿Para qué podemos utilizar la opción ortografía y gramática del Menú herramientas? Para responder a la pregunta se utiliza la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Mejor Entre Todos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Revisar. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del Power Point "Menú Revisar: Ortografía y Gramática" y para realizar la estructura Mejor Entre Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

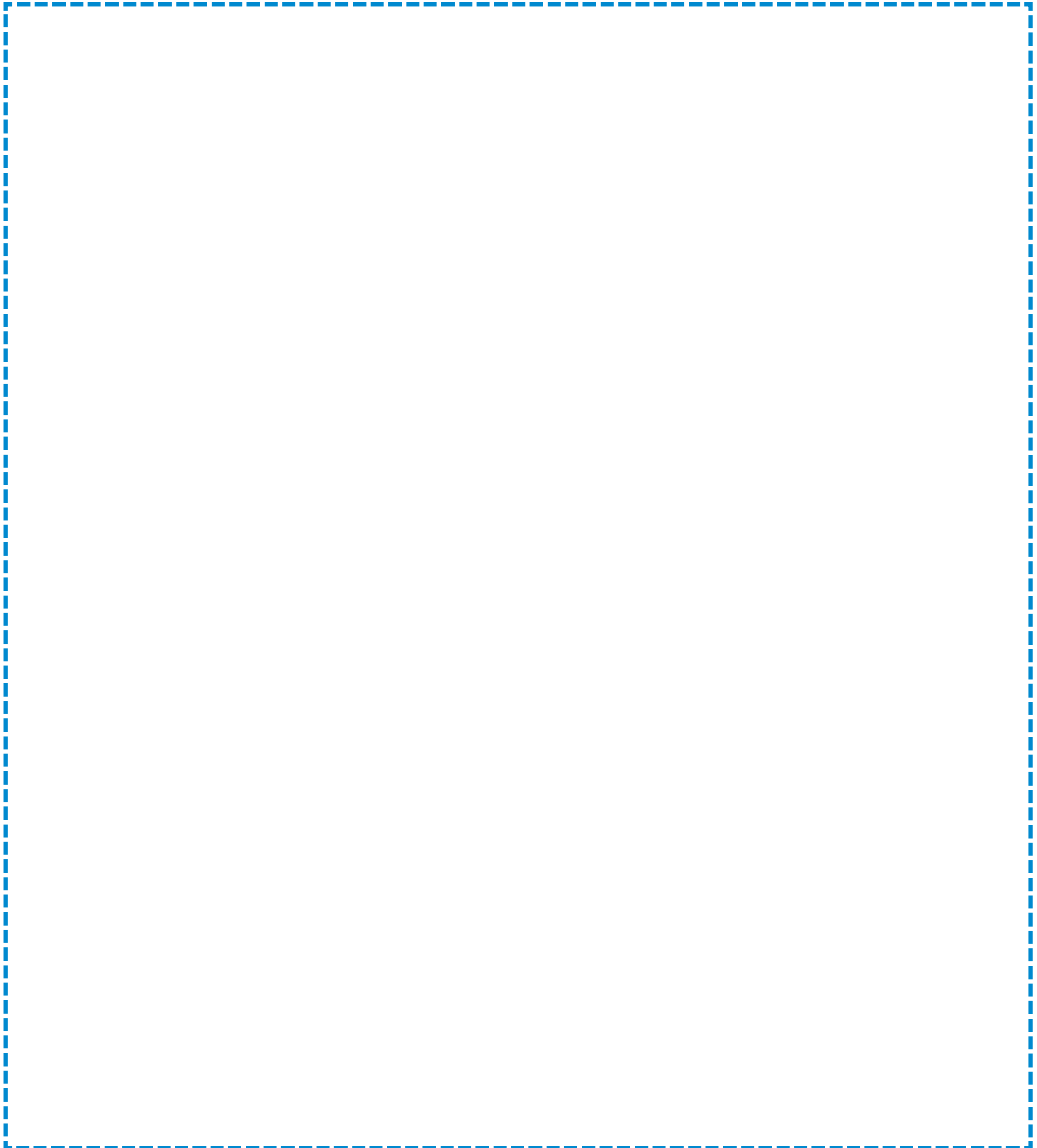
SESIÓN:
1F

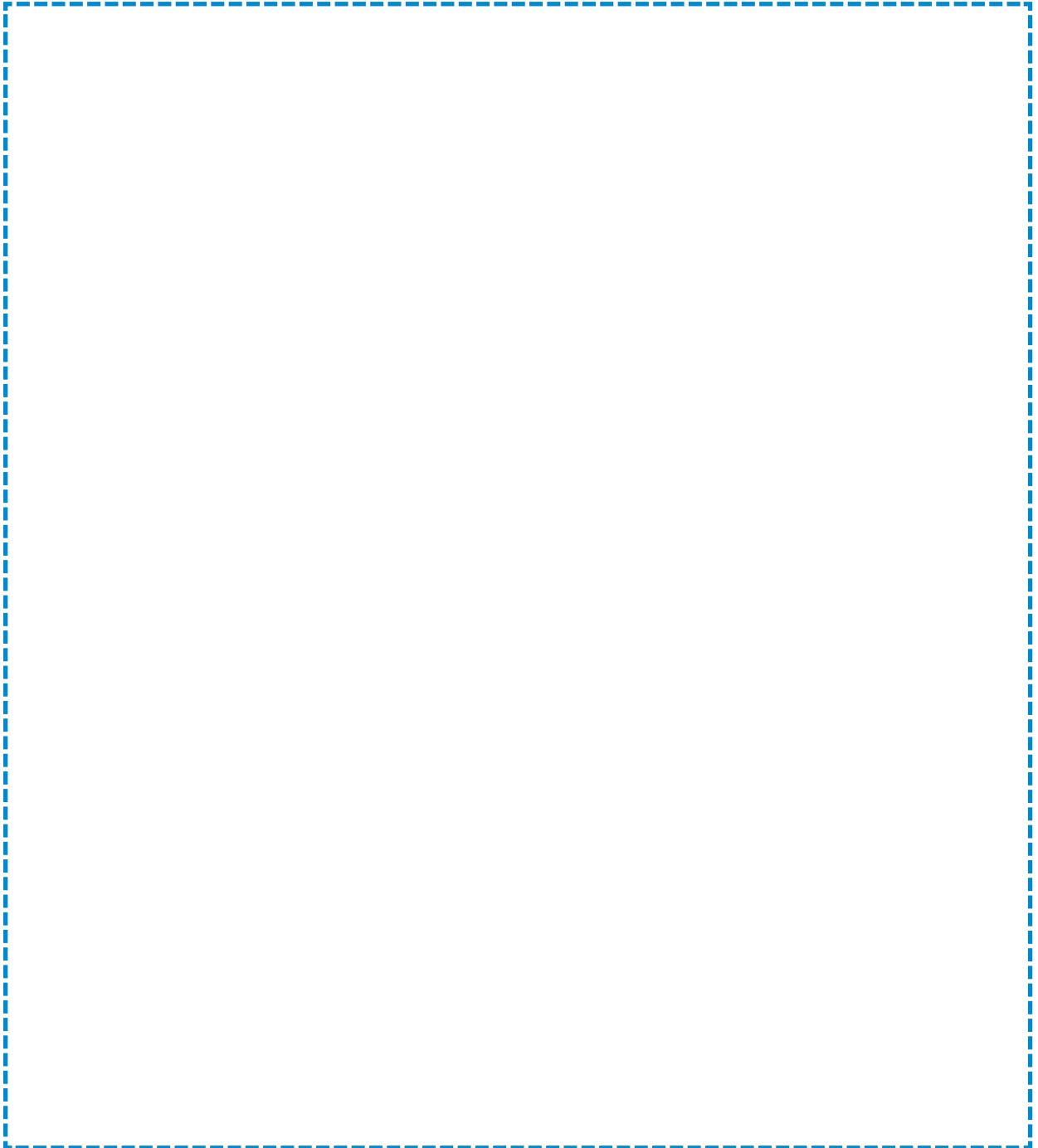
EQUIPO:

ALUMNO:

**¿Para qué podemos utilizar la opción ortografía
y gramática del Menú Herramientas?**Estructura: ***Mejor Entre Todos*****Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 2F

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Revisar". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Revisar: Ortografía y Gramática**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Microsoft Word.
2. Escribe la siguiente frase:

Lucía trabaja en un supermercado.

3. Ahora pulsa sobre la opción "Ortografía y gramática" del Menú Revisar para resolver las posibles faltas.

¿QUÉ HA PASADO?

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2F

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El Procesador de Textos: Microsoft Word

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2F.1

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y realizan las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Revisar". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MANEJO REVISAR: ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA

Copia el siguiente texto en un documento de Microsoft Word y corrige las posibles faltas ortográficas o gramaticales que aparezcan

Vivienda busca comprador. La crisis financiera ha cambiado los papeles, y ha obligado a constructores y promotores a salir a la caza de un comprador para aligerar el stock de viviendas ya construidas y que no se venden que les estrangula. Las ventajas para el comprador serán muchas: el precio por metro cuadrado estará limitado, 14 entidades financieras facilitarán los préstamos con condiciones ventajosas, y se ofrecerán fórmulas como el alquiler con opción a compra.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2F.1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Procesador de Textos: Microsoft Word

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 1G

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, las barras de desplazamiento del Procesador de Textos: Microsoft Word. Una vez finalizada la exposición, el educador plantea al grupo la siguiente pregunta: ¿Para que sirven las barras de desplazamiento? Para responder a la pregunta se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y responden a los requerimientos del educador tal como indica la estructura.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Las Barras de Desplazamiento. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 20 Minutos para la exposición del Power Point "Barras de Desplazamiento". ■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1G

EQUIPO:

¿Para qué podemos utilizar la opción ortografía y gramática del Menú Herramientas?

Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2G

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparece la ventana del Procesador de Textos: Microsoft Word. Los alumnos tienen que rodear con un círculo las barras de desplazamiento que aparecen en la ventana. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un "folio giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Barras de Desplazamiento". ■ Lápices y borrador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 30 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

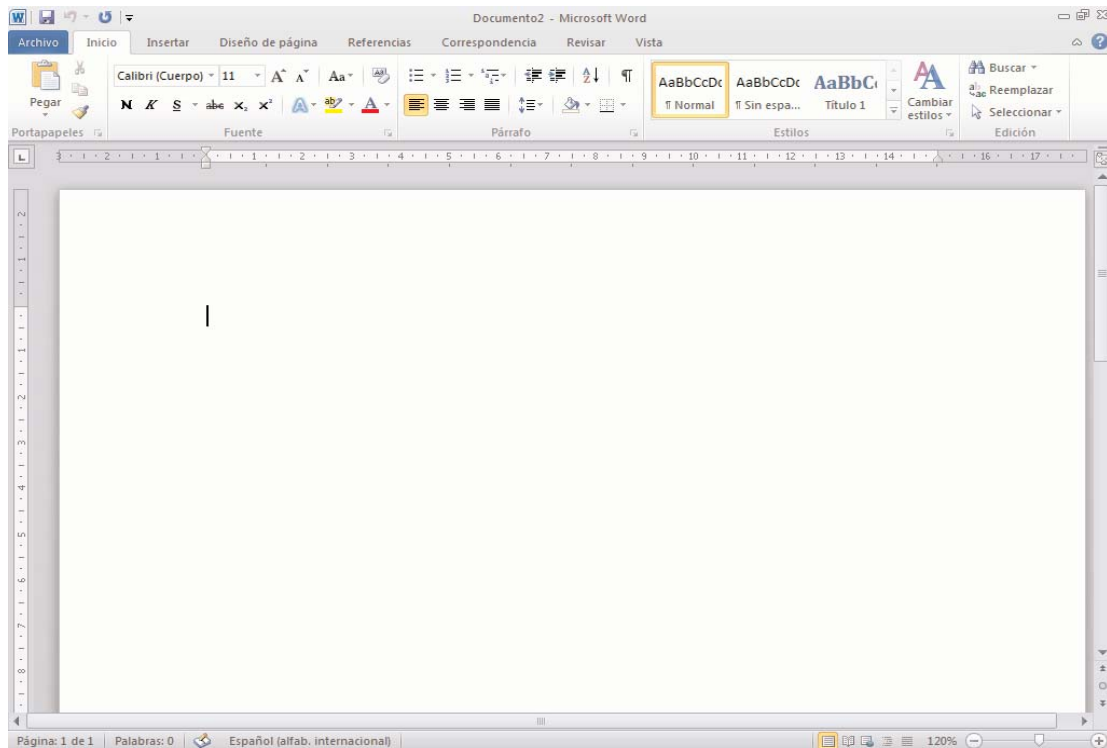
FECHA:

SESIÓN:
2G

EQUIPO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Barras de desplazamiento**

1. Rodea con un círculo las barras de desplazamiento que aparecen en la siguiente imagen.



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los elementos de la ventana del Procesador de Textos. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad■ 100 Minutos para la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la técnica **Rompecabezas**.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo base, el tema trabajado se fracciona en tantas partes como miembros tiene el equipo, de manera que cada uno de sus miembros recibe un fragmento de la información del tema que, en su conjunto, están estudiando todos los equipos, y no recibe la que se ha puesto a disposición de sus compañeros para preparar su propio subtema. Cada miembro del equipo prepara su parte a partir de la información que le facilita el educador o la que él ha podido buscar. Después, con los integrantes de los otros equipos que han estudiado el mismo subtema, forma un grupo de expertos, donde intercambian la información, ahondan en los conceptos clave, construyen esquemas y mapas conceptuales, clarifican las dudas planteadas, etc. A continuación, cada uno de ellos, retorna a su equipo de origen y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que él ha preparado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha técnica Rompecabezas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la técnica Rompecabezas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Rompecabezas***Elabora la siguiente parte del tema:
BARRA DE TÍTULO**

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Rompecabezas*

Elabora la siguiente parte del tema: **BARRA DE MENÚS: Menú Archivo, Menú Inicio y Menú Insertar**

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Rompecabezas*

Elabora la siguiente parte del tema: **BARRA DE MENÚS: Menú Diseño de Página y Menú Revisar**

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: *Rompecabezas***Elabora la siguiente parte del tema:
BARRAS DE DESPLAZAMIENTO**

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los Software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un Procesador de Textos: Microsoft Word.

Contenido 6

- **Elaboración de textos.**

Utilizamos el Procesador de Textos

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.

El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué elementos de la ventana del Procesador de Textos hay que utilizar para elaborar un texto? Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Mejor Entre Todos.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura Mejor Entre Todos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

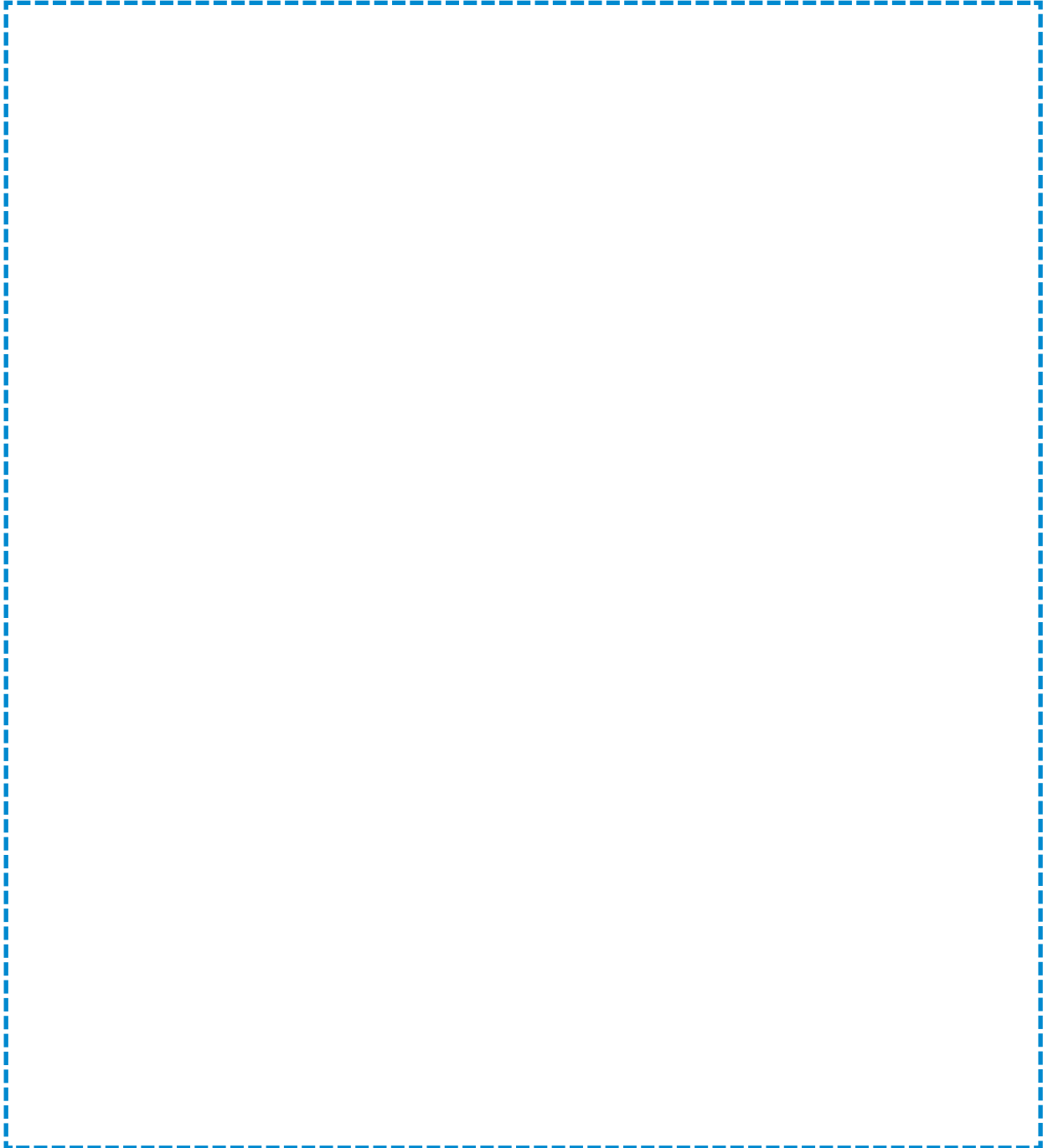
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

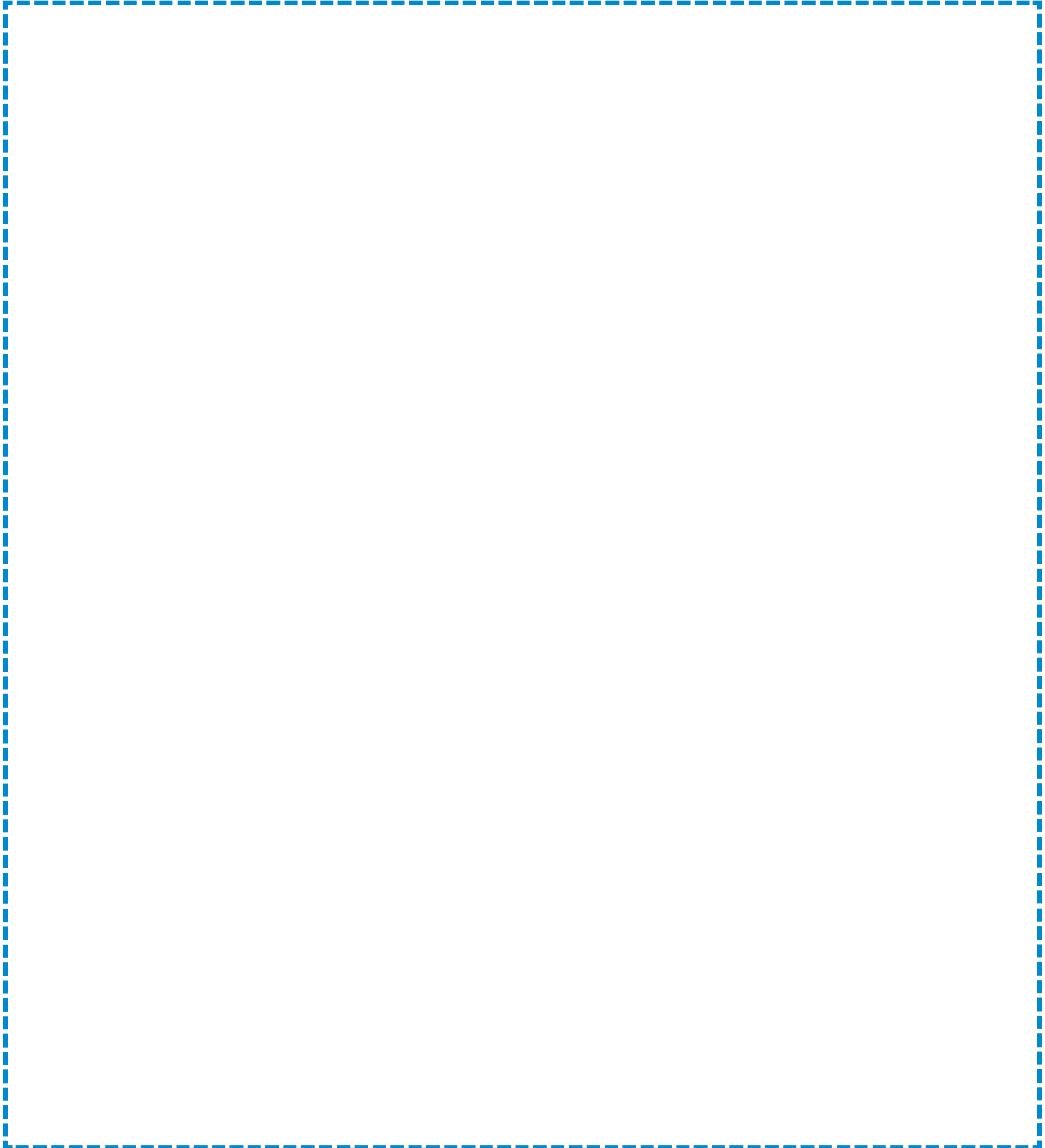
EQUIPO:

ALUMNO:

**¿Qué elementos de la ventana del Procesador de Textos
hay que utilizar para elaborar un texto?**Estructura: ***Mejor Entre Todos*****Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 2

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador, a través de un Power Point, recuerda a los alumnos la información sobre los elementos del Procesador de Textos y sus utilidades. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que éste acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: El Procesador de Textos: Microsoft Word. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 100 Minutos para la exposición del Power Point y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el Procesador de Textos: Microsoft Word

Estructura: *Parada de Tres Minutos*

- 1 -

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno por Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- Un miembro de cada equipo, elegido al azar, entrega la ficha de trabajo al educador para que la corrija y la calificación obtenida es la misma para todos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

Ejercicio práctico

1. Abre el procesador de textos Microsoft Word.
2. Copia el siguiente texto:

En estas vacaciones, anabel conoció a Daniel. El salía de paseo todos los días en su balsa. El último día que llevó a Anabel, le fue mal, no pescó nada. Terminadas las vacaciones, ella volvió a la capital y él se quedó en la aldea. El mes que viene, Daniel irá también a la capital. Le llevará algunos peces a su amiga.

3. Selecciona todo el documento, cópialo y pégalo a continuación.
4. Vuelve a seleccionar todo el documento. Cambia el tipo de letra y el color.
5. Corrige las faltas de ortografía.
6. Inserta una imagen prediseñada en el documento.
7. Guarda el documento en "Mis documentos" con el título "Vacaciones".

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- Los alumnos elegidos al azar tienen que explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad y mostrarlo al grupo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Periódicos.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

Ejercicio práctico

1. Abre un documento de Word.
2. A continuación, busca en el periódico una noticia y cópiala en tu documento. (4 ó 5 líneas).
3. Cuando hayas copiado la noticia, crea otra página en tu documento y pon en ella tu nombre y apellidos.
4. Inserta números de página en tu documento.
5. Ahora vuelve a la página número uno e inserta debajo de la noticia que has escrito el siguiente símbolo % (si no lo encuentras puedes poner el que tú quieras).
6. Y para finalizar, inserta en la página número dos, la imagen de un ordenador.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD**Ejercicio práctico**

1. Abre un documento de Word.
2. Copia el siguiente texto en tu documento:

INTERNET, CIEN VECES MÁS RÁPIDO

El corazón de Internet es una red de alta capacidad de fibra óptica que abarca continentes. Pero mientras que las señales ópticas transmiten la información con mucha más eficacia que las señales eléctricas, son más difíciles de controlar. Los routers que dirigen el tráfico en Internet suelen convertir las señales ópticas en eléctricas para procesarlas y, a continuación, vuelven a transformarlas en señales ópticas para poder transmitir las, un proceso que consume tiempo y energía.

3. Cambia el tipo de letra y el tamaño. La letra tiene que ser Verdana y el tamaño 16.
4. El color del título del texto cámbialo y ponlo de color rojo.
5. Ahora, haz que el texto que has escrito aparezca centrado.
6. Seguidamente, añade otra página y copia la siguiente lista:
 - > Lunes.
 - > Martes.
 - > Miércoles.
 - > Jueves.
 - > Viernes.
 - > Sábado.
 - > Domingo.
7. Y por último, añade un borde de página a tu documento, el que tú quieras.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: “El Procesador de Textos: Microsoft Word”. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 130 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

Ejercicio práctico

1. Abre un documento de Word.
2. Copia el siguiente texto en tu documento:

DETENIDO UN CONDUCTOR EBRIO QUE CHOCÓ CONTRA DOS COCHES ESTACIONADOS Y UN MURO

La Policía Local de Murcia detuvo hoy en la pedanía murciana de Beniaján a un individuo por conducir bajo los efectos del alcohol y provocar que un segundo turismo colisionara con otros dos que se encontraban estacionados, según informaron a Europa Press fuentes policiales.

Los hechos se produjeron sobre las 4.50 horas, en la carretera de Beniaján, a la altura del puente del Reguerón, cuando un turismo Ford Focus, conducido por A.S.R., de 36 años, colisionó contra otro de la marca Renault que, al recibir el golpe, colisionó contra dos vehículos que se encontraban estacionados.

3. Corrige las faltas de ortografía.
4. Cambia el tipo de letra y el tamaño. La letra tiene que ser Arial y el tamaño 16.
5. El color del título del texto cámbialo y ponlo de color Verde.
6. Ahora, haz que el texto que has escrito aparezca JUSTIFICADO.

7. Seguidamente, añade otra página y copia la siguiente lista:

- > Leche.
- > Azúcar.
- > Galletas.
- > Arroz.
- > Pasta.
- > Lentejas.
- > Pan.

8. Inserta una tabla como esta:

ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL
1	2	3	4
2	4	6	8

9. Añade un borde de página a tu documento, el que tú quieras.

10. Y por último, imprime tu documento.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y borrador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

MI AMIGO POLICIA

Braulio, el policía más viejo de Murcia, escuchó el pasado siete de marzo este extraño diálogo entre un coche que estaba mal aparcado y una de las grúas del ayuntamiento:

- ¡Buenos días, coche rojo! estás mal aparcado.
- Sí, es verdad, lo siento mucho, pero yo no tengo la culpa, mi dueño humano me ha dejado aquí porque se me ha acabado la gasolina sin plomo.
- Lo comprendo, pero las ordenanzas municipales dicen que tengo que llevarte al depósito de coches del ayuntamiento.
- No seas mala, grúa guapa, mi dueño está a punto de regresar con un bidón de gasolina, además tengo el motor un poco cansado, creo que estoy averiado.
- Pero aquí no puedes quedarte, ¡está prohibido aparcar!
- ¡Mira grúa!, por allí llega mi dueño con vitaminas para mi motor.
- ¡Está bien! puedes marcharte, pero otro día procura no aparcar en un sitio prohibido.
- ¡Muchas gracias, grúa guapa!
- ¡Hasta la vista, coche rojo!

2. El título del texto "Mi amigo policía" ponlo en **negrita y subrayado**.
3. El tipo de letra cámbialo en **Comic Sans**.
4. El tamaño de la letra que sea 14.
5. Selecciona todas las palabras "coche" que aparezcan en el texto y cambia su **color a rojo**.

6. Selecciona todo el texto y haz una copia y pega en otra página.
7. Abre Internet y busca una noticia de algo de tu interés y copia y pega en ésta página.
8. Inserta una **imagen prediseñada** al final del documento.

SESIÓN 2E

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

EL ÁGUILA

El águila es el ave con mayor longevidad de esas especies.

Llega a vivir 70 años, pero para llegar a esa edad, a los 40, debe tomar una seria y difícil decisión.

A los 40 años, sus uñas están apretadas y flexibles y no consigue tomar a sus presas de las cuales se alimenta.

Su pico largo y puntiagudo, se curva, apuntando contra el pecho.

Sus alas están envejecidas y pesadas y sus plumas gruesas.

¡Volar se hace ya tan difícil!

Entonces, el águila tiene solamente dos alternativas:

morir o enfrentar un doloroso proceso de renovación que durará 150 días.

Ese proceso consiste en volar hacia lo alto de una montaña y quedarse ahí, en un nido cercano a un paredón, en donde no tenga la necesidad de volar.

2. Selecciona el texto y **céntralo**.
3. Cambia el tipo de letra a **“Verdana”** y su tamaño a **“14”**.
4. Inserta un **cuadro de texto** con tu nombre.
5. Inserta una **tabla** con **6 columnas y 3 filas** y termínalo con tu horario semanal.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
MAÑANA					
TARDE					

SESIÓN 2F

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y escribe el siguiente texto:

LA HISTORIA DE LA G

Había una vez una niña que se llamaba Guadalupe. Un día decidió ir al campo y se puso las gafas de sol y un gorro. Estando en el campo ve un águila que lleva un gusano y una miga de pan en el pico para sus aguiluchos.

Después, vio un mago con un gato, que había encendido fuego cerca del lago, se acercó a él y se puso a tocar la guitarra, cuando pasó un rato Guadalupe se fue a su casa. Al llegar a casa se puso a regar las plantas con agua de la manguera de goma, pero aquel día no había ni gota y tuvo que esperar al día siguiente para regarlas.

2. Selecciona el texto y cambia el **tipo** de letra en "Arial" y el **tamaño** de la letra a "14".
3. El **título** del texto "El cuento de la G" selecciónalo y cámbialo a negrita y subrayado.
4. Inserta una **imagen prediseñada**.
5. Selecciona el texto y cópialo en la hoja siguiente.
6. **Guarda** el documento en el escritorio y llámalo "Actividad 3".

SESIÓN 2G

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual. ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un Documento de Word.
2. Abre el icono de Internet y en Google busca algo de tu interés y cópialo en tu documento de Word.
3. Cambia el tipo de la letra a **“Comic Sans”** y el tamaño de la letra a **“14”**.
4. Inserta un borde de página.
5. **Inserta una tabla** con dos columnas y cinco filas y escribe el nombre de cuatro amigos y una cualidad positiva:

NOMBRE DE TUS AMIGOS	CUALIDAD POSITIVA
-	●
-	●
-	●
-	●

SESIÓN 2H

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: “El Procesador de Textos: Microsoft Word”. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y escribe el siguiente texto:

¿Qué es la agricultura ecológica?

La agricultura ecológica también conocida como biológica u orgánica, es una forma de cultivar y cuidar la tierra y de criar el ganado de manera respetuosa con la Naturaleza, sin utilizar productos químicos tóxicos (abonos, pesticidas, herbicidas, etc.); sin semillas modificadas genéticamente (los llamados transgénicos u OGM); sin forzar los ciclos de fertilidad ni de alimentación de los animales. Su finalidad es obtener para todos alimentos sanos, en su punto de madurez, con todo el sabor, el aroma, la textura, con toda la vitalidad y todas las ventajas de los alimentos saludables.

2. Selecciona el texto y cambia el **tipo** de letra en "Arial" y el **tamaño** de la letra a "14".
3. El **título** del texto "¿Qué es la agricultura ecológica" selecciónalo y cámbialo a negrita y subrayado.
4. Inserta una **imagen prediseñada**.
5. Selecciona el texto y cópialo en la hoja siguiente.
6. **Guarda** el documento en el escritorio con el nombre "Actividad 3".

SESIÓN 21

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

SIERRA ESPUÑA

La riqueza medioambiental de Espuña y sus pueblos, el gran atractivo que siempre ha ejercido en nuestro entorno y la espectacularidad de sus parajes naturales son probablemente las causas que han propiciado la consolidación del turismo en la zona y su magnífica acogida entre nuestros clientes -que acuden ya de todas partes del mundo-, si a esto añadimos el cuidado y el mimo con el que se están llevando a cabo las rehabilitaciones y ofreciendo los servicios, podremos llegar a comprender el sorprendente desarrollo de este sector en nuestra comarca.

Poder seguir disfrutando de los maravillosos momentos que nos ofrece este nuevo tipo de turismo depende de todos nosotros y de lo respetuosos que, visitantes, emprendedores y responsables políticos, seamos con nuestro entorno.

2. El título del texto "Sierra Espuña" ponlo en **negrita y subrayado**.
3. El tipo de letra cámbialo para que sea **Arial**.
4. El tamaño de la letra debe ser **14**.
5. Selecciona todas las palabras "Espuña" que aparezcan en el texto y cambia su **color a rojo**.
6. Selecciona todo el texto y haz una copia en otra página en blanco.
7. Abre Internet y busca una noticia de algo de tu interés y copia y pega en ésta página.
8. Inserta una **imagen prediseñada** al final del documento.

SESIÓN 2J

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un Documento de Word.
2. Abre Internet y en Google busca algo de tu interés y cópialo en tu Documento de Word.
3. Cambia el tipo de la letra a **“Lucida Console”** y el tamaño de la letra a **“14”**.
4. Inserta un borde de página.
5. Inserta un **encabezado de página** con tu nombre e inserta en la parte inferior derecha el número de página.
6. Revisa la ortografía y gramática de tu texto.
7. Inserta una imagen prediseñada relacionada con el tema elegido.
8. Guarda el documento con tu nombre.

SESIÓN 2K

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: “El Procesador de Textos: Microsoft Word”. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

CASCO HISTÓRICO DE CEHEGÍN

Cehegín está situado en el centro de la Comarca del Noroeste de la Región de Murcia, zona montañosa de interior con un clima bondadoso y con tierras fértiles gracias a un abundante régimen de lluvias. Comprende 292,7 km² y tiene una población de 15.000 habitantes. Pertenecen al municipio las pedanías de Agua Salada, Algezares, Arroyo Hurtado, Burete, El Cabezo, El Chaparral, El Campillo de los Jiménez, Canara, Cañada de Canara, La Carrasquilla, El Escobar, Gilico, La Pila, El Ribazo, Valentín y Valdespino. La distancia que separa Cehegín de la capital de la Región es de aproximadamente 65 km y su altitud media es de 571 m sobre el nivel del mar. Numerosos son los vestigios de Arte Rupestre y Yacimientos Arqueológicos que se distribuyen por este municipio; el viajero puede descubrir cómo vivían los primeros habitantes de esta tierra, dónde se refugiaban, lo que comían, etc... Pero lo que principalmente caracteriza a Cehegín es su compacto Casco Antiguo; edificado sobre una montaña, es una fábrica de silencio. Casas solariegas y humildes casitas medievales componen un gran repertorio de arquitectura antigua que podemos transitar gozando al mismo tiempo de historia y de calma. Para aquéllos que gustan del paisaje y la naturaleza éste también es un escenario perfecto: valles, altas montañas, campiñas, embalses, huertas, secanos, bosques, flora y fauna que el visitante puede disfrutar en un espacio de terreno de fácil recorrido. Su economía, basada tradicionalmente en la agricultura y la artesanía, en la actualidad está representada además por diferentes industrias agroalimentarias y de extracción de piedra natural que, junto con el sector servicios, en el que cabe destacar el emergente turismo rural, componen el entramado económico del municipio.

2. El título del texto "Cehegín" selecciónalo y cámbialo a color azul y un tamaño 14.

3. Selecciona el texto y cambia el tipo de letra a "Verdana".
4. Selecciona el texto y cambia el tamaño de la letra a "12".

El título del texto **CASCO HISTÓRICO DE CEHEGÍN**, cámbialo a Mayúsculas y cámbialo a color verde.

5. Selecciona todo el texto y haz una copia en otra página en blanco.
6. Abre Internet y busca una imagen del casco histórico del pueblo de Cehegín.
7. Inserta un borde de página.
8. Inserta un Encabezado de página en el que ponga "Región de Murcia".
9. Inserta un pie de página en el que ponga la fecha de realización de la actividad.
10. En revisar se encuentra ortografía y gramática. Entra para revisar las posibles faltas de ortografía en la escritura.
11. Guarda el documento en tu carpeta, ubicada en el escritorio del ordenador.
12. Crea otra carpeta en el escritorio, con el nombre de "Murcia". Haz una copia de éste documento y pégala en tu nueva carpeta.

SESIÓN 2L

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

Contesta a las siguientes preguntas:

Antes de comenzar abre un documento de Word para ayudarte a contestar a las preguntas.

1. ¿Dónde se cambia el tamaño y tipo de la letra, en el Menú **Inicio** o Menú **Archivo**?

2. Explica los pasos que debes seguir si queremos hacer una copia de una palabra en la misma página.

3. ¿En qué menú se encuentra **Guardar** y **Guardar como**?

4. ¿Cómo se inserta una tabla?



5. ¿En qué menú se encuentran las "Imágenes prediseñadas"?



SESIÓN 2M

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

VEGETACIÓN DE ESPAÑA

La **vegetación de España** es muy variada, debido a varios factores como son: la diversidad del relieve , del clima y su latitud.

- **Clima:** es muy variable, se dan microclimas que tienen vegetación aún más diferente.
- **Relieve:** destaca la altitud, la continentalidad y su mayor o menos proximidad al mar.
- **Tipo de suelo:** cada especie se adapta mejor a un tipo de suelo.

La Península Ibérica presenta cuatro tipos de regiones en cuanto a la flora: Mediterránea, Eurosiberiana, Borealpina y las Islas Canarias.

El encinar

A su dominio del encinar el árbol característico es la encina, que es el árbol más representativo del clima mediterráneo y que dominaría absolutamente en todo el territorio si no la hubiera reducido mucho. La encina es un árbol de talla mediana, no supera los 15 metros de altura, con el tronco robusto y de hojas pequeñas, de color verde oscuro, con la cara inferior grisácea, coriáceas, persistentes y muy abundantes. Tiene raíces muy potentes. Se adapta a varias condiciones climáticas diferentes y a la vez que en estado adulto es capaz de aguantar la plena insolación, crea una sombra extraordinariamente densa, que él mismo necesita para su primer desarrollo y que es a su vez generadora de un microclima apto para unas determinadas especies.

1. El título del texto ponlo en **negrita y subrayado**.
2. El tipo de letra cámbialo en **Arial**.
3. El tamaño de la letra debe ser **14**.
4. Selecciona todo el texto y haz una copia en otra página en blanco.
5. Abre Internet y busca una noticia de algo de tu interés y copia y pega en ésta página.
6. Inserta una **imagen prediseñada** al final del documento.

SESIÓN 2N

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word.
2. Abre el icono de Internet y en Google busca algo de tu interés y cópialo en tu documento de Word.
3. Cambia el tipo de la letra (**la que más te guste**) y el tamaño de la letra a **"14"**.
4. Escribe un título a tu documento y cambia el tipo, color y tamaño de la letra.
5. Inserta un borde de página.
6. En "Diseño de Página", "Configurar página", cambia la orientación de la hoja en horizontal.
7. Inserta un **encabezado de página** con tu nombre e inserta en la parte inferior derecha el número de página.
8. Revisa la ortografía y gramática de tu texto.
9. Inserta una imagen prediseñada relacionada con el tema elegido.
10. Guarda el documento con tu nombre.

SESIÓN 20

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un documento de Word y copia el siguiente texto.

EL ABEJARUCO

En el mes de abril los abejarucos, cazadores africanos, han regresado ya de sus cuarteles de invierno. Una nube de aves de brillante colorido sobrevuela entonces el talud, donde han excavado largos túneles que conducen a los nidos.

Muy bellos posados, los abejarucos son admirables en vuelo.

Esta especie no es muy madrugadora y parece complacerse en retardar sus actividades diurnas, posada en comunidad en las copas de grandes árboles. Durante las horas cálidas del día, los insectos voladores les pagan un fuerte tributo, sobre todo en pleno verano, cuando son muchas las bocas que hay que alimentar.

Por sus actitudes y sus juegos aéreos, los abejarucos podrían parecerse indolentes, pero en realidad son padres excelentes y muy delicados. Cuando no encuentran un talud arenoso, pueden excavar el túnel en terreno horizontal siempre que sea blando; en este caso, la longitud que alcanza aquél es menor que en la pared.

Se citan casos de nidos de esta especie en los que se produce una ceba comunal; varias parejas alimentan al mismo tiempo los pollos de un túnel.

Identificación: Partes superiores rojizo vivo o amarillo pálido; mentón amarillo vivo bordeado de negro; partes inferiores azul-turquesa brillante; pico largo y algo curvado hacia abajo; alas y cola verdes; en los adultos, las rectrices medias, puntiagudas, sobresalen de las demás.

Alimentación: Insectos capturados en vuelo.

Hábitat: Matorrales y campos baldíos



2. Intenta escribir el título
3. El tipo de letra cámbialo en **Arial**.
4. El tamaño de la letra debe ser **13**.
5. Selecciona todas las palabras "El abejaruco" que aparezcan en el texto y cambia su **color a rojo**.
6. Selecciona todo el texto y haz una copia en otra página en blanco.
7. Abre Internet y busca una noticia de algo de tu interés y copia y pega en ésta página.
8. Inserta una **imagen prediseñada** al final del documento.

SESIÓN 2P

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: “El Procesador de Textos: Microsoft Word”. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un Documento de Word.
2. Abre el icono de Internet y escribe en la barra de dirección; www.google.com y busca alguna noticia sobre cualquier tema de tu interés.
3. Haz tu propio diseño a tu documento de Word:
 - Borde de la página
 - Tipo de letra
 - Tamaño de la letra
 - Color de la letra
 - Justificación del texto
 - Imágenes insertadas
 - Tabla
 - Etc...
4. Añade un título a tu documento.
5. Guarda el documento con tu nombre.

SESIÓN 2Q

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, reparte una ficha a cada alumno con una serie de ejercicios prácticos que tendrán que realizar.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador y siguen sus indicaciones.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El Procesador de Textos: Microsoft Word". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual. ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROCESADOR DE TEXTOS: MICROSOFT WORD

1. Abre un Documento de Word y copia el siguiente texto.

EL PUEBLO DE BENIZAR

Benizar se encuentra en el sector más noroccidental de la Región de Murcia, limitando en su parte norte con la Comunidad de Castilla la Mancha. Dista 32 kilómetros de la localidad de Moratalla y 110 de Murcia capital.

Calares, farallones, riscos, cerros, escarpaduras y manantiales de agua clara conforman el accidentado paisaje benizareño, aprovechado en diferentes períodos de su historia como resguardo frente al enemigo.

Los Abrigos de Benizar son un conjunto de cavidades que ofrecen un rico legado de pinturas rupestres pertenecientes a los estilos esquemático y levantino. También fueron habitadas por íberos y romanos pero fueron los árabes quienes imprimieron personalidad a Benizar al levantar su Castillo. Con la Reconquista Benizar quedó bajo el poder de la Orden de Santiago sin embargo mantuvo durante largo tiempo su carácter mudéjar.

La principal actividad económica de la pedanía es la agricultura, especialmente centrada en el cultivo de vid, de la que se obtienen excelentes vinos elaborados artesanalmente. El turismo rural está experimentando un auge excepcional en los últimos años y son abundantes las casas rurales con las que cuenta Benizar.

La naturaleza es generosa en este rincón de la Comarca del Noroeste, que atesora lugares atractivos como el Rincón de las Cuevas y el Calar de Benizar, entre cuyos farallones vuelan chovas, búhos, halcones, urracas y demás aves. Además, la cabra montés aún puede ser observada por estos parajes encaramándose por paredes imposibles.

2. Escribe el título tal y como aparece aquí "EL PUEBLO DE BENIZAR"
3. El tipo de letra cámbialo en **Arial**.
4. El tamaño de la letra debe ser **13**.
5. Selecciona todas las palabras "Benizar" que aparezcan en el texto y cambia su **color a rojo**.
6. Selecciona todo el texto y haz una copia en otra página en blanco.
7. Abre Internet y busca una noticia de algo de tu interés y copia y pega en ésta página.
8. Inserta una **imagen prediseñada** al final del documento.



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **El Juego de las Palabras**. Para ello, facilita a cada equipo cuatro fichas que contienen entre tres y cuatro palabras clave para que construyan una frase. Las fichas son las mismas para todos los equipos.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura **El Juego de las Palabras**, construyen sus frases.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Juego de las Palabras. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para realizar la estructura El Juego de las Palabras. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EJEMPLO

Construye una frase sobre el uso de Internet de forma segura:

microsoft word - cartas - escribir

1. Con Microsoft Word puedo escribir cartas.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***El Juego de las Palabras*****menú archivo - guardar - documentos**

1.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***El Juego de las Palabras*****menú edición - seleccionar - todo el texto**

1.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***El Juego de las Palabras*****menú formato - tamaño - letra - fuente**

1.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre el Procesador de Textos: Microsoft WordEstructura: ***El Juego de las Palabras*****ortografía y gramática - corregir - faltas
ortográficas y gramaticales****1.**

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Escribe y ordena en esta ficha cada una de las frases que habéis elaborado

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el contenido o contenidos estudiados hasta el momento, que plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones fundamentales, sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Cadena de Preguntas.■ Lápices y goma de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

Estructura: ***Cadena de Preguntas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un programa de diseño de presentaciones: Power Point.

Contenido 7

- **El programa de diseño de presentaciones:**
 - **Concepto.**
 - **Identificación y localización del icono.**
 - **Utilidad.**

¿Qué sabemos acerca de Power-Point?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué sabéis sobre el programa Power Point?. Para ello, se utiliza la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

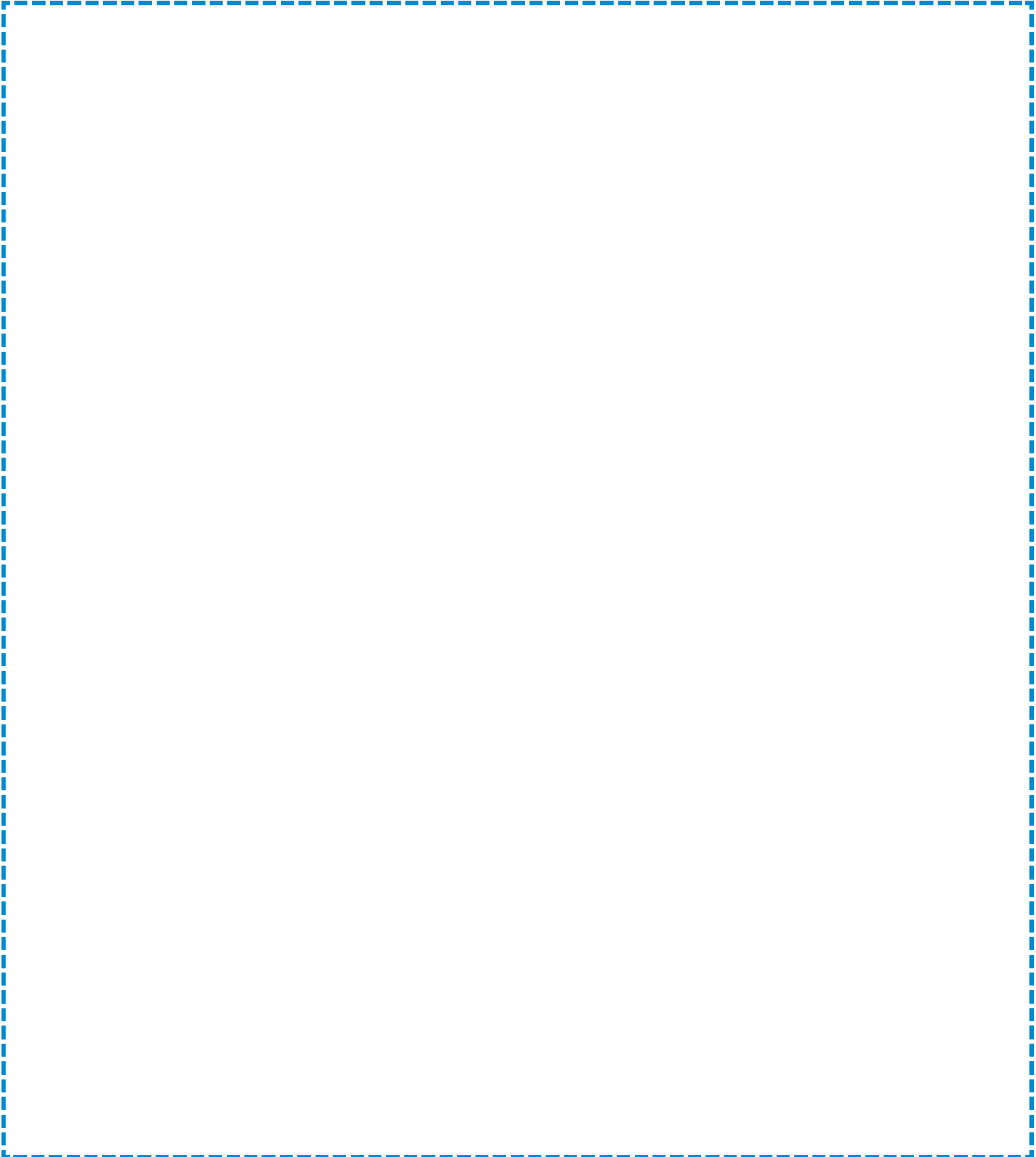
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

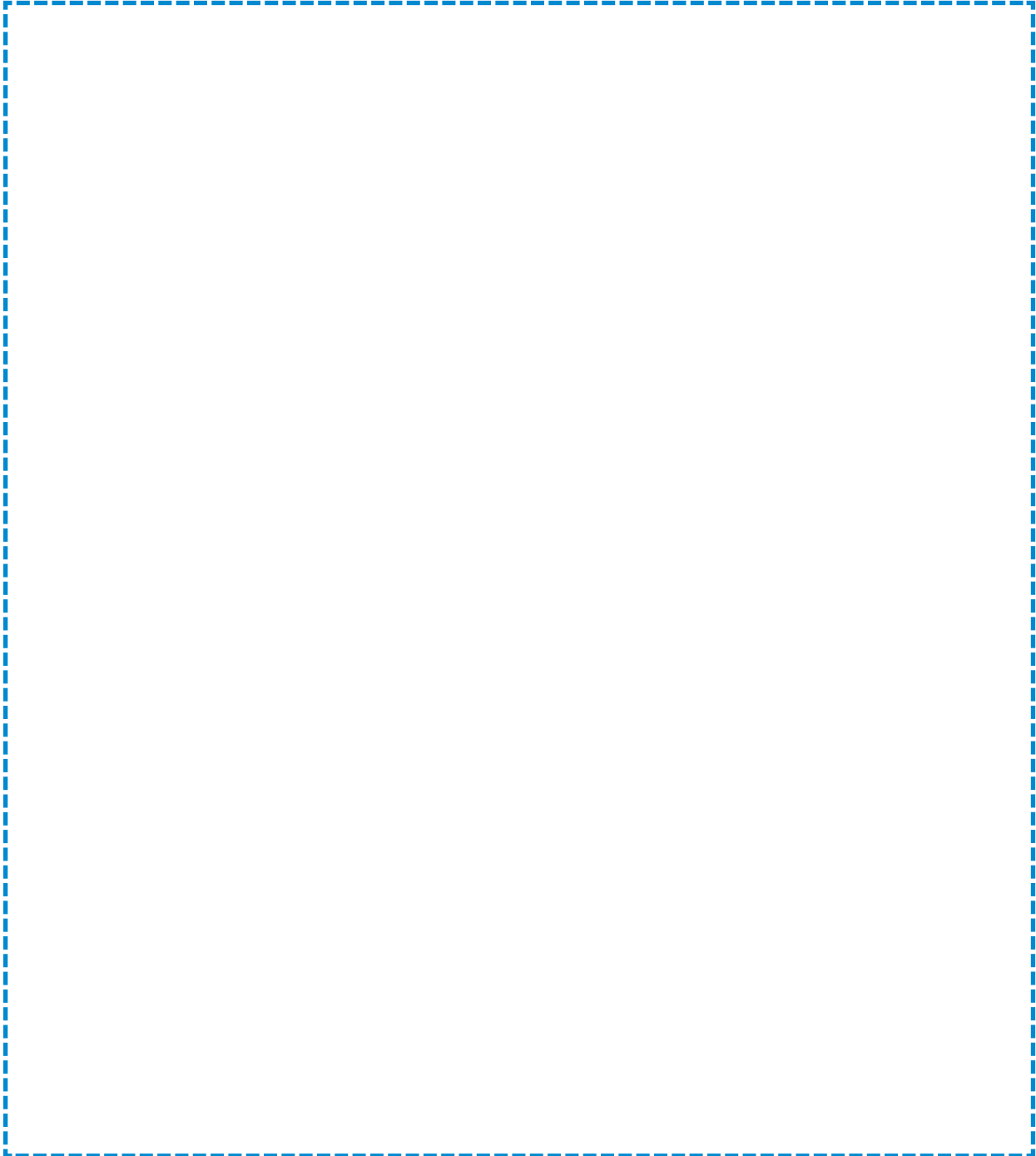
ALUMNO:

¿Qué sabéis sobre el programa Power Point?Estructura: **1-2-4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Números Iguales Juntos**.
- El educador explica, a través de un Power Point, el concepto, la localización y las utilidades del programa Power Point. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- Paralelamente a la exposición del educador, los alumnos practican los contenidos impartidos frente al ordenador.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a exponer la tarea que han realizado.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y practican los contenidos trabajados.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenadores. ■ Materiales de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "El Programa de Presentaciones: Power Point". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point y sus utilidades. ■ 60 Minutos para la realización de la actividad. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha donde aparecen varios iconos de diferentes programas. Los alumnos deben identificar cuál es el icono del programa de presentaciones: Power Point. La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio", a continuación, lo pasa al compañero de al lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj, para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "El Programa de Presentaciones: Power Point". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio****¿Cuál es el icono de Microsoft Power-Point? Táchalo con una cruz****El programa de presentaciones**

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo un cuestionario sobre el Programa de presentaciones: Power Point. Para realizar la actividad se aplica la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio", a continuación, lo pasa al compañero de al lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj, para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio".
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "El programa de presentaciones". Ficha con afirmaciones relacionadas con el programa de presentaciones que los alumnos deben identificar como verdaderas o falsas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio****El programa de presentaciones**

Lee el siguiente cuestionario y marca con una X si son verdaderas o falsas cada una de las siguientes afirmaciones:

- En el programa de presentaciones, podemos usar textos esquematizados.

Verdadero

Falso

- Al programa de presentaciones, no se le pueden añadir imágenes.

Verdadero

Falso

- Podemos usar diferentes tipos de letra y color para hacer nuestras presentaciones.

Verdadero

Falso

- En el programa de presentaciones, no se pueden mezclar imágenes y sonidos.

Verdadero

Falso

- Las presentaciones que creamos son de baja calidad.

Verdadero

Falso

- Power Point, permite comunicar información e ideas de forma visual y atractiva.

Verdadero

Falso

- Power Point se puede utilizar tanto en la enseñanza como en otros trabajos.

Verdadero

Falso

- Con Power Point, captamos la atención del interlocutor.

Verdadero

Falso

- El icono de Power Point, es de color naranja y azul.

Verdadero

Falso

- Podemos encontrar el icono de Power Point en el Menú Inicio de nuestro ordenador o mediante acceso directo en el escritorio.

Verdadero

Falso

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que abrir el Programa de diseño de presentaciones, power-point. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para abrir el Programa de Diseño de Presentaciones: Power Point.
 (El paso 2º y 3º se repetirá dos veces, dado que en clase se han trabajado dos formas diferentes para abrir el programa de diseño de presentaciones).
- El educador solicita que cada pareja exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe ejecutar delante de todo el grupo el programa de presentaciones.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "El programa de presentaciones". ■ Ficha Portavoz. ■ Ordenadores. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la puesta en práctica de la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

El programa de diseño de presentaciones

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para abrir el programa de diseño de presentaciones: Power Point

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una de las fichas aparecen cuatro posibles utilidades del Programa de diseño de presentaciones: Power Point, de las cuales, una es correcta y tres incorrectas. Los alumnos tienen que identificar las utilidades correctas. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.
- El educador solicita a cada equipo que exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a uno de ellos que explique su ficha, o la interprete. Los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, van anotando sus respuestas en la ficha. A continuación, otro presenta la ficha que se le ha asignado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y se aseguren de que saben interpretarla.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices Al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para realizar la estructura Lápices al Centro. ■ 40 Minutos para realizar la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****EL PROGRAMA DE PRESENTACIONES****Rodea con un círculo las utilidades del programa de diseño de presentaciones****EL PROGRAMA DE DISEÑO DE PRESENTACIONES : POWER POINT, sirve para:**

- Crear presentaciones.
- Redactar una carta.
- Hacer gráficos.
- Enviar correos electrónicos.

La persona responsable de esta pregunta es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****EL PROGRAMA DE PRESENTACIONES****Rodea con un círculo las utilidades del programa de diseño de presentaciones****EL PROGRAMA DE DISEÑO DE PRESENTACIONES : POWER POINT, sirve para:**

- Crear presentaciones.
- Redactar una carta.
- Hacer gráficos.
- Enviar correos electrónicos.

La persona responsable de esta pregunta es: _____

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****EL PROGRAMA DE PRESENTACIONES****Rodea con un círculo las utilidades del programa de diseño de presentaciones****EL PROGRAMA DE DISEÑO DE PRESENTACIONES : POWER POINT, sirve para:**

- Crear páginas web.
- Redactar un libro.
- Captar la atención del oyente de forma atractiva.
- Hacer operaciones matemáticas.

La persona responsable de esta pregunta es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****EL PROGRAMA DE PRESENTACIONES****Rodea con un círculo las utilidades del programa de diseño de presentaciones****EL PROGRAMA DE DISEÑO DE PRESENTACIONES : POWER POINT, sirve para:**

- Crear páginas web.
- Redactar un libro.
- Captar la atención del oyente de forma atractiva.
- Hacer operaciones matemáticas.

La persona responsable de esta pregunta es: _____

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador, realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre el uso responsable del cajero automático. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 90 Minutos para realizar la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

El Power Point y su utilidadEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el contenido o contenidos estudiados hasta el momento, que plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones fundamentales, sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura Cadena de Preguntas.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

Estructura: ***Cadena de Preguntas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un programa de diseño de presentaciones: Power Point.

Contenido 8

- **Elementos de la ventana del programa de diseño de presentaciones: Power Point:**

– **Barra de Menú:**

Menú Archivo (guardar como, imprimir).

Menú Inicio (seleccionar todo, nueva diapositiva, diseño).

Menú Insertar (imagen prediseñada)

Menú Diseño (colores, temas).

Menú Animaciones (animación avanzada).

Menú Presentación con Diapositivas (Iniciar presentación con diapositivas).

Menú Revisar (ortografía).

– **Barra de desplazamiento.**

Aprendemos a utilizar un programa de diseño de presentaciones

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador explica a los alumnos, a través de un Power Point, el tema que nos ocupa. Seguidamente plantea al grupo la siguiente cuestión: De los elementos de la ventana del Programa de Diseño de Presentaciones Power Point que os he mostrado ¿Cuál conocáis?. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y responden a sus requerimientos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos. ■ Power Point: Elementos de la ventana del programa de diseño de presentaciones: Power Point. ■ Cañón Proyector. ■ Ordenador.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del contenido y para la estructura 1-2-4. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

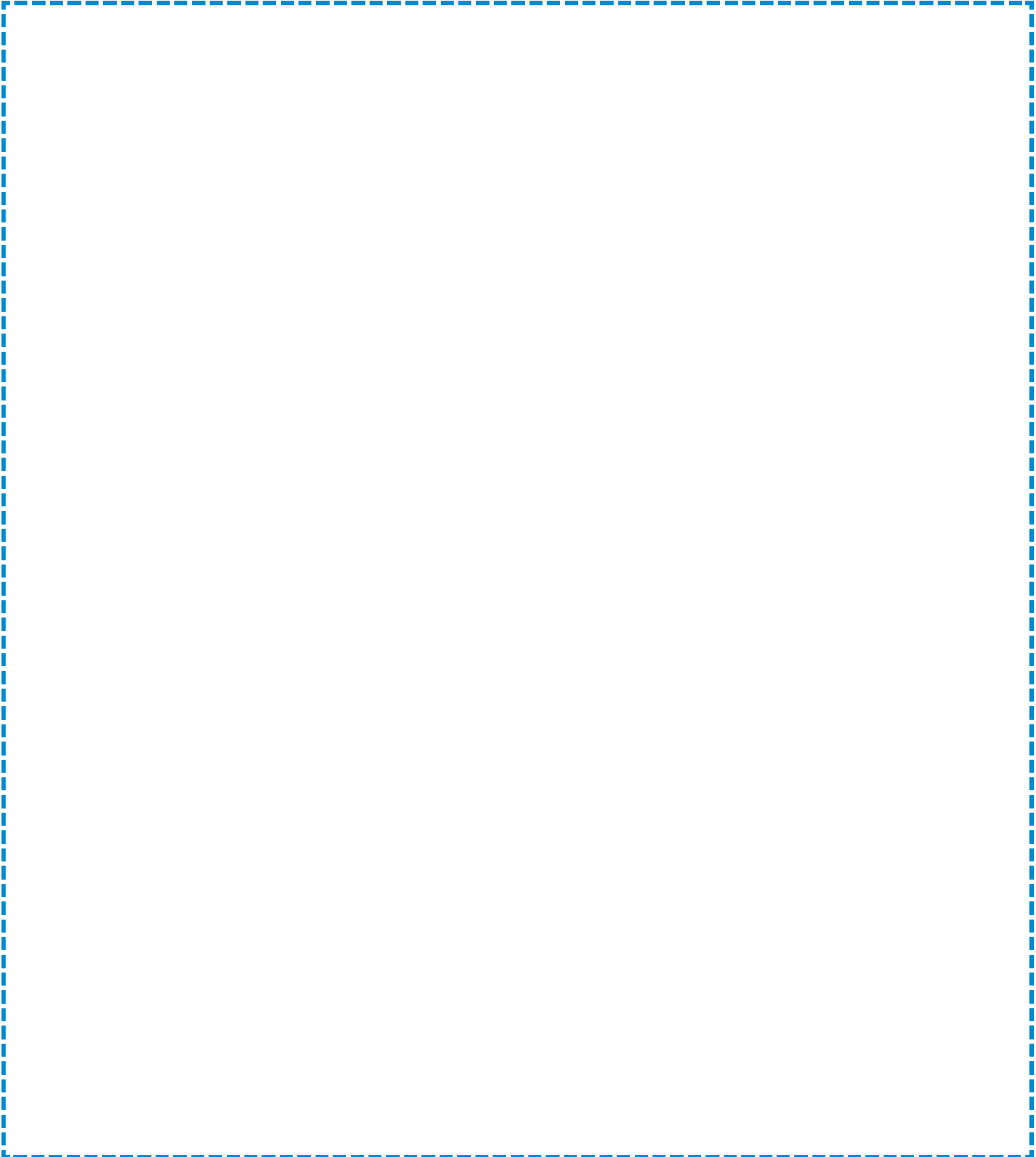
EQUIPO:

ALUMNO:

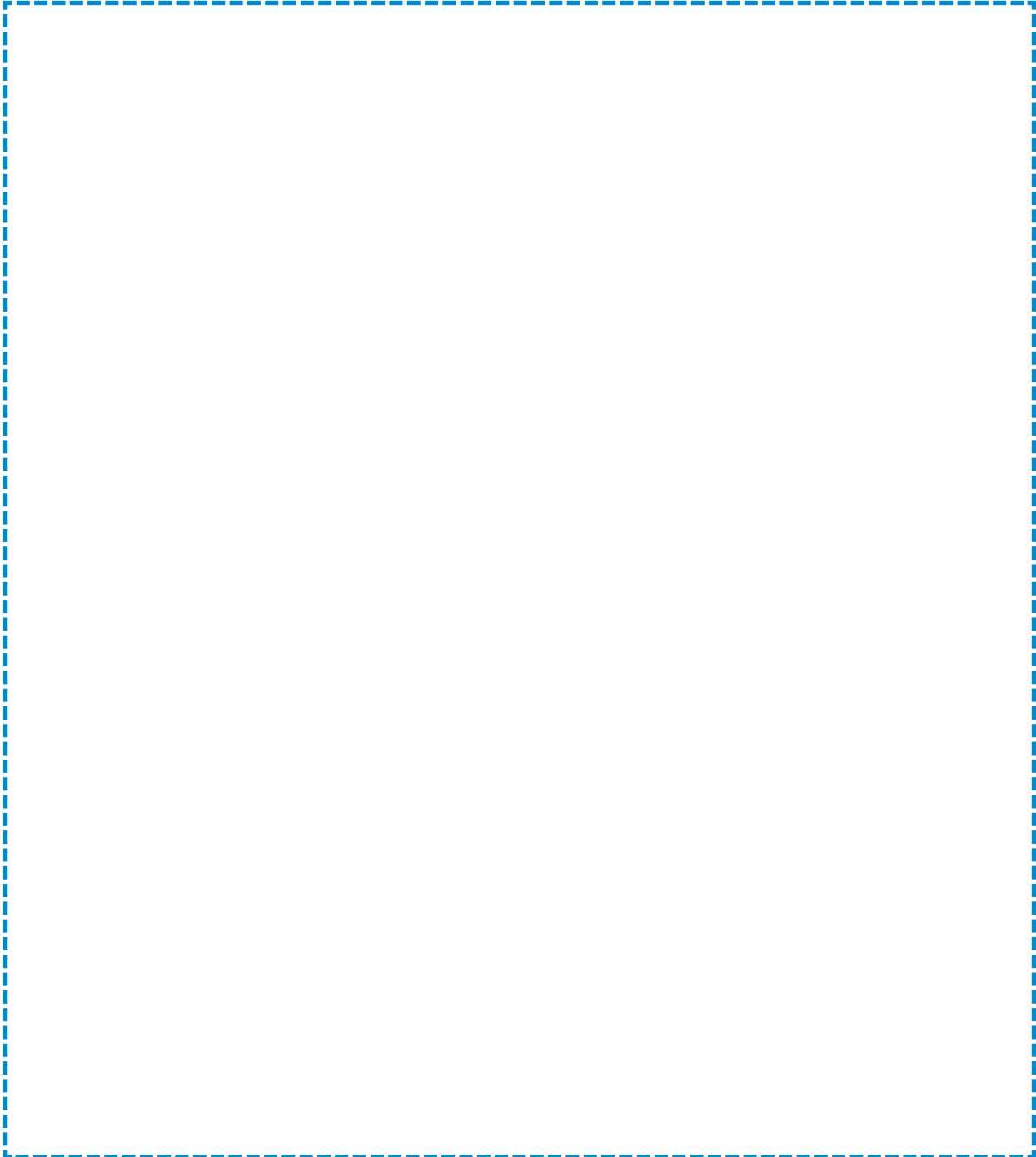
De los elementos de la ventana del programa de diseño de presentaciones: Power Point que os he mostrado, ¿cuáles conocíais?

Estructura: **1-2-4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento sobre el contenido que se va a trabajar. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- A continuación el educador, para comprobar la comprensión de los alumnos, pide al grupo que enumeren en la ficha de actividad los elementos que componen la ventana de Power Point. Para ello se utiliza la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ Documento: Elementos de la ventana de Power Point.■ Ficha estructura Mejor Entre Todos.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 30 Minutos para la estructura Lectura Compartida.■ 60 Minutos para la realización de la estructura Mejor Entre Todos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

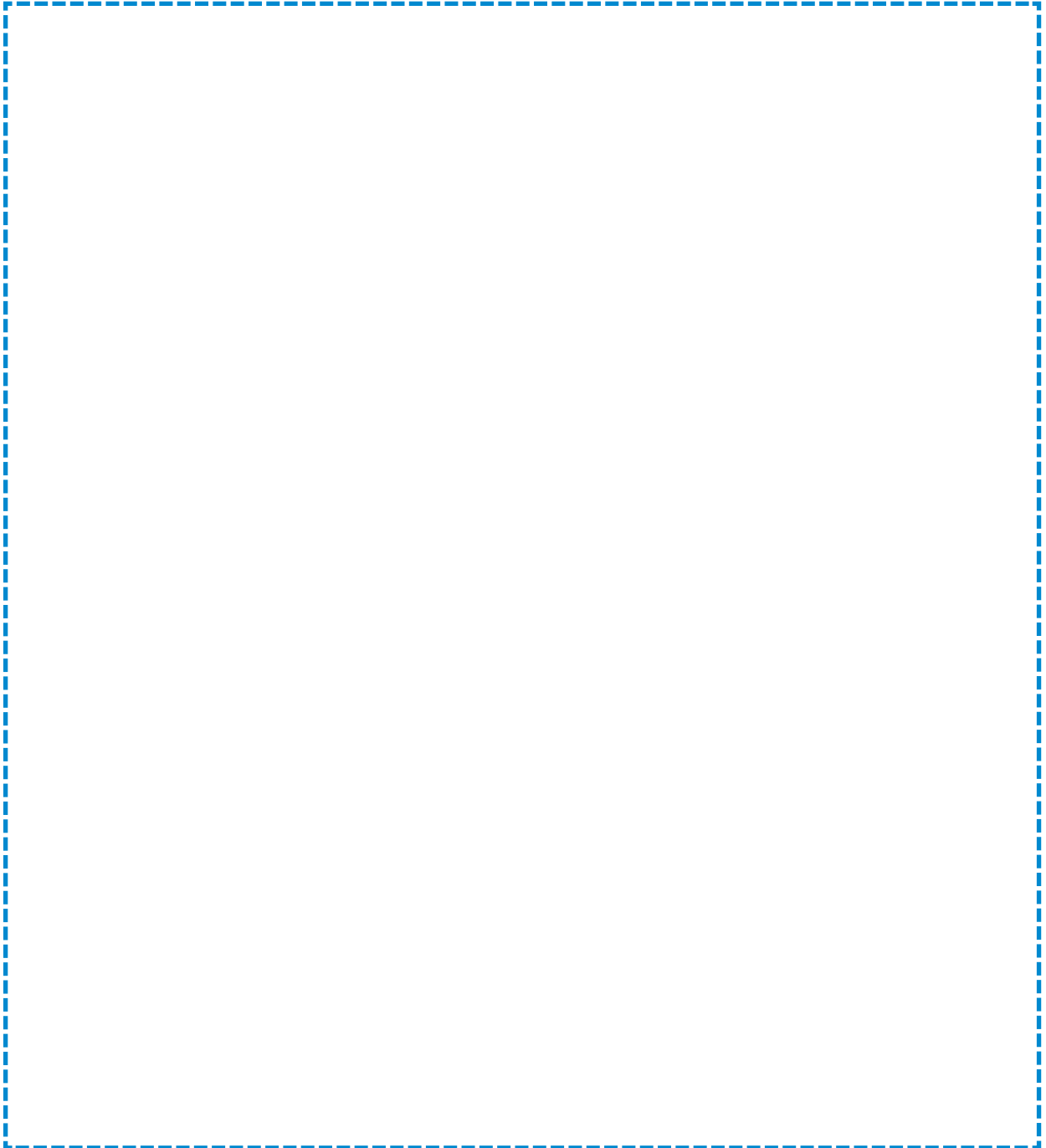
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

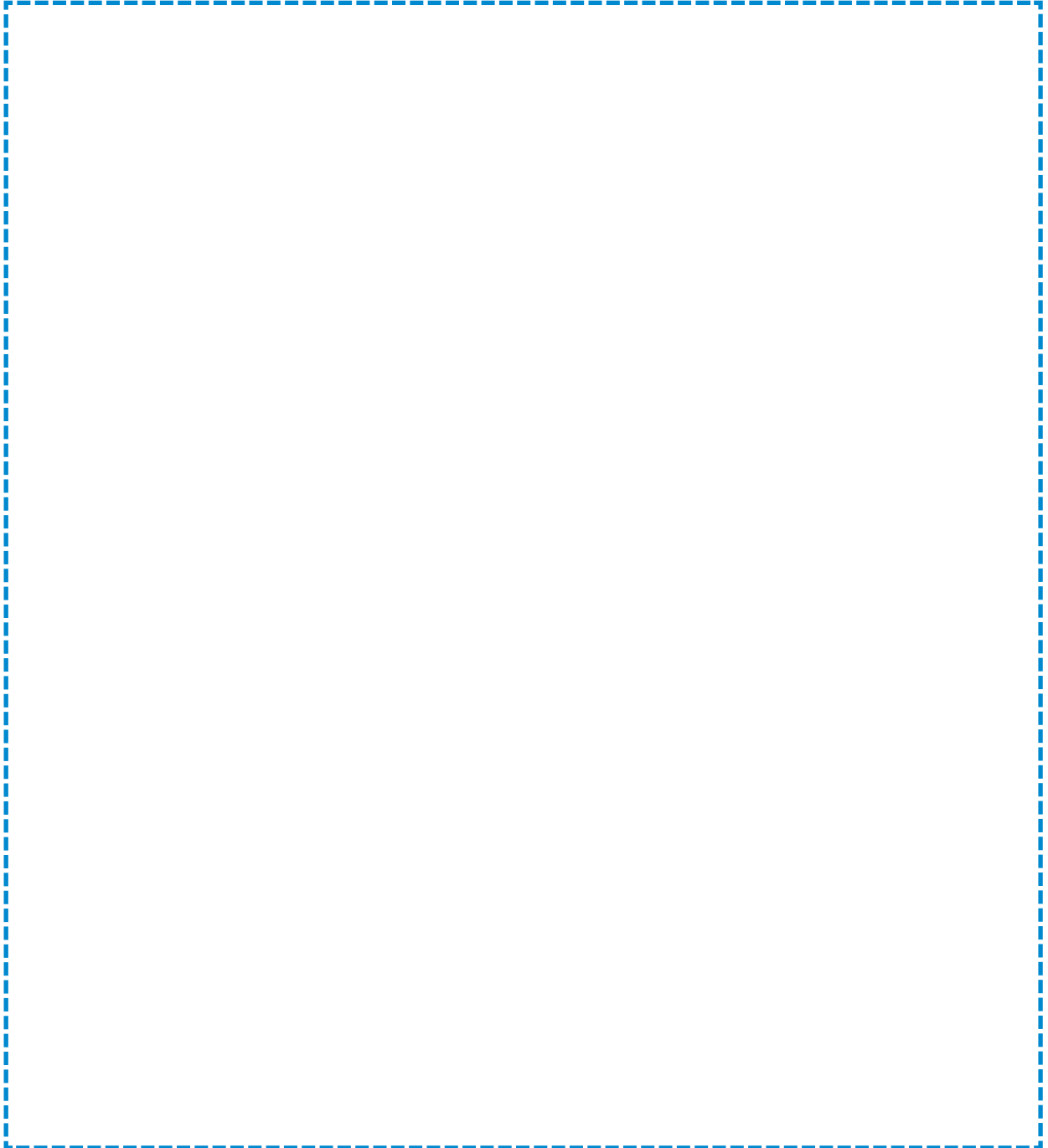
EQUIPO:

ALUMNO:

Enumera los elementos que componen la ventana de Power PointEstructura: *Mejor Entre Todos***Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparece la ventana de Power Point. Los alumnos tienen que poner el nombre a cada uno de los elementos. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "Elementos de la Ventana de Power Point". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

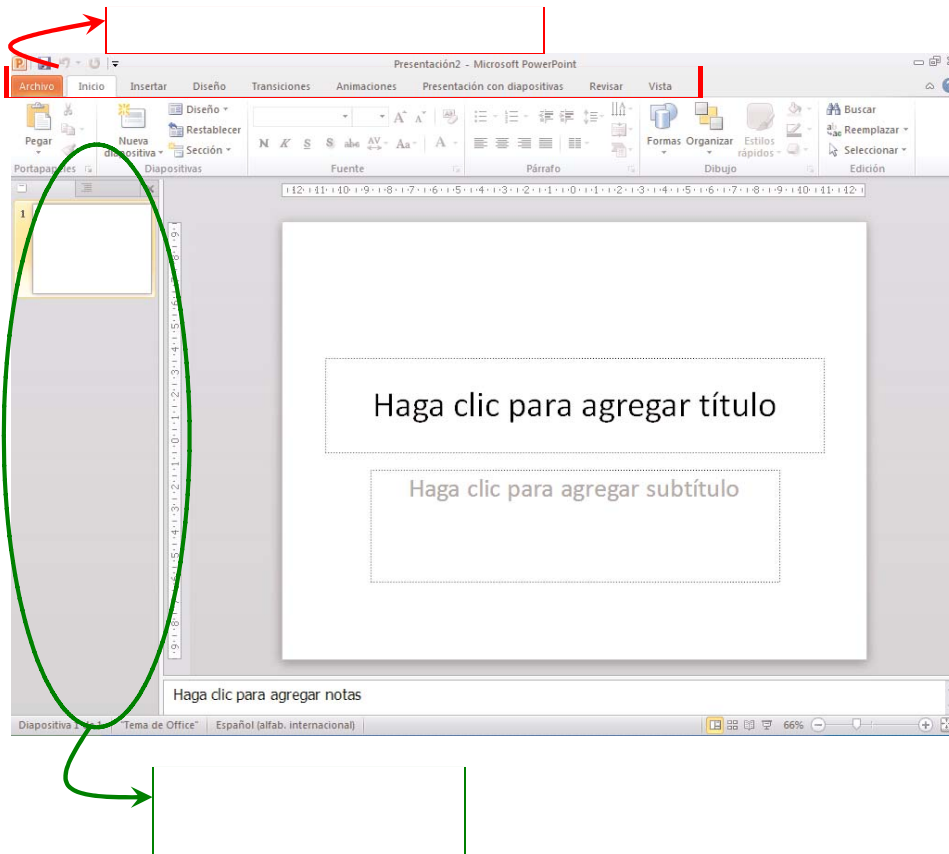
MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Elementos de la ventana de Power Point

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Poned el nombre a cada uno de los elementos de la ventana de Power Point**

SESIÓN 1A

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Archivo de la Barra de Menús de Power Point. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Archivo. ■ Cañón. ■ Ordenador.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del educador y para la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el Menú Archivo del programa Power Point

Estructura: *Parada de Tres Minutos***- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha donde aparecen diferentes imágenes acerca de los pasos que hay que seguir para guardar una presentación. Esos pasos no están ordenados, teniendo que ordenarlos los alumnos. La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

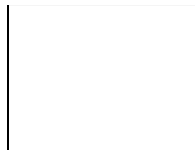
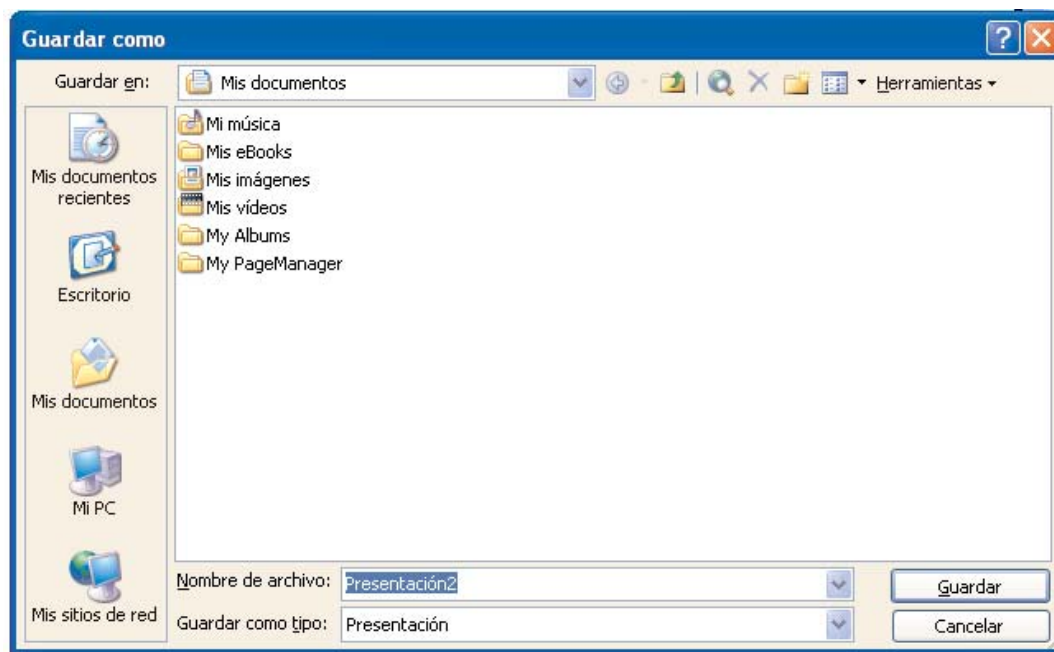
Actividad alumno

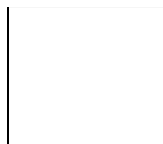
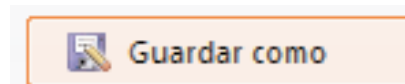
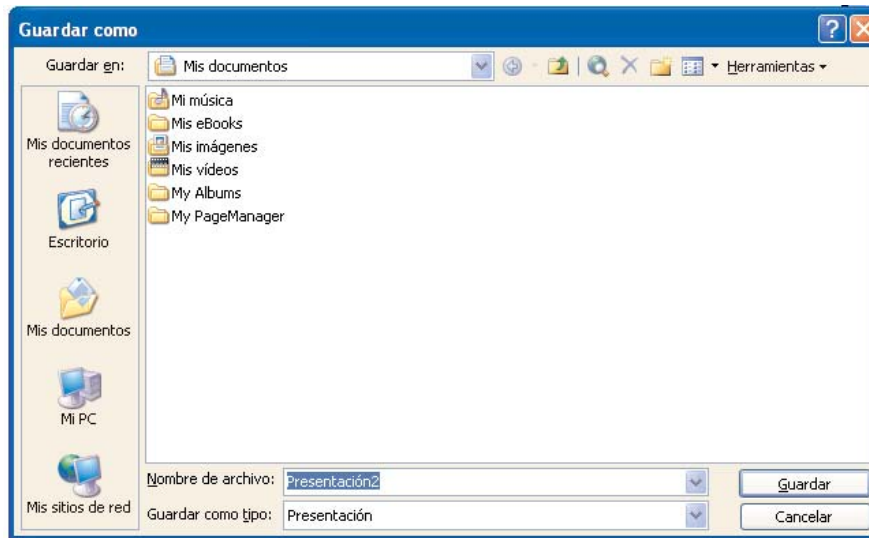
- El educador asigna una tarea a los equipos de base y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

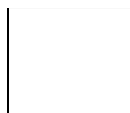
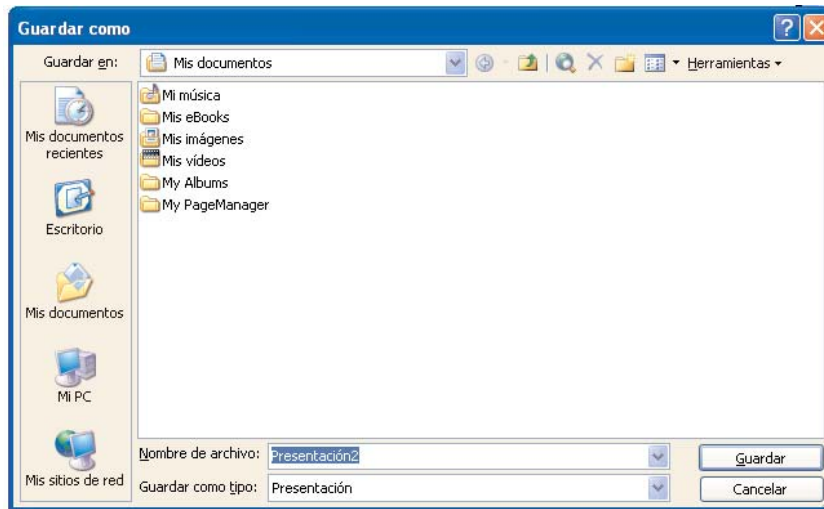
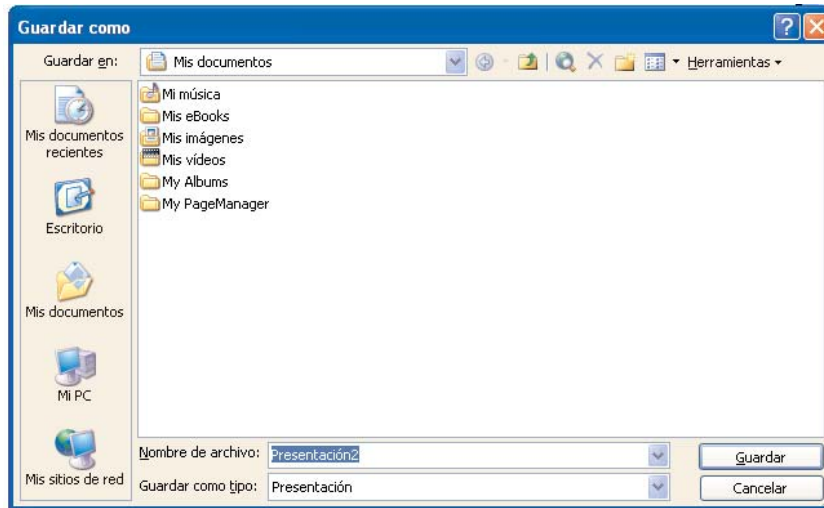
Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de Actividad: Menú Archivo: Guardar.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MENÚ ARCHIVO GUARDAR

Ordena los pasos que hay que seguir para guardar una presentación. Para ello, pon el número correspondiente debajo de cada imagen







SESIÓN 2A.1

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha donde aparecen los pasos que hay que seguir para imprimir una presentación. Esos pasos no están ordenados, teniendo que ordenarlos los alumnos. La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos ordenan los pasos a seguir para imprimir una presentación tal y como indica la estructura.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: Menú Archivo: Imprimir. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A.1

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **El Folio Giratorio****MENÚ ARCHIVO: IMPRIMIR**

Numera los pasos que hay que seguir para imprimir una presentación. Para ello, pon el número correspondiente en cada uno de los cuadrados que aparecen al lado de cada frase

- Comprueba el número de copias.
- Pincha en IMPRIMIR.
- Pincha en la opción IMPRIMIR del Menú Archivo.
- Recoge tu trabajo de la impresora.

SESIÓN 1B

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Inicio. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento explicativo: Menú Inicio.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha con dos cuestiones:
 1. ¿Qué pasos hay que seguir para seleccionar toda nuestra presentación?
 2. ¿Cómo podemos insertar una nueva diapositiva? La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **1-2-4**.

- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno Por Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos realizan la actividad tal y como indica la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

- Un miembro del equipo entrega la ficha de trabajo al educador para que la corrija y la calificación es la misma para todos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

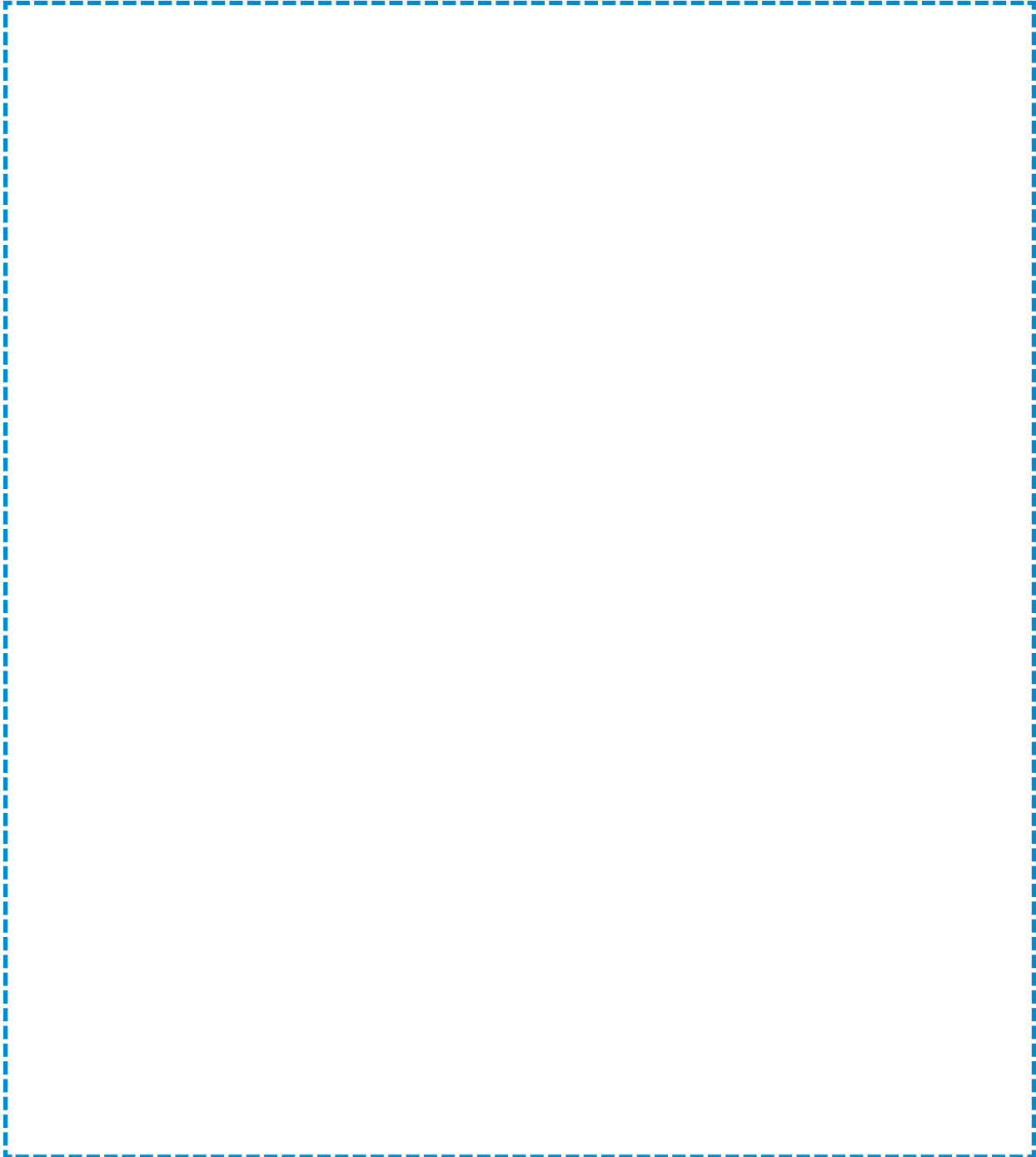
ALUMNO:

¿Qué pasos hay que seguir para seleccionar toda nuestra presentación?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

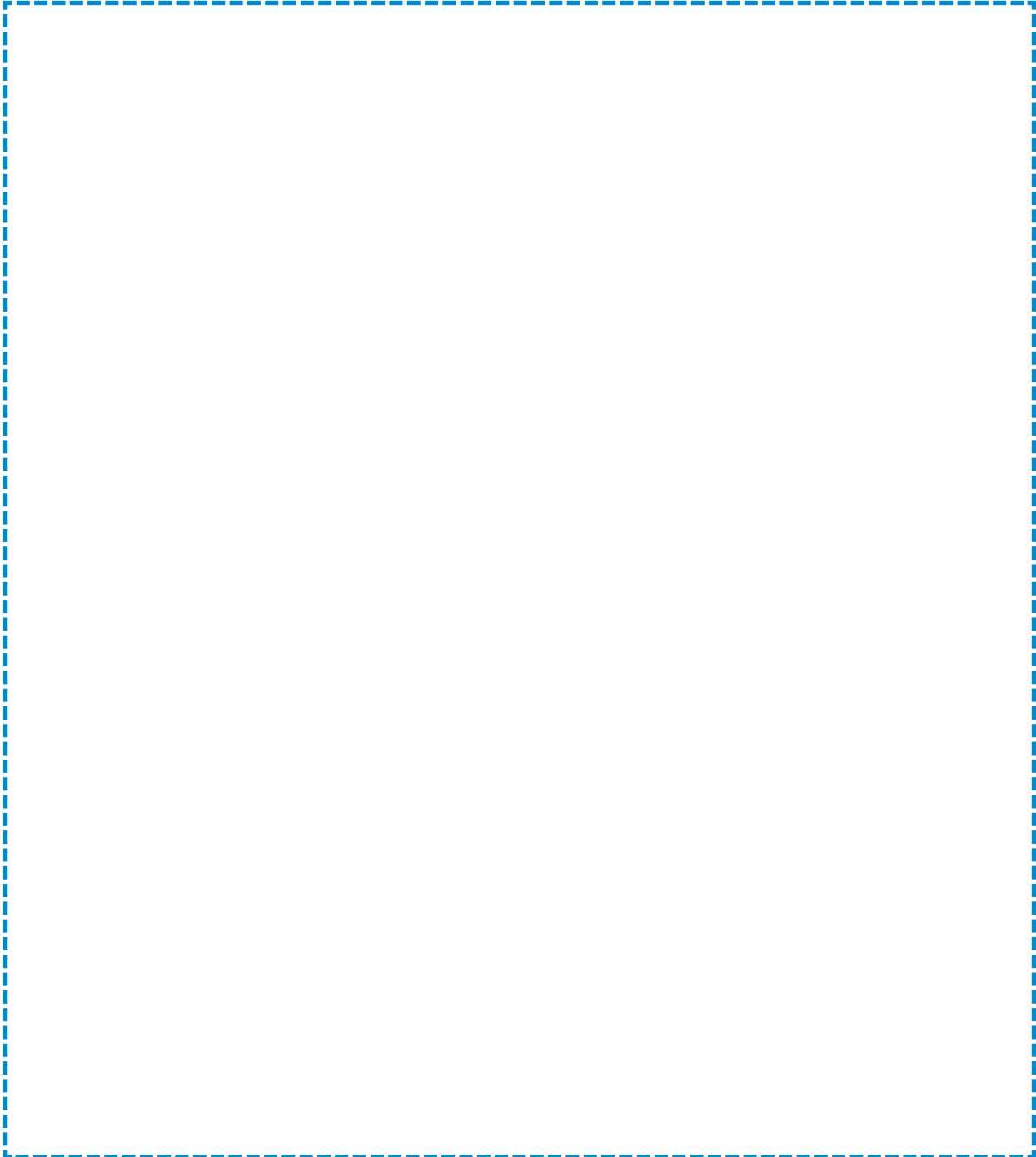
SESIÓN:
2B

EQUIPO:

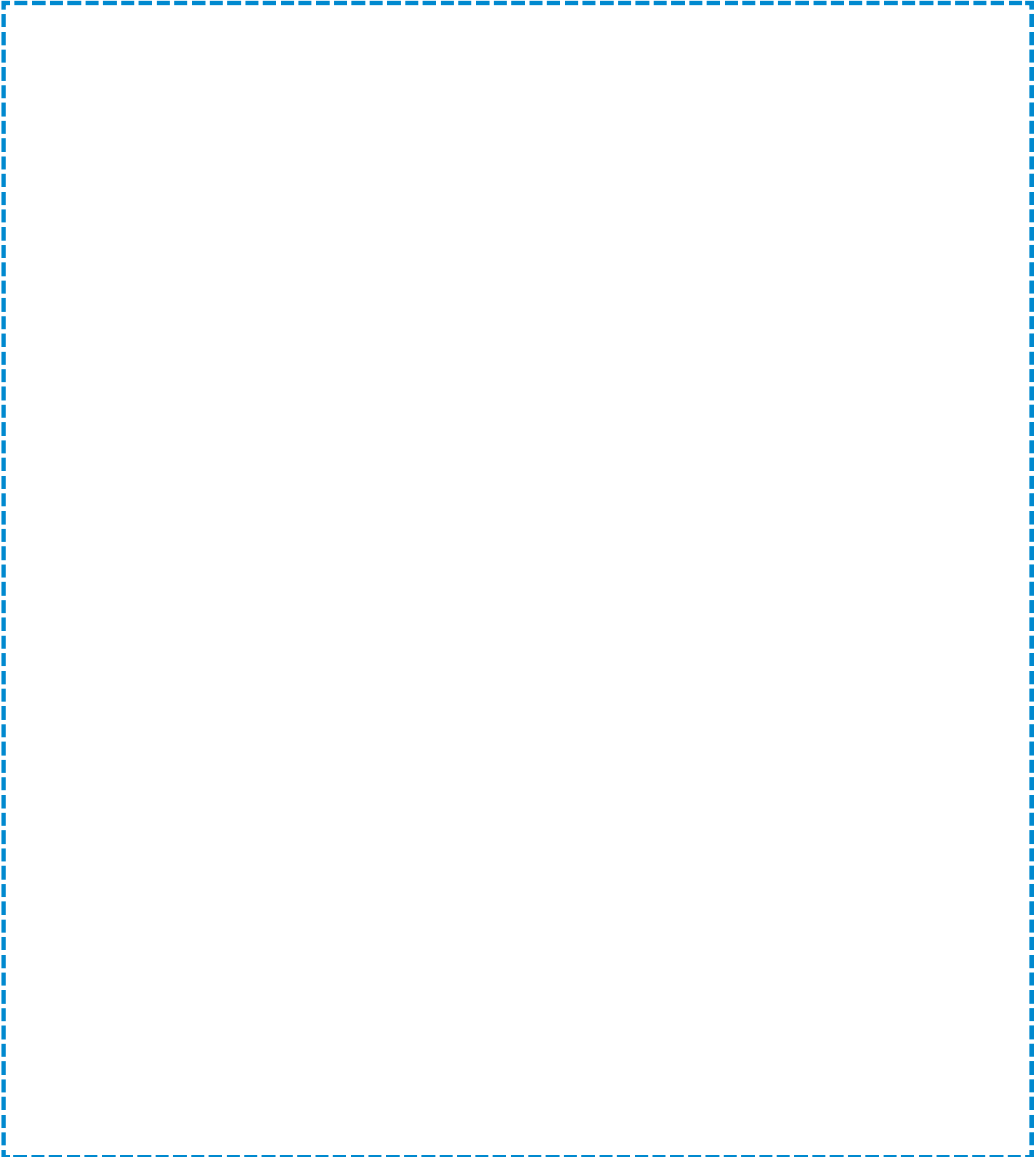
ALUMNO:

¿Cómo podemos insertar una nueva diapositiva?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 2B.1

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, con un ejercicio práctico sobre las opciones trabajadas del Menú Inicio. Los alumnos tienen que realizar el ejercicio siguiendo los pasos reflejados en la ficha.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad “Menú Inicio”. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Inicio**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador

1. Abre el programa Power Point.
2. Selecciona un diseño de diapositiva, el que tu quieras.
3. Escribe tu nombre y apellidos como título.
4. Haz clic sobre el Menú Inicio.
5. Inserta una nueva diapositiva.

SESIÓN 1C

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Insertar. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Insertar. ■ Cañón. ■ Ordenador.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del Power Point y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el Menú InsertarEstructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, con un ejercicio práctico sobre las opciones trabajadas del Menú Insertar. Los alumnos tienen que realizar el ejercicio siguiendo los pasos reflejados en la ficha.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Insertar". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Insertar**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Power Point.
2. Escribe tu nombre y apellidos como título.
3. Haz clic sobre el Menú Insertar.
4. Pincha la opción "Imágenes Prediseñadas".
5. Busca una imagen de una Tecnología de la Información y de la Comunicación.
6. Ahora insértala en tu diapositiva.

SESIÓN 1D

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Diseño. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**. A lo largo de la lectura del documento el educador, realiza las aclaraciones oportunas.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Diseño.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Diseño.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha con la siguiente cuestión: ¿Para qué sirve la opción temas? La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **1-2-4**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos realizan la actividad tal y como indica la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 30 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

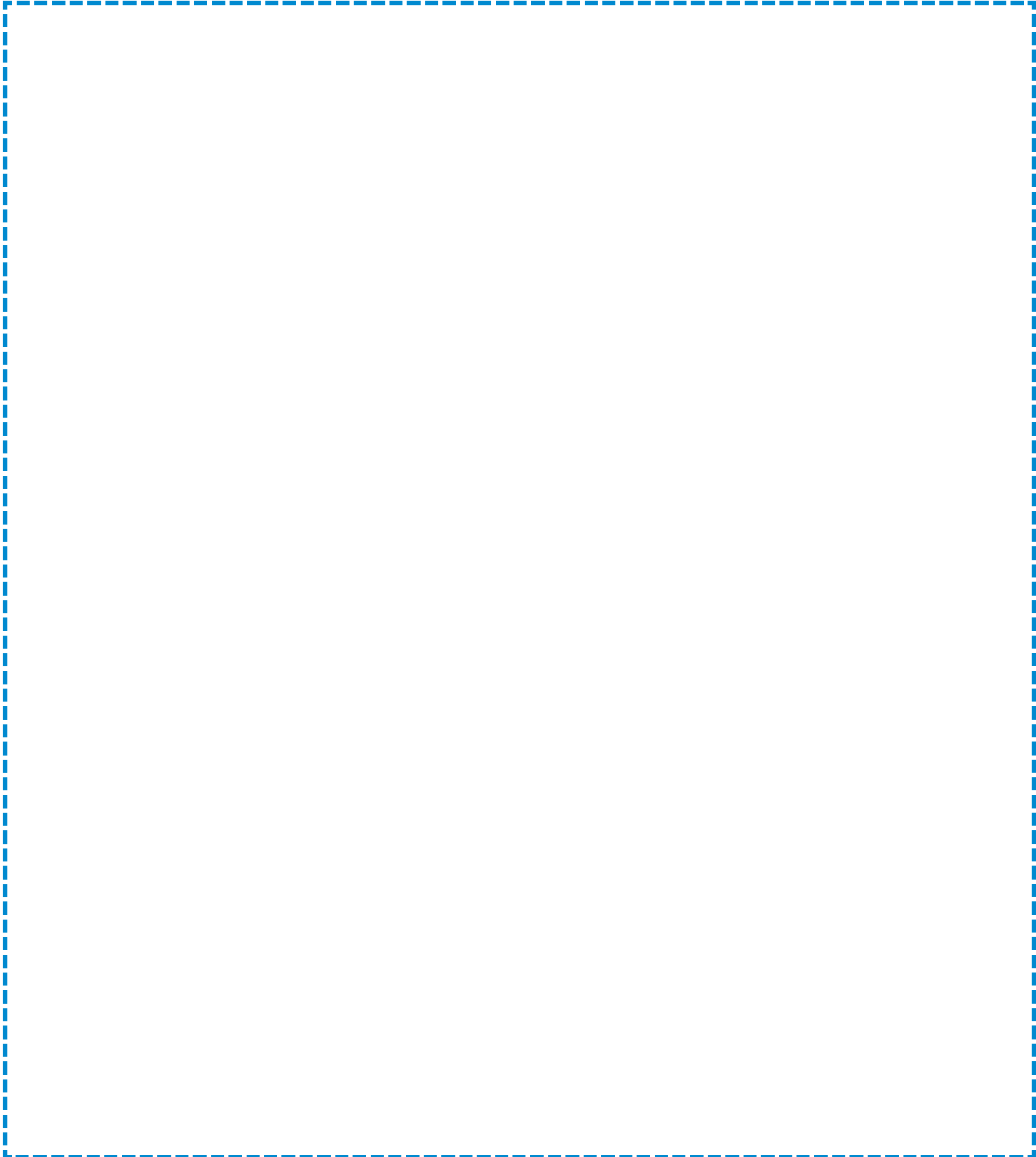
SESIÓN:
2D

EQUIPO:

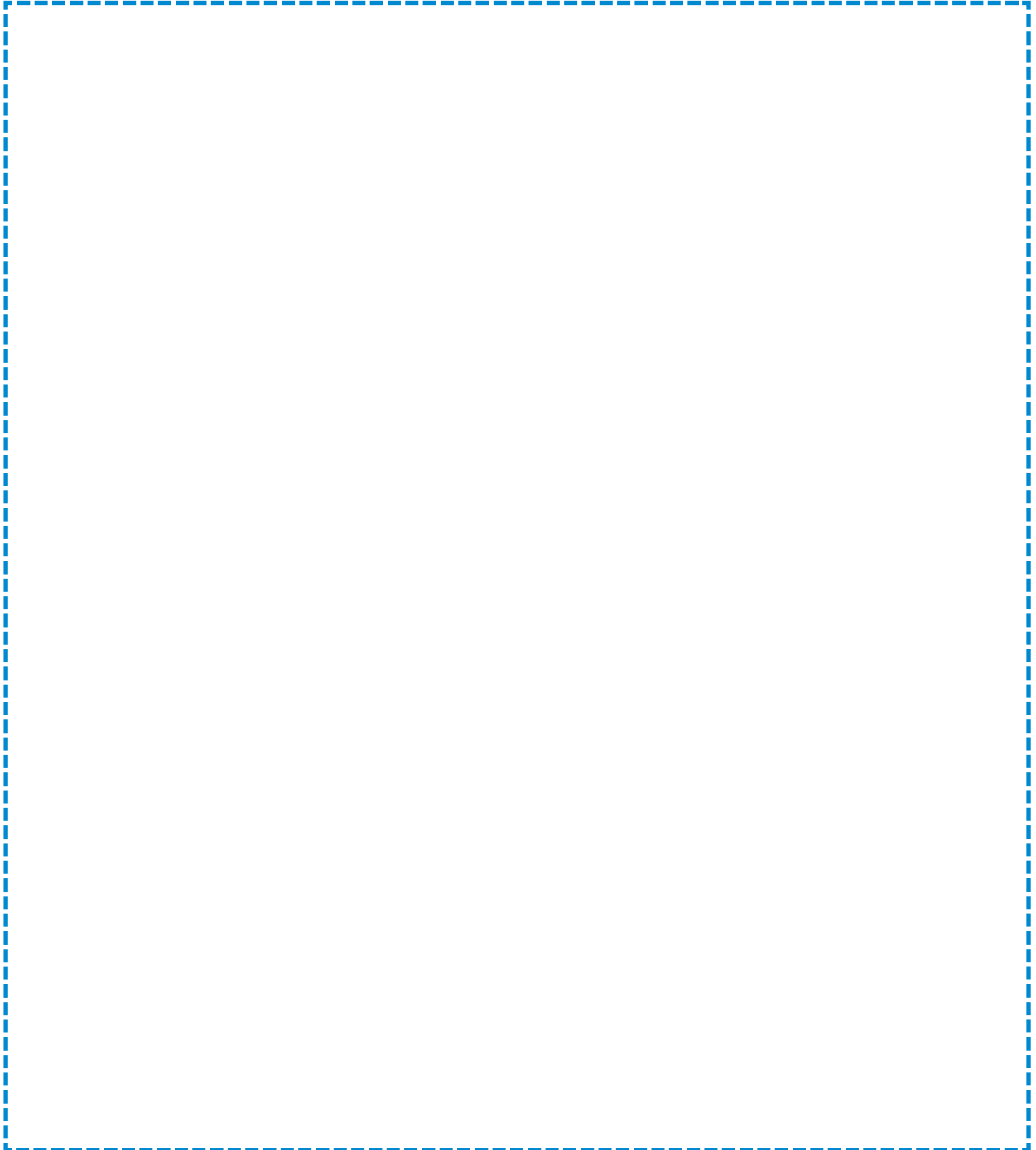
ALUMNO:

¿Para qué sirve la opción temas?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 2D.1

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, con un ejercicio práctico sobre las opciones trabajadas del Menú Diseño. Los alumnos tienen que realizar el ejercicio siguiendo los pasos reflejados en la ficha.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Diseño". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos ■ 20 minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Diseño**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Power Point.
2. Escribe tu nombre y apellidos como título.
3. Haz clic sobre el Menú Diseño.
4. Elige un tema para tus diapositivas.
5. Por último selecciona un color.

SESIÓN 1E

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Animaciones. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**. A lo largo de la lectura del documento el educador, realiza las aclaraciones oportunas.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Animaciones.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Animaciones.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2E

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha con la siguiente cuestión: ¿Para qué sirve la opción animación avanzada? La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo -no cada uno sólo de su parte- es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 30 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2E

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué sirve la opción animación avanzada?Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2E.1

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, con un ejercicio práctico sobre el Menú Animaciones. Los alumnos tienen que realizar el ejercicio siguiendo los pasos indicados en la ficha de actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Animaciones". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Animaciones**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre un documento de Power Point.
2. Selecciona un diseño de diapositiva en la que sólo aparezca el título (recuerda que esta opción aparece en el Menú Diseño).
3. Como título escribe tu grupo de música favorito.
4. A continuación, haz clic sobre la opción "Animación Avanzada" y selecciona una, la que tú quieras.

SESIÓN 1F

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre el Menú Presentación con Diapositivas. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**. A lo largo de la lectura del documento el educador, realiza las aclaraciones oportunas.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Presentación con Diapositivas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento Menú Presentación con Diapositivas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2F

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha con la siguiente cuestión: ¿Para qué sirve la opción presentación con diapositivas? La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **1-2-4**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos realizan la actividad tal y como indica la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador/a. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura 1-2-4. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 30 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2F

EQUIPO:

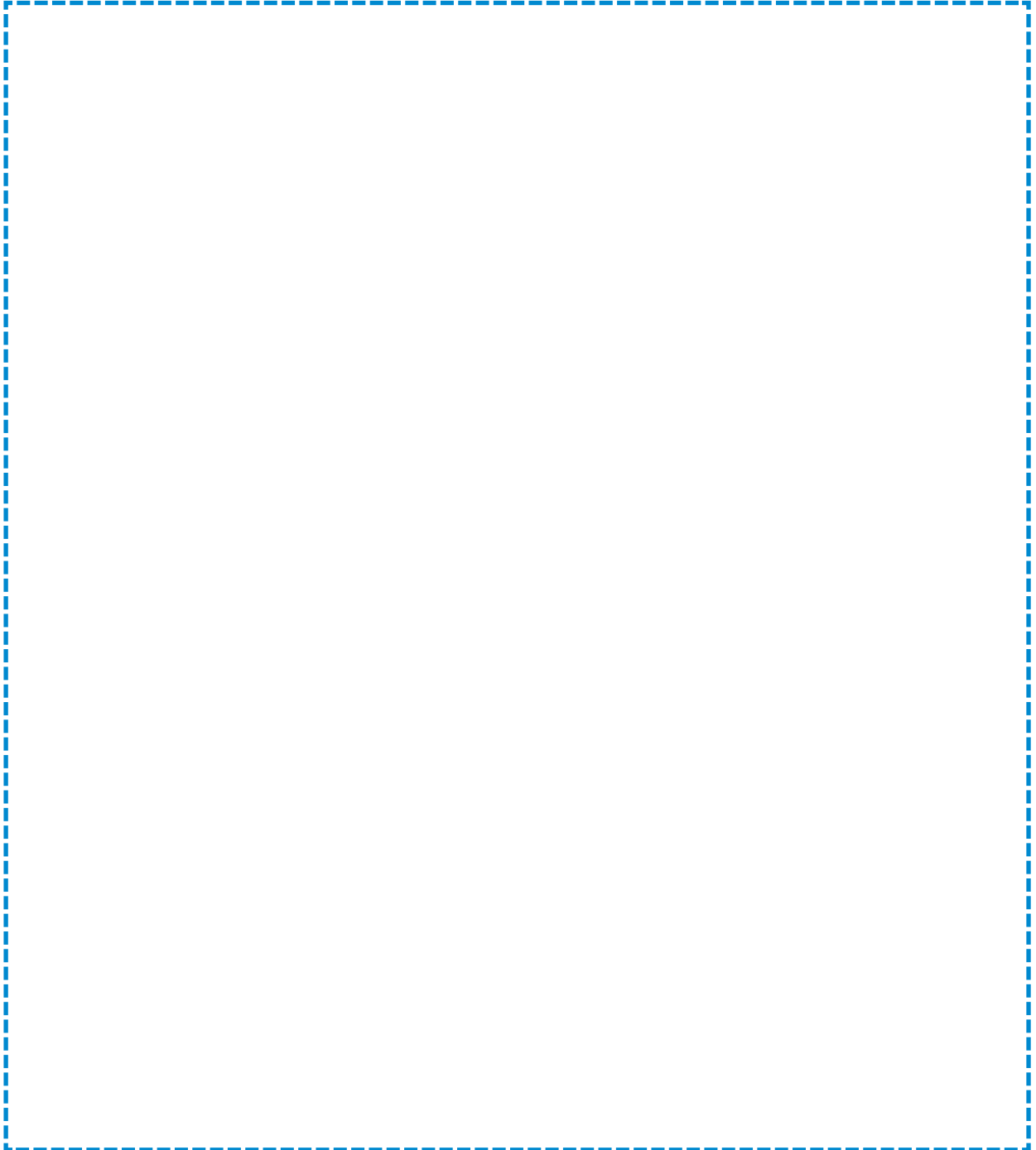
ALUMNO:

¿Para qué sirve la opción presentación con diapositivas?

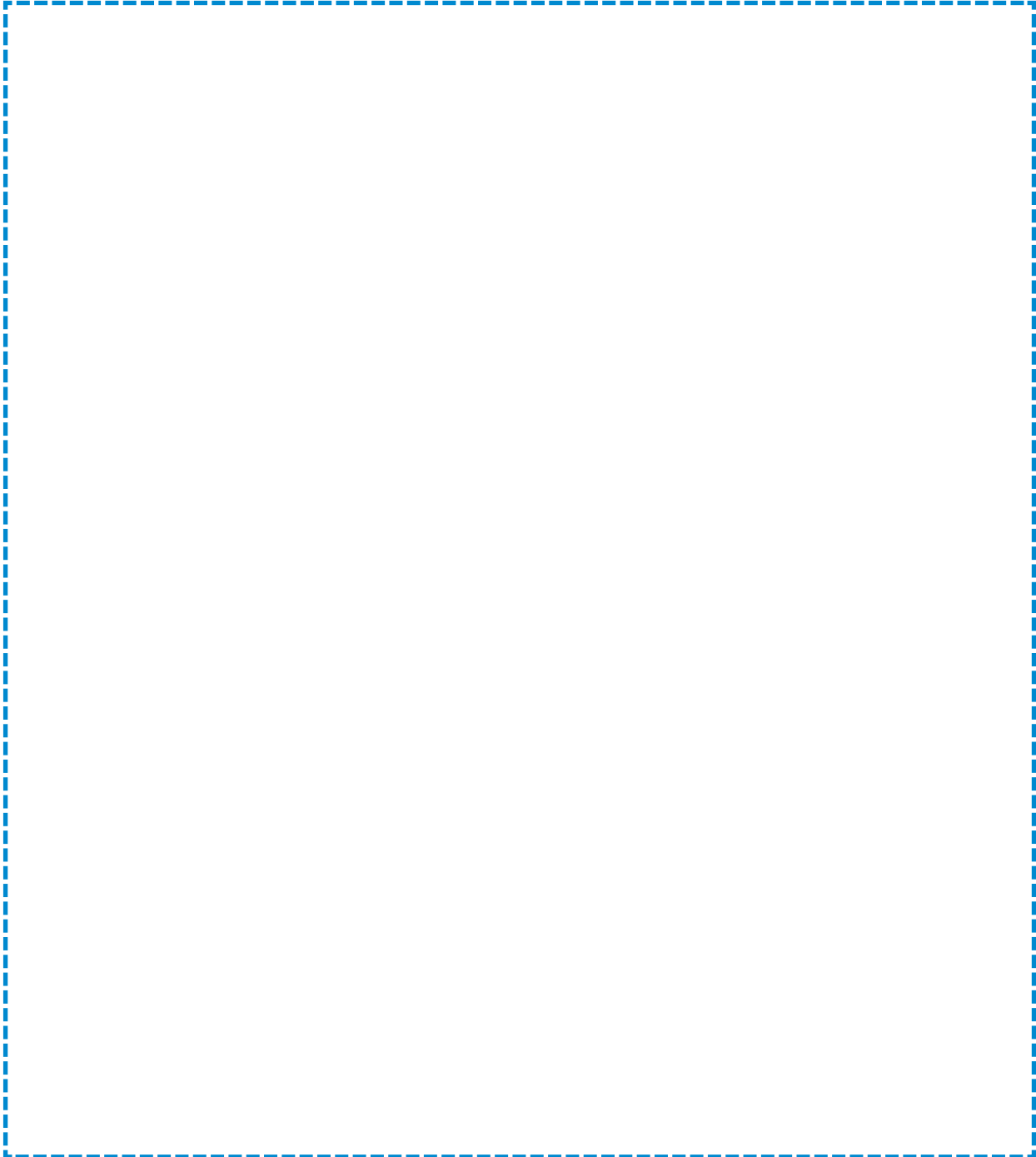
Estructura: 1 - 2 - 4

- 1 -

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1G

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, el Menú Revisar. En el transcurso de la exposición se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Menú Revisar. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point “Menú Revisar” y para realizar la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 40 Minutos para la realización de la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1G

EQUIPO:

PORTAVOZ:

**Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre la opción
Ortografía del Menú Revisar**

Estructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2G

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, con un ejercicio práctico sobre el Menú Revisar. Los alumnos tienen que realizar el ejercicio siguiendo los pasos indicados en la ficha de actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Menú Revisar". ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

TAREA**Menú Revisar: Ortografía**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre un documento de Power Point.
2. Escribe la siguiente frase:

Mario enciende los altoboces del hordenador.
3. Ahora pulsa sobre el Menú Revisar.
4. A continuación, haz clic sobre la opción "Ortografía" para resolver las posibles faltas.

SESIÓN 1H

Actividad educador

- El educador explica, a través de un Power Point, las barras de desplazamiento del Programa de Diseño de Presentaciones: Power Point.
- Una vez finalizada la exposición, el educador plantea al grupo la siguiente pregunta: ¿Para que sirven las barras de desplazamiento? Para responder a la pregunta se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, y preguntan sus dudas.
- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: Barras de Desplazamiento. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la exposición del Power Point "Barras de Desplazamiento". ■ 50 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1H

EQUIPO:

¿Para qué sirven las Barras de Desplazamiento?Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2H

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha. En esta ficha aparece una ventana de Power Point, donde cada equipo tiene que rodear con un círculo las barras de desplazamiento. Para ello se utiliza la estructura **1-2-4**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador plantea una tarea a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la solución correcta a la tarea que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta o tarea que se les ha planteado.

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Barras de Desplazamiento". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 30 Minutos para realizar la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2H

EQUIPO:

Estructura: **1-2-4****Barras de desplazamiento**

Rodea con un círculo las barras de desplazamiento que aparecen en la ventana de Power Point.



SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual A Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la estructura Mapa Conceptual A Cuatro Bandas. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

**Elementos de la ventana del programa de diseño de presentaciones:
Power Point**Estructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los Software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un programa de diseño de presentaciones: Power Point.

Contenido 9

- **Creación de presentaciones**

Creamos presentaciones

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio las diferentes utilidades que conocen del Programa de Presentaciones. Para ello, se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a los requerimientos del educador tal y como se indica en la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

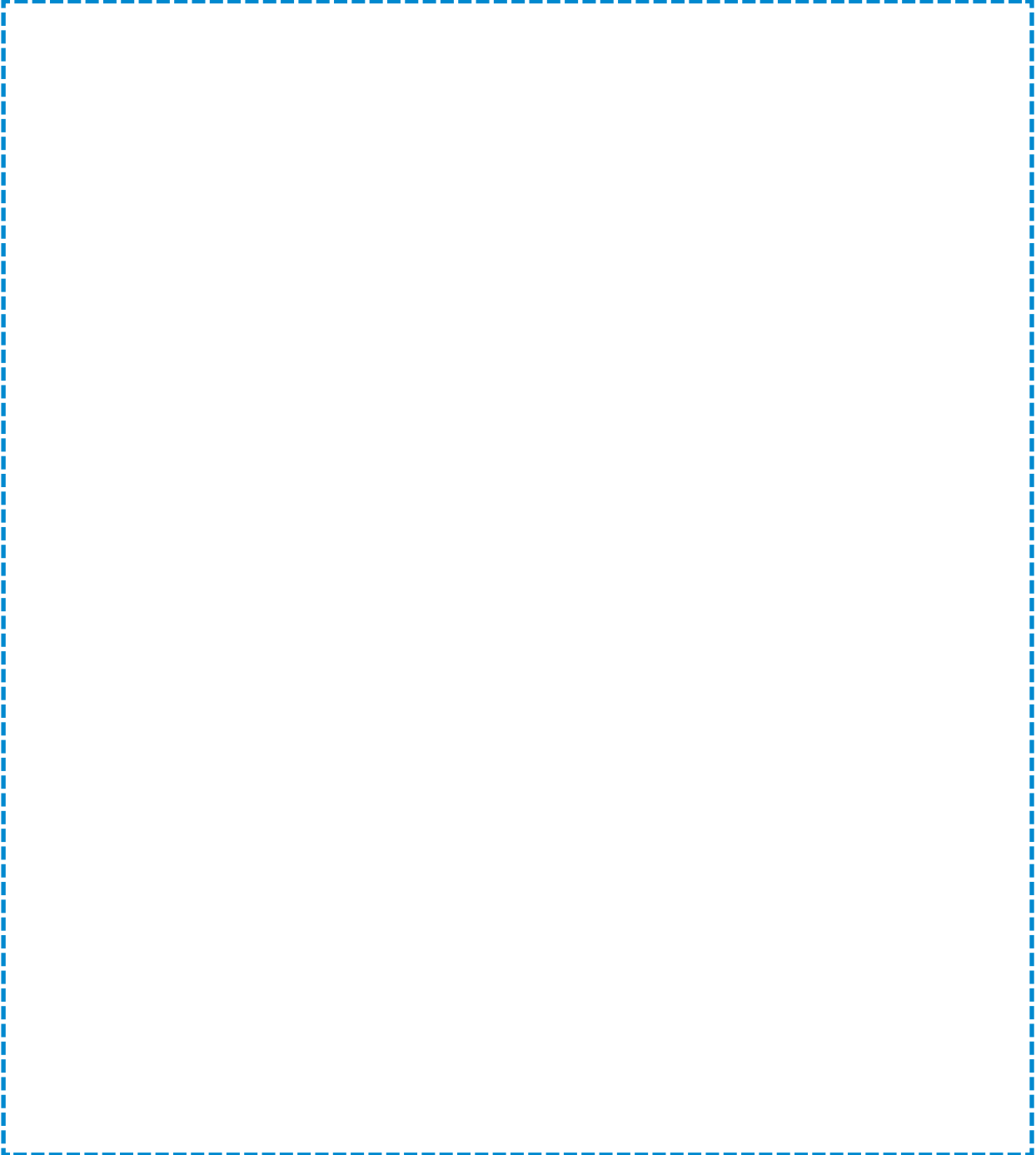
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

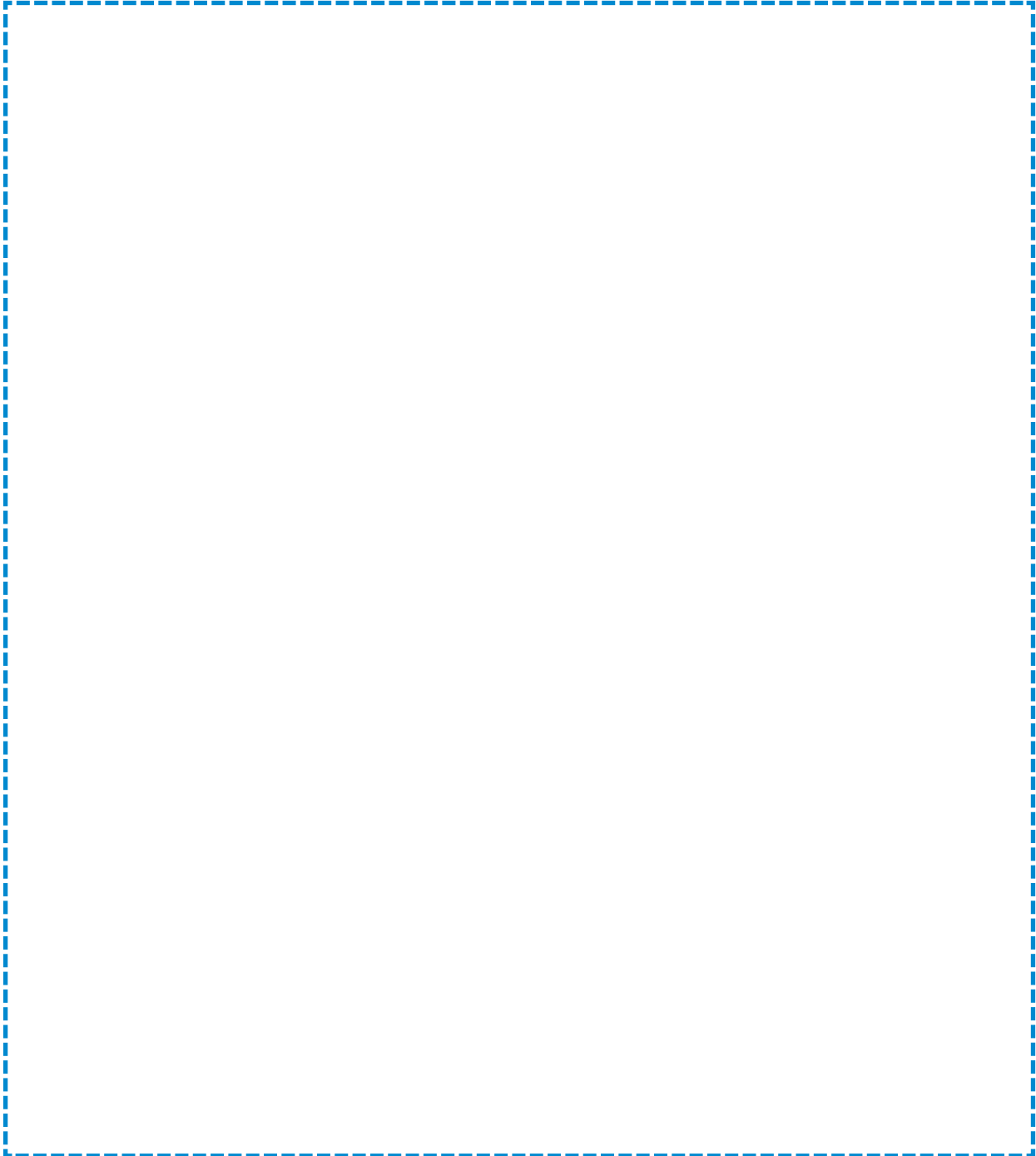
ALUMNO:

**Anota las diferentes utilidades que conoces del programa
de diseño de presentaciones: Power Point**Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión comienza con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador recuerda, a través de un Power Point, qué es el Programa de Presentaciones Power Point y cuáles son sus utilidades. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación "teórica" y para favorecer una mayor comprensión utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen de primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point “El programa de presentaciones: Power Point”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para realizar la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para el recuerdo del concepto del Power Point y sus utilidades y la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre las diferentes utilidades del programa de diseño de presentaciones

Estructura: *Parada de Tres Minutos***- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada pareja exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "El programa de diseño de presentaciones: Power Point". ■ Ficha portavoz. ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de Informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para el desarrollo de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**El programa de diseño de presentaciones: Power Point**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre Power Point.
2. Elige una diapositiva con título y texto.
3. Elige un color para tu diapositiva.
4. Realiza una presentación sobre el uso del teléfono móvil.
5. Escribe el título: "el teléfono móvil".
6. A continuación, piensa en las opciones y usos que tiene el teléfono móvil, y crea tu presentación.
7. Añade animación a tus diapositivas.
8. Guarda tu presentación en mis documentos con tu nombre.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de diseño de presentaciones: Power Point

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el Programa de Diseño de Presentaciones: Power Point

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada pareja exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada pareja, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: “Creamos una Presentación de Power Point”. ■ Ficha portavoz. ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para el desarrollo de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Creamos una presentación con el programa Power Point**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Power Point.
2. Elige una diapositiva que tenga título y texto.
3. Pon color a tu diapositiva.
4. Realiza una presentación con el siguiente título: "preparar el almuerzo".
5. A continuación, ve pensando qué vas a poner y realiza tu presentación.
6. Puedes incluir todo tipo de fotos y animaciones.
7. Guarda tu presentación en la carpeta de mis documentos.
8. Vuelve a abrir tu documento, busca tu Power Point, e imprímelo.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de diseño de presentaciones: Power Point

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el programa de diseño de presentaciones:
Power Point

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada pareja exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Creamos una presentación de Power-Point". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para realizar la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Creamos una presentación con el programa Power Point**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Power Point.
2. Elige una diapositiva que tenga título y texto.
3. Pon color a tu diapositiva.
4. Realiza una presentación con el siguiente título: "preparar el almuerzo".
5. A continuación, ve pensando qué vas a poner y realiza tu presentación.
6. Puedes incluir todo tipo de fotos y animaciones.
7. Guarda tu presentación en la carpeta de mis documentos.
8. Vuelve a abrir tu documento, busca tu Power Point, e imprímelo.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de diseño de presentaciones: Power Point

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el programa de diseño de presentaciones:
Power Point

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada pareja exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada pareja, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Creamos una presentación de Power Point". ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Parejas. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para el desarrollo de la sesión. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Creamos una presentación con el programa Power Point**

Realiza el siguiente ejercicio práctico en tu ordenador:

1. Abre el programa Power Point.
2. Elige una diapositiva que tenga título y texto.
3. Elige una diapositiva sin color.
4. Realiza una presentación con el siguiente título: "Mis lugares favoritos".
5. A continuación, ve pensando qué vas a poner y realiza tu presentación, utilizando diferentes tipos de letra, tamaño y color.
6. Puedes incluir de fotos y animaciones.
7. Guarda tu presentación en la carpeta de mis documentos.
8. Vuelve a abrir tu documento, busca tu Power Point, e imprímelo.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de diseño de presentaciones: Power Point

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad con el programa de diseño de presentaciones:
Power Point

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la técnica **Mapa Conceptual a Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión. El educador guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartado deberán incluirse en el mapa o esquema. Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices, papel y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad■ 120 Minutos para la estructura Mapa Conceptual a Cuatro Bandas.■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 3**Aprendo a utilizar el ordenador****Objetivo general****Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos****Objetivo específico****Aprender a utilizar un programa de dibujo.****Contenido 10**

- **El programa de dibujo:**
 - **Concepto**
 - **Identificación y localización del icono.**
 - **Utilidad.**

¿Sabemos lo que es un ordenador?**Conocimiento de ideas previas****Actividad educador**

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo las siguientes cuestiones: ¿Para qué sirve un programa de dibujo?, y ¿qué programa de dibujo conoces? Para responder a estas preguntas se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

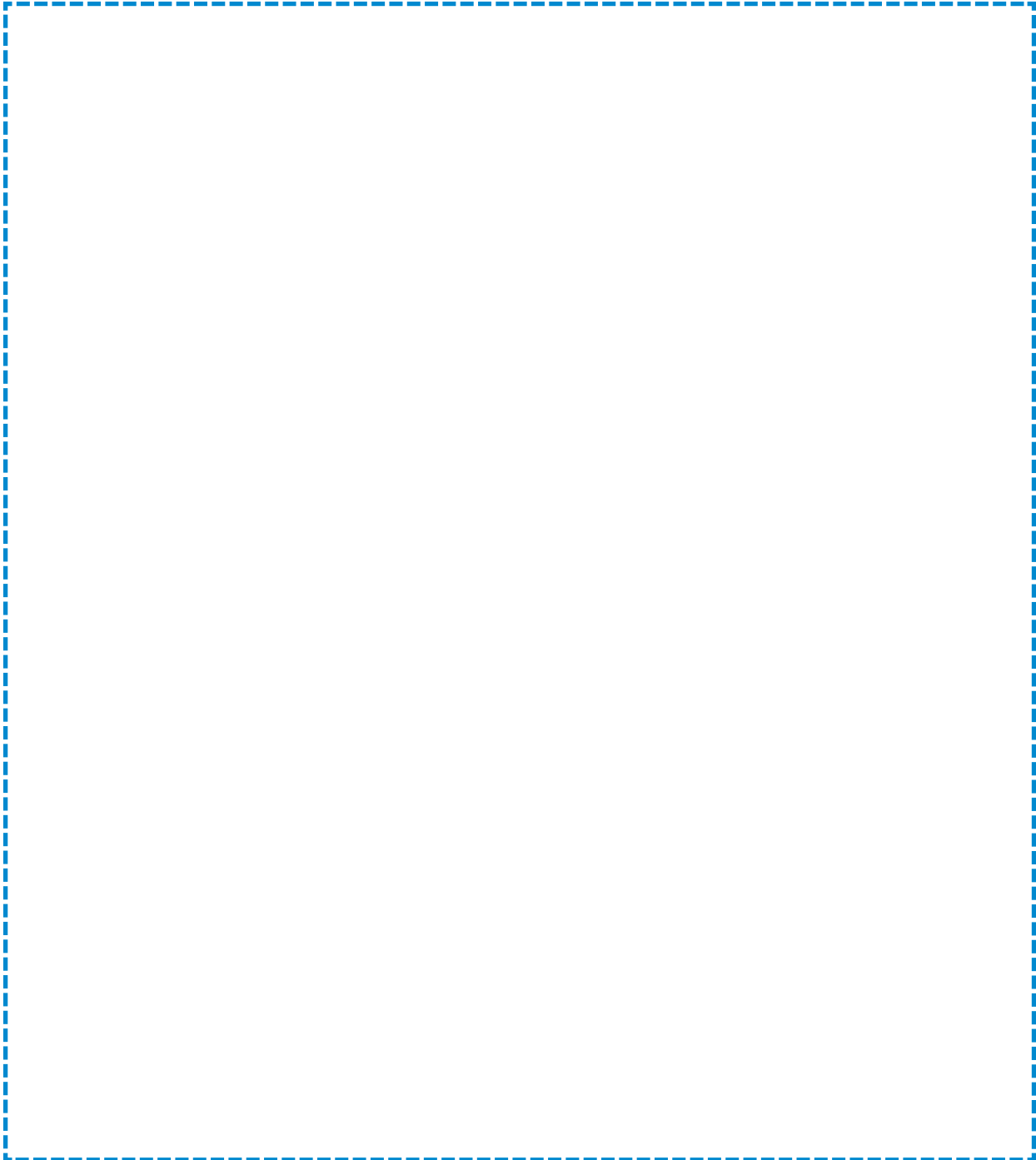
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

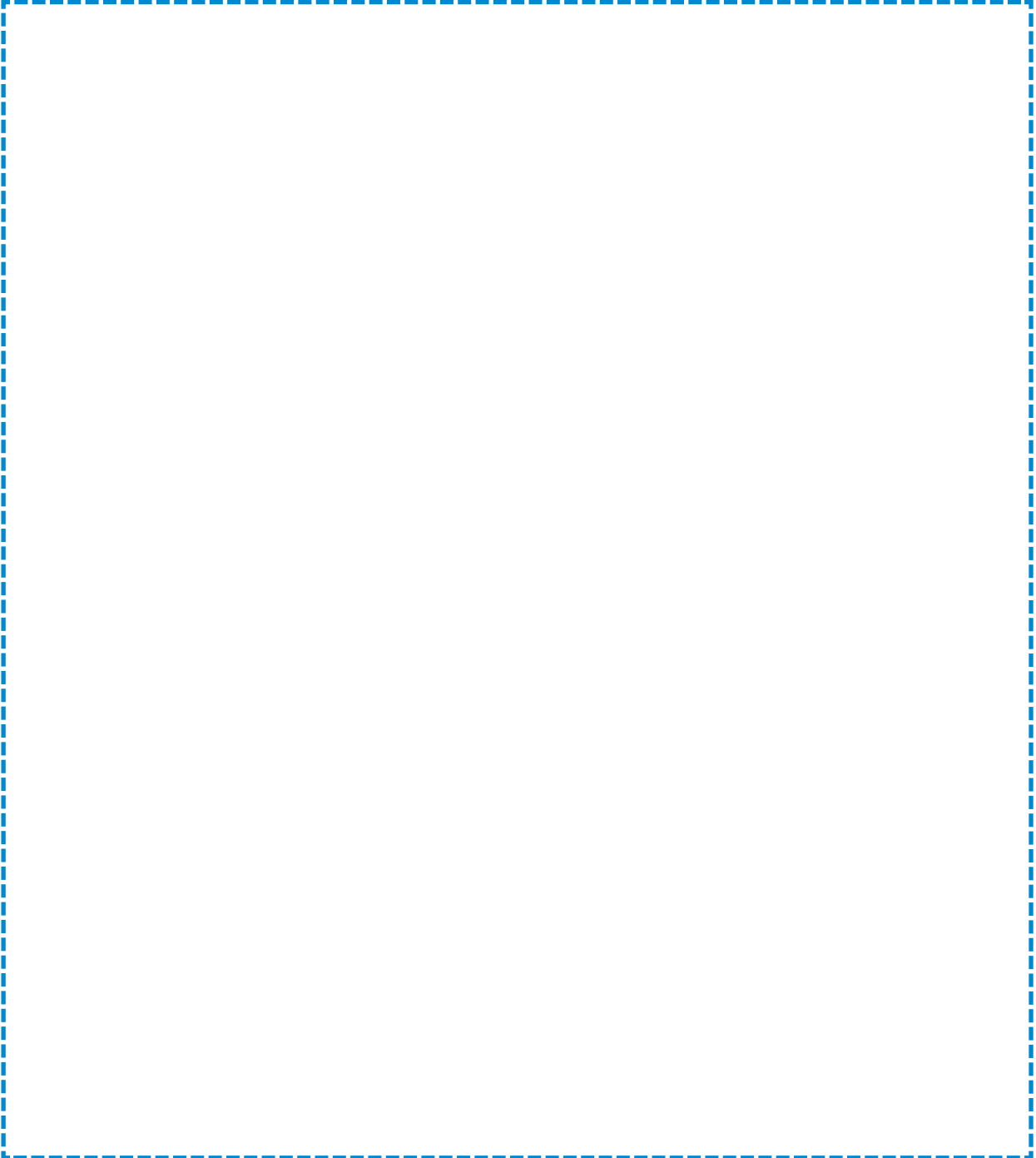
ALUMNOS:

¿Para qué sirve un programa de dibujo?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

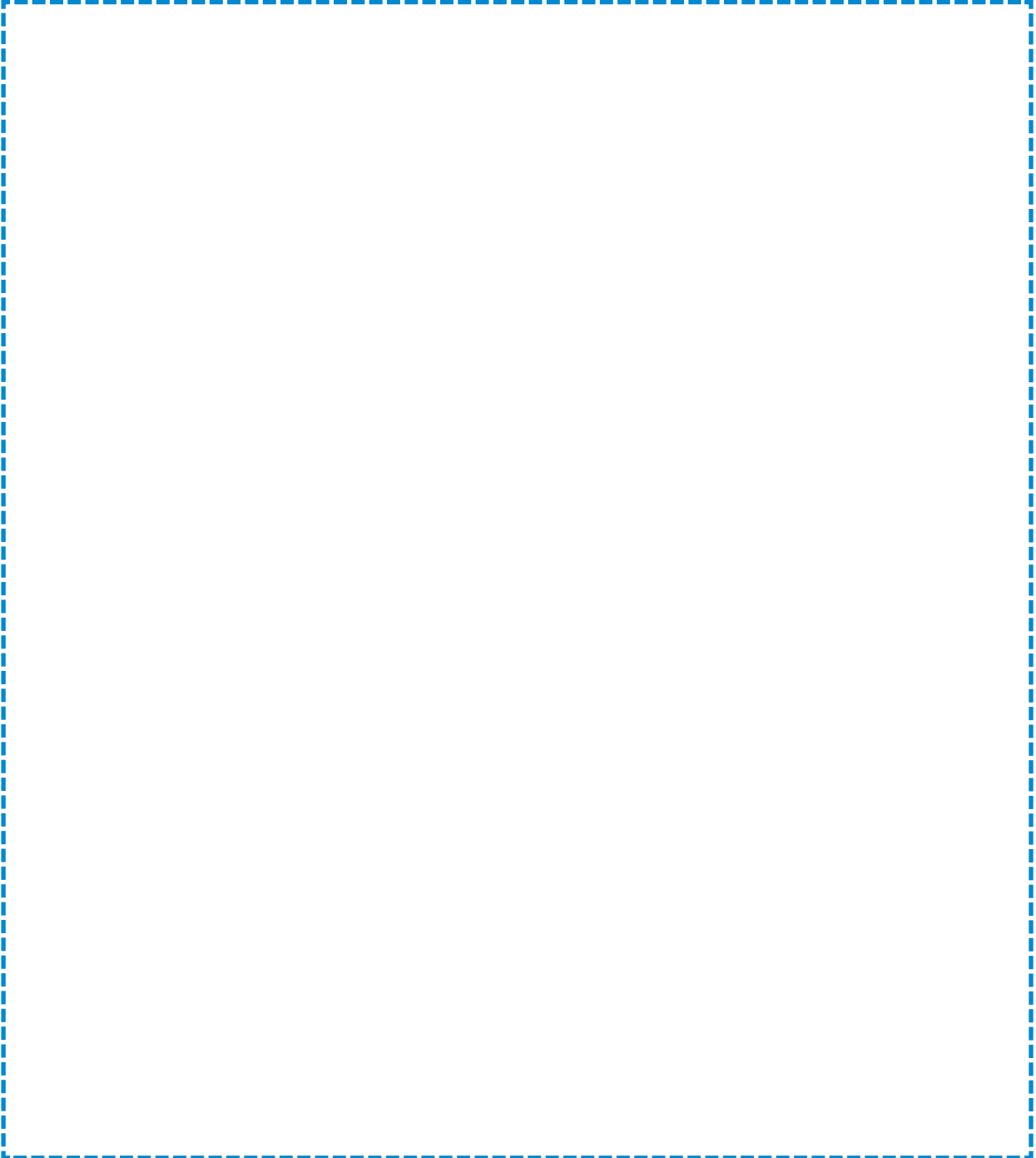
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

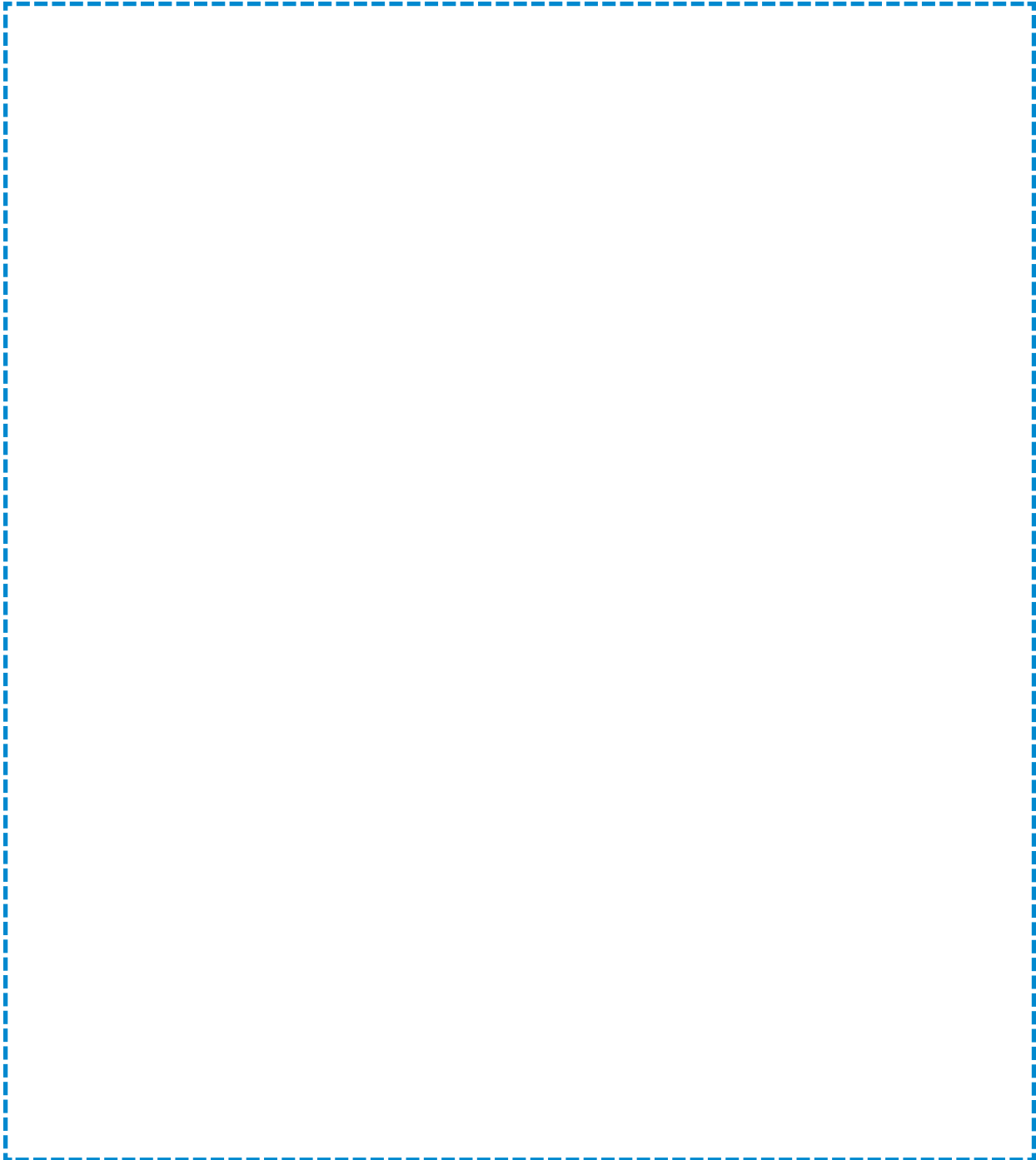
ALUMNOS:

¿Qué programa de dibujo conoces?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.
- El educador expone, a través de un Power Point, el concepto, la localización del icono del programa de dibujo y sus utilidades. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante su explicación “teórica”. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada De Tres Minutos**.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a exponer el material que han elaborado.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta -de las tres que ha pensado-, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta -u otra de muy parecida- ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: El programa de dibujo. Microsoft Paint. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 60 Minutos para la exposición del Power Point. ■ 40 Minutos para la realización de la estructura Parada De Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el programa Microsoft Paint

Estructura: *Parada de Tres Minutos*

- 1 -

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la que parecen tres iconos sobre diferentes programas. Los alumnos tienen que rodear con un círculo el icono que se corresponde con el programa de dibujo Paint. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- El educador plantea una tarea a los alumnos. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Mejor Entre Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

El programa de dibujo: PaintEstructura: **Mejor Entre Todos**

Rodea con un círculo el icono que se corresponde con el programa de dibujo: Paint



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos una ficha en la que aparece una imagen con todos los pasos necesarios para abrir el programa de dibujo Paint. Cada equipo tiene que numerar los pasos a seguir siguiendo un orden lógico. Para ello se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad tal y como indica la estructura. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de actividad: "Pasos a seguir para abrir el programa de dibujo: Paint".■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura El Número.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

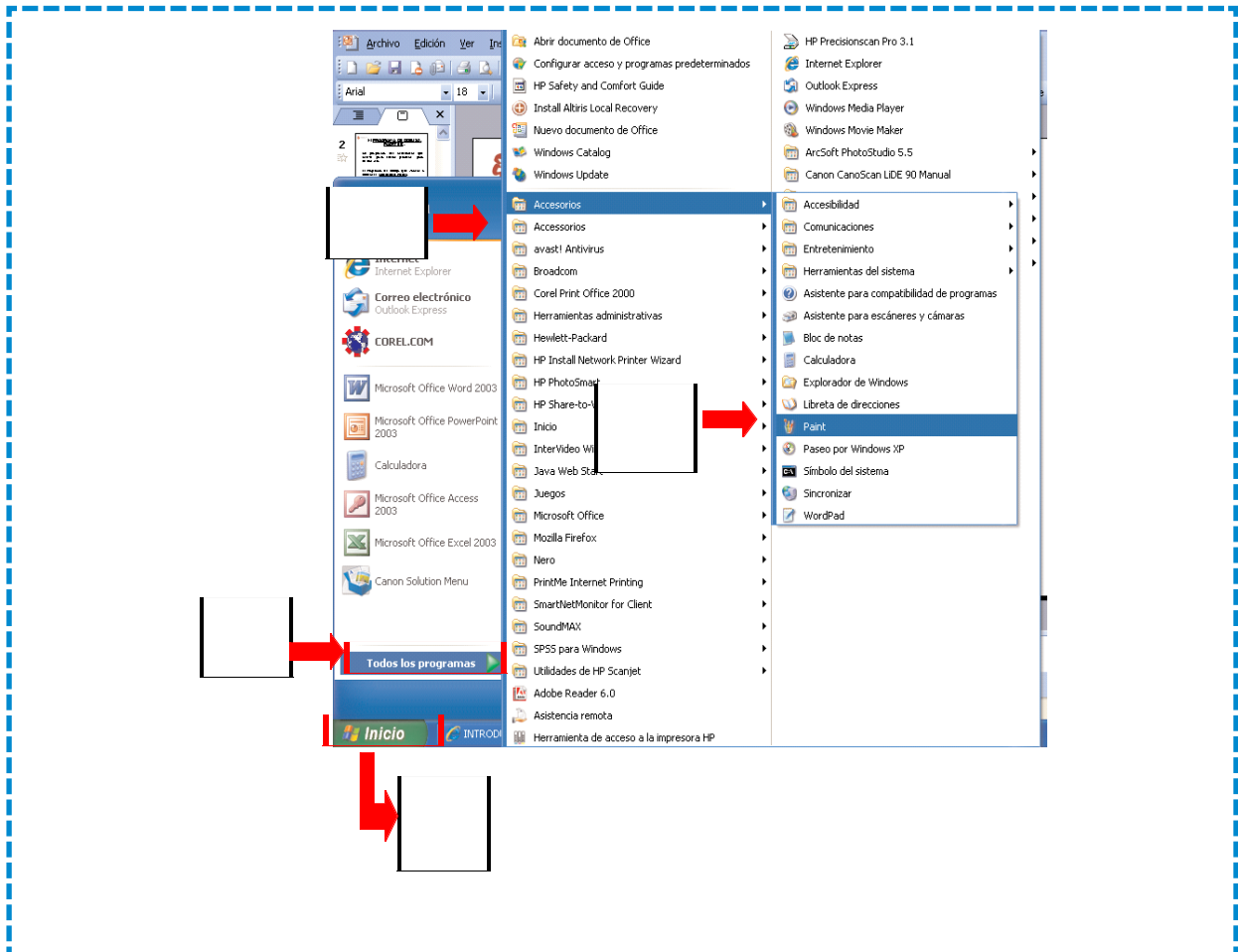
FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

Pasos a seguir para abrir el programa de dibujo: Paint

Estructura: *El Folio Giratorio*



SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, cada equipo tiene que abrir en el ordenador el programa de dibujo: Paint.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada, a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- Se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 45 Minutos para poner en práctica los conocimientos aprendidos. ■ 30 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una idea principal sobre el tema trabajado en clase. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

El programa de dibujo: PaintEstructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco De Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

El programa de dibujo: PaintEstructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 3**Aprendo a utilizar el ordenador****Objetivo general****Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos****Objetivo específico****Aprender a utilizar un programa de dibujo.****Contenido 11****■ Elementos de la ventana del programa de dibujo:****– Barra de Herramientas:****Borrador.****Relleno con Color.****Pincel.****Texto.****Aerógrafo.****Línea.****Curva.****Rectángulo.****Polígono.****Elipse.****Rectángulo redondeado.****– Barra de Colores.****– Barras de Desplazamiento.****Aprendemos a utilizar un programa de dibujo**

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador explica a los alumnos, a través de un Power Point, qué es lo que se va a trabajar en las siguientes sesiones. Seguidamente recoge, a través de preguntas individuales abiertas que los alumnos deben responder oralmente o por escrito, cuáles son sus ideas previas con relación al nuevo contenido.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y responden a sus requerimientos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos. ■ Power Point: Elementos de la ventana del programa de dibujo. Paint. ■ Cañón proyector. ■ Ordenador. ■ Preguntas sobre el contenido a trabajar.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la exposición del contenido y la recogida de ideas previas de los alumnos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 1

Actividad educador

- El educador entrega a los alumnos un documento sobre el contenido que se va a trabajar. Para el análisis del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**. El educador, en el caso de que fuera necesario, corrige o amplía la información aportada por los alumnos.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento: Elementos de la ventana del programa de dibujo. Paint. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento: Elementos de la ventana del programa de dibujo. Paint.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparecen tres ventanas de diferentes programas. Los alumnos tienen que rodear con un círculo la ventana que corresponde con el programa Paint. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **1-2-4**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador plantea una tarea a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "La ventana del programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para la estructura 1-2-4. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

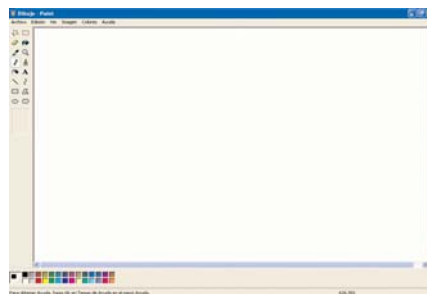
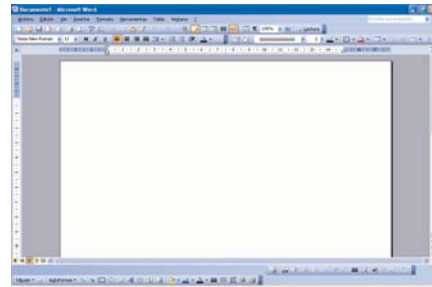
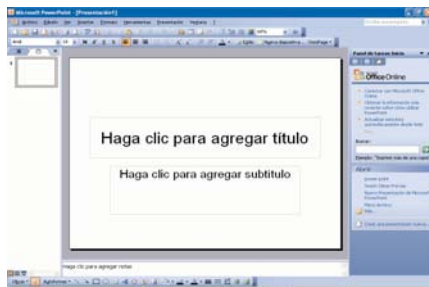
EQUIPO:

ALUMNO:

La ventana del programa de dibujo: Paint

Estructura: 1-2-4

Rodea con un círculo la ventana que corresponde al programa Paint



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparece la ventana de Paint. Los alumnos tienen que poner el nombre a cada uno de los elementos de la ventana. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "Elementos de la ventana de Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 40 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

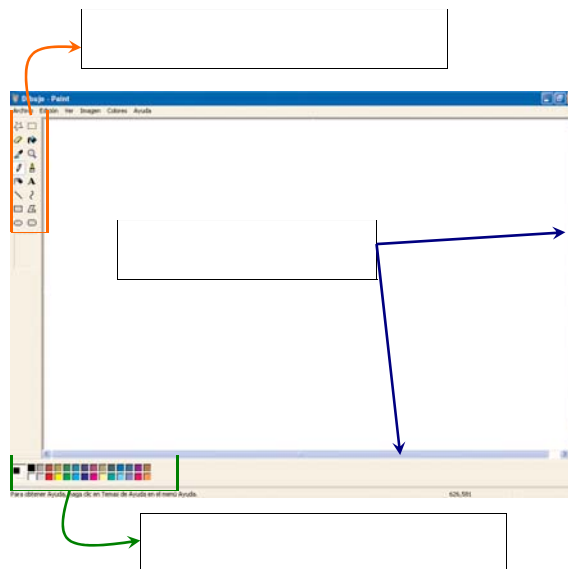
SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del programa de dibujo: PaintEstructura: ***El Folio Giratorio***

Escribe el nombre de los elementos de la ventana del programa de dibujo: Paint



SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas y en cada una aparecen cuatro herramientas del programa de dibujo: Paint. Los alumnos tienen que rodear con un círculo aquella herramienta que se le indica. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices Al Centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: Elementos de la ventana del programa de dibujo: Paint. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices Al centro. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

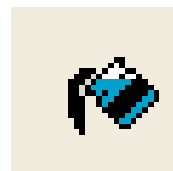
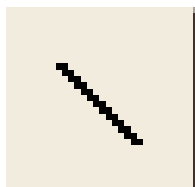
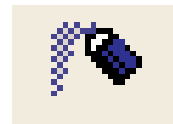
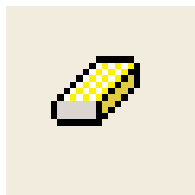
SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Elementos de la ventana del programa de dibujo:
Paint**

Rodea con un círculo la herramienta que se utiliza en Paint para dibujar líneas rectas.



La persona responsable de esta ficha es:

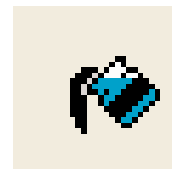
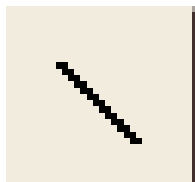
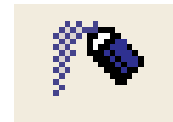
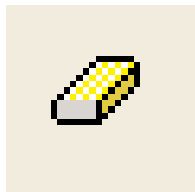
MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Elementos de la ventana del programa de dibujo:
Paint****Rodea con un círculo la herramienta que se utiliza en Paint para borrar.**

La persona responsable de esta ficha es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

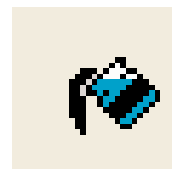
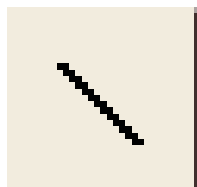
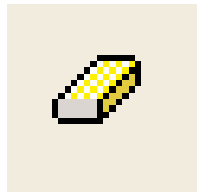
SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Elementos de la ventana del programa de dibujo:
Paint**

Rodea con un círculo la herramienta que se utiliza en Paint para rellenar con color un objeto.



La persona responsable de esta ficha es:

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

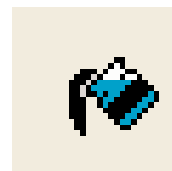
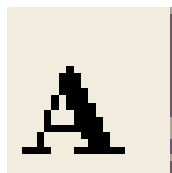
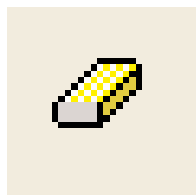
SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Elementos de la ventana del programa de dibujo:
Paint**

Rodea con un círculo la herramienta que se utiliza en Paint para agregar texto.



La persona responsable de esta ficha es:

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a seguir los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que abrir el programa Paint y realizar un dibujo utilizando todos los elementos de la ventana trabajados. Mientras, el resto de compañeros supervisa la actividad realizada.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo realiza la actividad, mientras que el resto de los miembros de su equipo supervisa el trabajo que está realizando.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: El programa de dibujo: Paint. ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 60 Minutos para poner en práctica los conocimientos aprendidos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Mapa Conceptual A Cuatro Bandas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo de base se reparten las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada alumno tiene que pensar de forma individual o por parejas la parte que le ha tocado. Después ponen en común la parte que ha preparado cada uno, repasan la coherencia del mapa o esquema que resulte y, si es necesario, lo retocan antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Folios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad ■ 120 Minutos para la estructura Mapa conceptual a cuatro bandas. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **Cadena de Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el contenido o contenidos estudiados hasta el momento, que plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones fundamentales, sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Cadena de Preguntas.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad■ 90 Minutos para la estructura Cadena de Preguntas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana del programa de dibujo: PaintEstructura: ***Cadena de Preguntas***

MÓDULO 3

Aprendo a utilizar el ordenador

Objetivo general

Conocer y manejar, a nivel de usuario, los software más básicos

Objetivo específico

Aprender a utilizar un programa de dibujo.

Contenido 12

- Elaboración de dibujos.

Utilizamos el Programa de Dibujo: Paint

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué elementos de la ventana del programa de dibujo hemos trabajado? Para responder a estas preguntas se va a utilizar la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Mejor Entre Todos.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura Mejor Entre Todos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

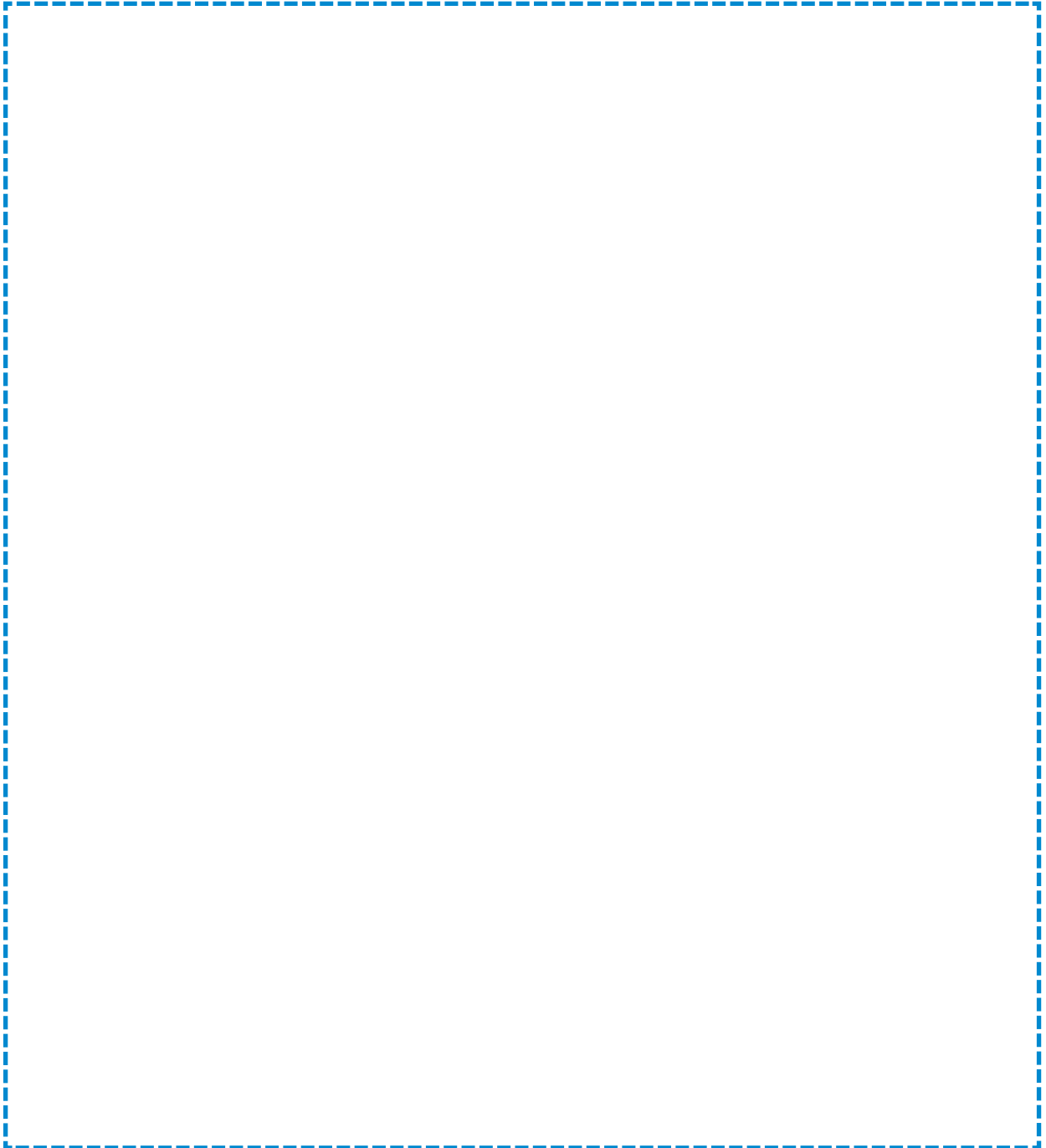
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

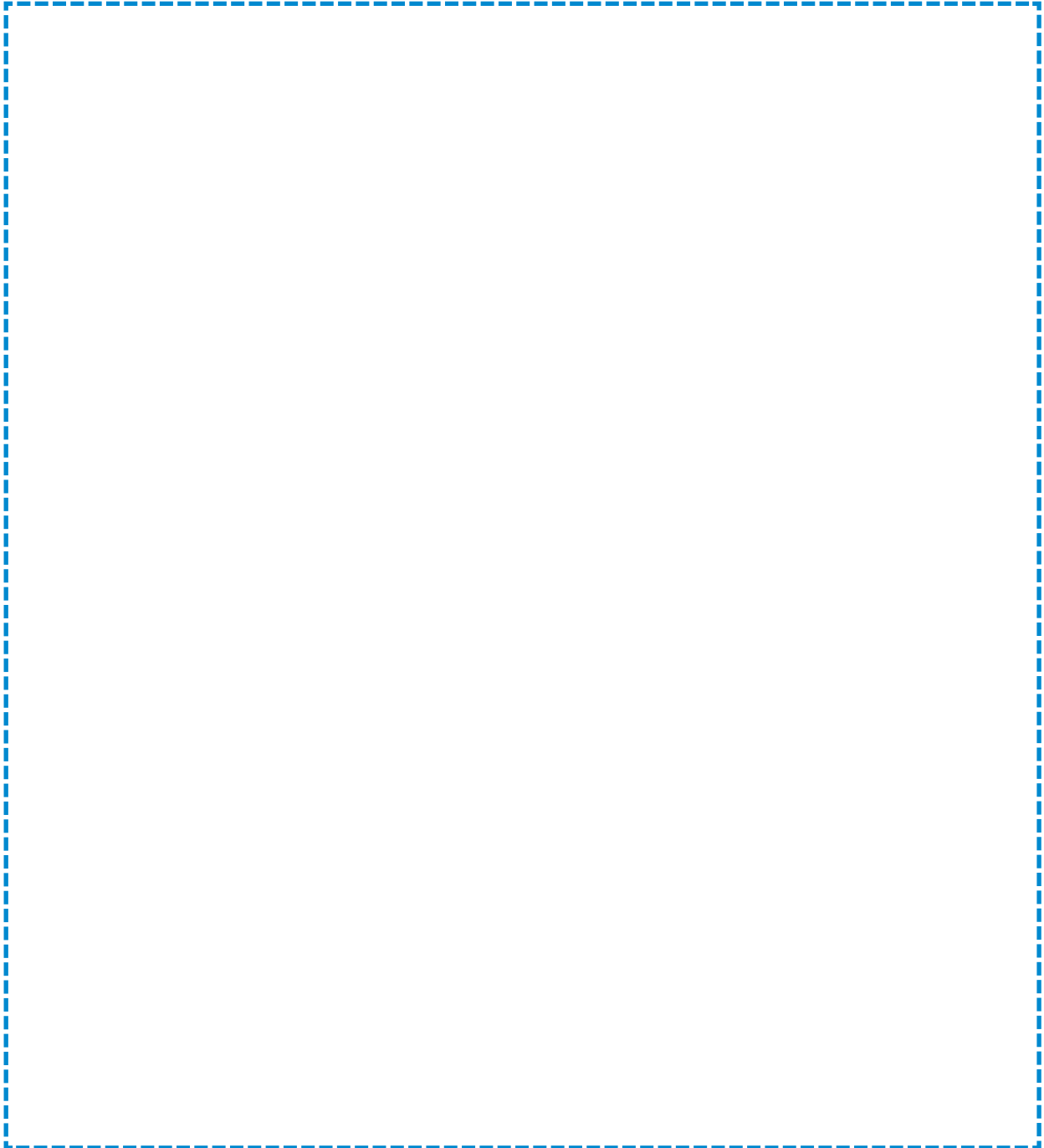
ALUMNO:

**¿Qué elementos de la ventana del programa de dibujo
hemos trabajado?**Estructura: *Mejor Entre Todos***Individual**

Equipo



Grupo



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la lectura del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador, a través de un Power Point, hace un repaso sobre lo que se ha trabajado del programa de dibujo Paint. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point: El programa de dibujo: Paint. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 30 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

**Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas
sobre el programa de dibujo: Paint**Estructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a llevar a cabo los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar la actividad propuesta por el educador. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y la corrige en caso de que sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que se han seguido para realizar la actividad.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno por Todos**.

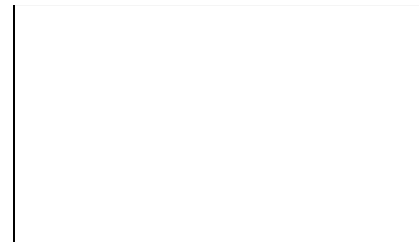
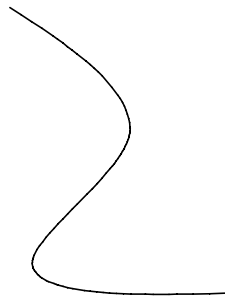
Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- Un miembro de cada equipo, elegido al azar, entrega la ficha de trabajo al educador para que la corrija y la calificación obtenida es la misma para todos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Uno por Todos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROGRAMA DE DIBUJO: PAINT**Ejercicio práctico**

1. Abre el programa de dibujo: Paint.
2. Dibuja las siguientes formas geométricas:



3. Guarda el documento en la carpeta "Mis documentos" con el título "Formas Geométricas".

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a seguir estos pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar la actividad propuesta por el educador. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y la corrige en caso de que sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

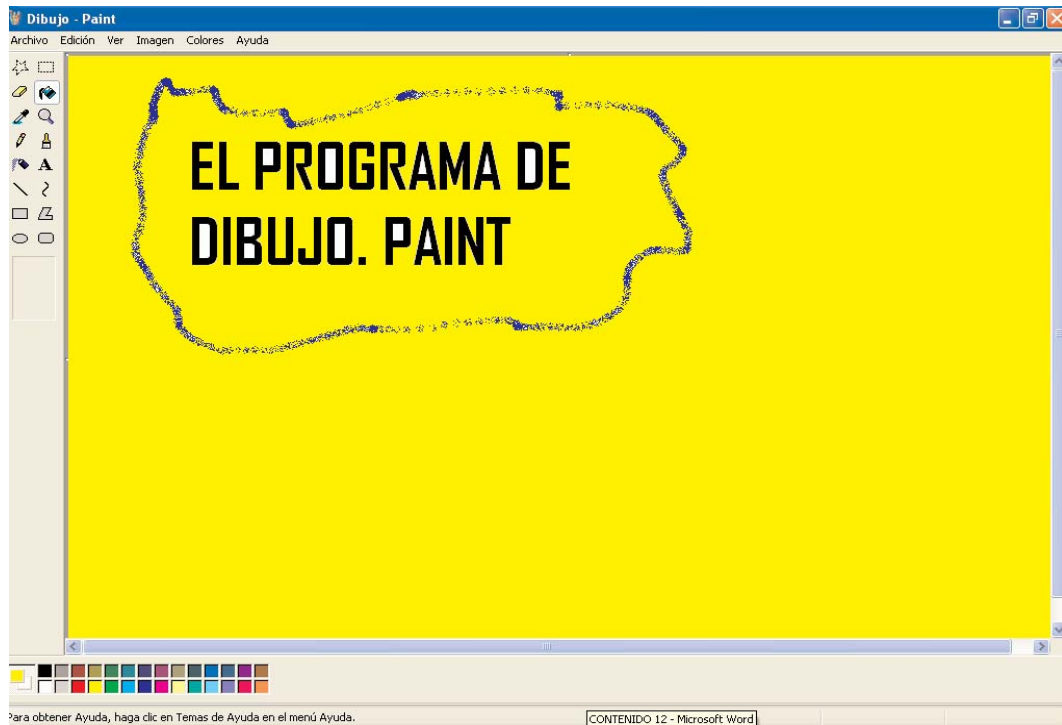
- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- Los alumnos elegidos al azar tienen que explicar los pasos que han seguido para realizar la actividad y mostrarlo al grupo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROGRAMA DE DIBUJO: PAINT

Ejercicio práctico

1. Abre el programa de dibujo: Paint.
2. Haz el siguiente dibujo, tal y como aparece en la siguiente imagen:



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a llevar a cabo los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar la actividad propuesta por el educador. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y la corrige en caso de que sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

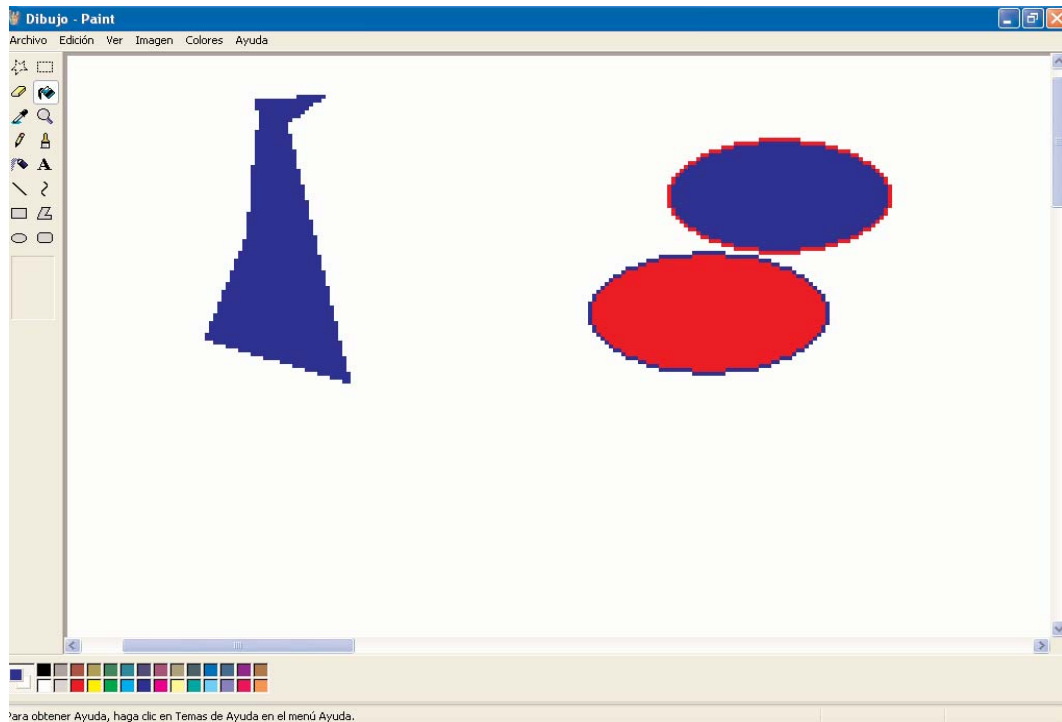
- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- El alumno elegido al azar tiene que explicar los pasos que ha seguido para realizar la actividad y mostrarlo al grupo.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROGRAMA DE DIBUJO: PAINT

Ejercicio práctico

1. Abre el programa de dibujo: Paint.
2. Haz el siguiente dibujo, tal y como aparece en la siguiente imagen:



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a seguir estos pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar la actividad propuesta por el educador. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y la corrige en caso de que sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

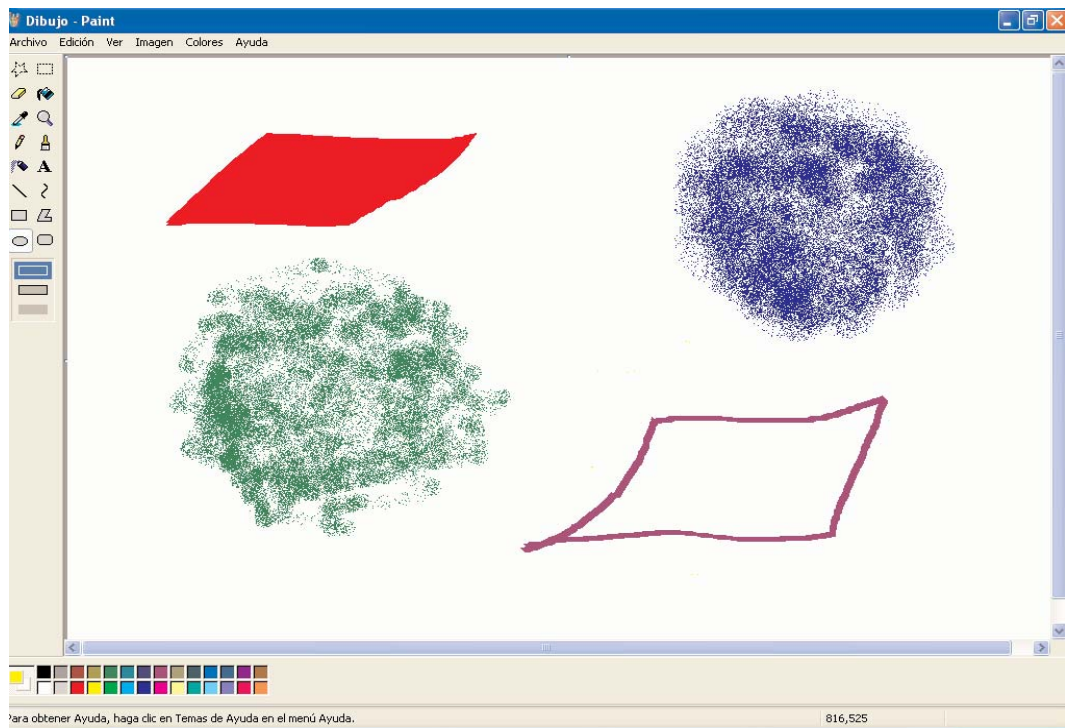
Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROGRAMA DE DIBUJO: PAINT**Ejercicio práctico**

1. Abre el programa de dibujo: Paint.
2. Haz el siguiente dibujo, tal y como aparece en la siguiente imagen:



MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se van a llevar a cabo los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar la actividad propuesta por el educador. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y la corrige en caso de que sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de actividad: "El programa de dibujo: Paint". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

EL PROGRAMA DE DIBUJO: PAINT**Ejercicio práctico**

1. Abre el programa de dibujo: Paint.
2. Haz el dibujo que quieras, intentando utilizar la mayoría de las herramientas de dibujo.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

PORTAVOZ:

El programa de dibujo: Paint

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura **La Sustancia**, determinan las ideas principales del tema trabajado.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco de Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aproximar al alumno al espacio de Internet

Objetivo específico

Conocer qué es y para qué sirve Internet Explorer.

Contenido 1

- **Internet:**
 - **Concepto y utilidad.**
 - **Identificación y localización del icono.**

¿Qué es Internet?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué sabéis sobre Internet Explorer? Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Lápices y gomas de borrar.■ Ficha estructura 1-2-4.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

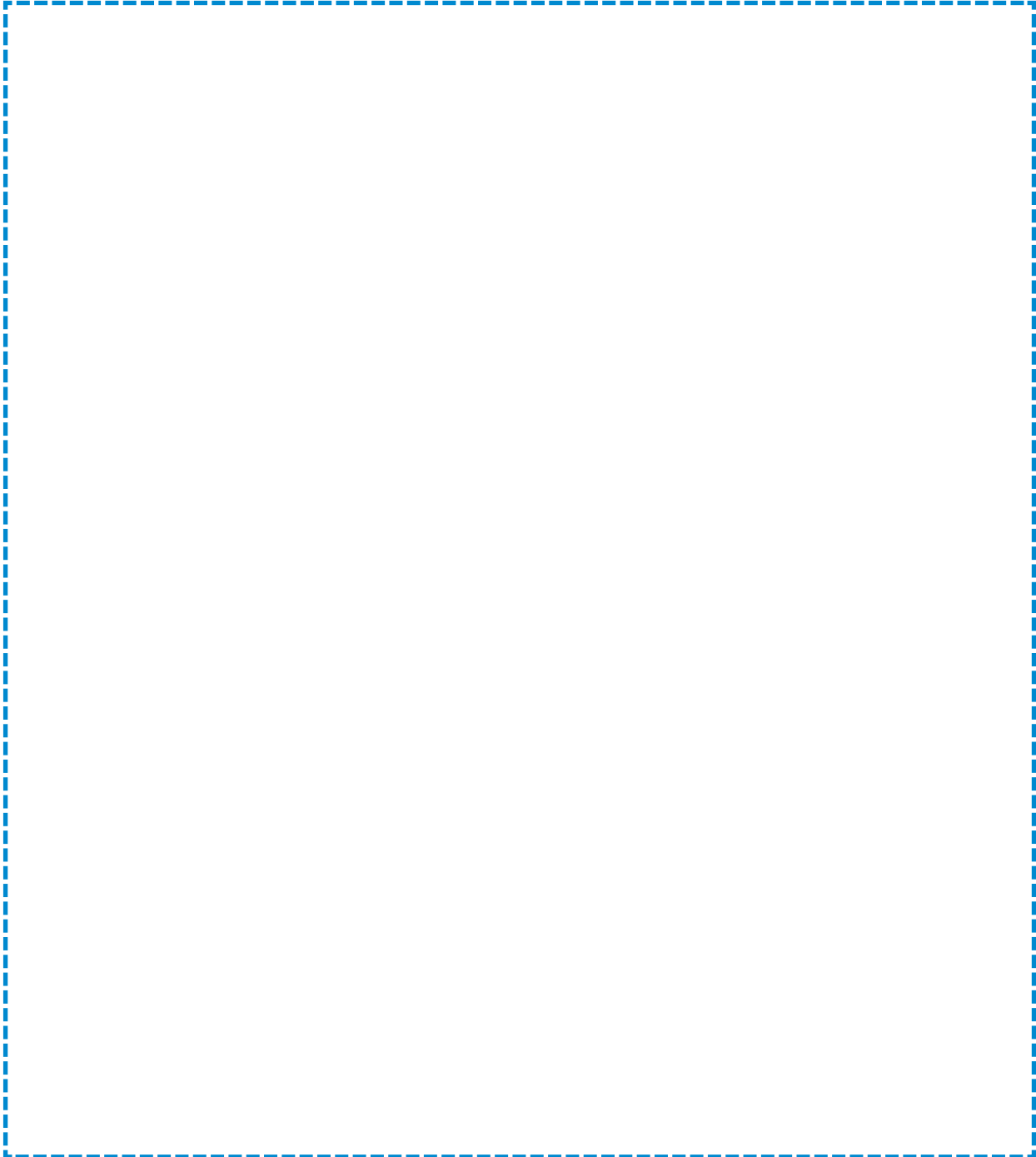
ALUMNO:

¿Qué sabéis sobre Internet Explorer?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Números Iguales Juntos**.
- El educador explica, a través de un Power Point, qué es Internet Explorer, utilidad e identificación y localización del icono. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación "teórica" y en el transcurso de la misma se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a exponer el material que han elaborado.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada De tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Internet Explorer". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point. ■ 50 Minutos realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre Internet ExplorerEstructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la que parecen cuatro iconos sobre diferentes programas. Los alumnos tienen que rodear con un círculo el icono que se corresponde con el programa de Internet Explorer. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **Mejor Entre Todos**.

- El educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Mejor Entre Todos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 30 Minutos para la explicación del educador. ■ 40 Minutos para la estructura Mejor Entre Todos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

Estructura: **Mejor Entre Todos**

Rodea con un círculo el icono que se corresponde con el programa Internet Explorer



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una de las fichas aparecen cuatro posibles utilidades de Internet Explorer, de las cuáles, dos son correctas y dos incorrectas. Los alumnos tienen que identificar las utilidades correctas. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura Lápices Al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices Al Centro. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué podemos utilizar Internet Explorer?Estructura: *Lápices al Centro***Marca con una X las utilidades de Internet Explorer****INTERNET sirve para:**

- Crear presentaciones.
- Buscar información.
- Hacer gráficos.
- Localizar direcciones.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué podemos utilizar Internet Explorer?Estructura: *Lápices al Centro***Marca con una X las utilidades de Internet Explorer****INTERNET sirve para:**

- Leer el periódico.
- Crear presentaciones.
- Hacer gráficos.
- Comprar.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué podemos utilizar Internet Explorer?Estructura: *Lápices al Centro***Marca con una X las utilidades de Internet Explorer****INTERNET sirve para:** Dibujar. Chatear. Jugar. Pasear.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Para qué podemos utilizar Internet Explorer?Estructura: *Lápices al Centro***Marca con una X las utilidades de Internet Explorer****INTERNET sirve para:**

- Crear diapositivas.
- Enviar y recibir correo electrónico.
- Hacer gráficos.
- Visitar páginas web.

La persona responsable de esta ficha es: _____

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que abrir el Programa Internet Explorer. El resto de compañeros supervisa la actividad y realizan las correcciones oportunas cuando es necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para abrir Internet.
 (El paso 2º y 3º se repetirá dos veces, dado que en clase se han trabajado dos formas diferentes para abrir el programa Internet).
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la tarea realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la actividad que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ordenador. ■ Ficha actividad: "Internet". ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha portavoz.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para poner en práctica los conocimientos aprendidos. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Internet Explorer

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido
tu compañero para abrir Internet

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura El Juego de las Palabras. Para ello, facilitará a cada equipo entre tres y cuatro palabras clave para que construyan una frase.
- El educador solicita a cada equipo que copie en el mural su frase. En estas frases se refleja una síntesis del contenido trabajado.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada equipo, aplicando la estructura El Juego de las Palabras, construye su frase.
- El portavoz del equipo escribe en el mural el trabajo realizado.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Juego de las Palabras. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Mural.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura, El Juego de las Palabras. ■ 40 Minutos para la elaboración del mural. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

EJEMPLO

Construye una frase sobre Internet Explorer con las siguientes palabras:

Estructura: *Lápices al Centro*

internet - conectados - ordenadores

- 1. Internet es un conjunto de ordenadores conectados entre sí, a nivel mundial.**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Internet Explorer con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***internet - información - intercambiar**

1.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Internet Explorer con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras*

internet - utilizamos - chatear

1.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Internet Explorer con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***Internet - leer periódico - podemos**

1.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Construye una frase sobre Internet Explorer con las siguientes palabras:Estructura: *El Juego de las Palabras***internet - recibir - correo electrónico**

1.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Juego de las Palabras***

Anota en esta ficha cada una de las frases
que habéis elaborado

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la estructura **El Saco de dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Saco De Dudas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Internet ExplorerEstructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aproximar al alumno al espacio de Internet

Objetivo específico

Conocer qué es y para qué sirve Internet Explorer.

Contenido 2

- **Elementos de la ventana de Internet Explorer:**
 - **Barra de dirección.**
 - **Botón atrás y adelante**
 - **Barra de favoritos.**
 - **Barra de comandos.**
 - **Barra de estado.**

¿Qué es Internet?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio los elementos que conocen de la ventana de Internet Explorer. Para ello, se utiliza la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos, intercambian sus respuestas y las comentan, y elaboran una respuesta en conjunto. En tercer lugar, todo el equipo base, después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana de Internet ExplorerEstructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, los elementos de la ventana de Internet Explorer. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación “teórica” y en el transcurso de la misma se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Elementos de la ventana de Internet Explorer". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 120 Minutos para la exposición del Power Point y para la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre los elementos de la ventana de Internet Explorer

Estructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparece la ventana de Internet Explorer y cinco etiquetas que se corresponden con cada uno de los elementos de la ventana de Internet. Los alumnos tienen que pegar el nombre de cada elemento sobre el cuadro que corresponda. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno por su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Etiquetas sobre los elementos de la ventana de Internet Explorer. ■ Tijeras y pegamento.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

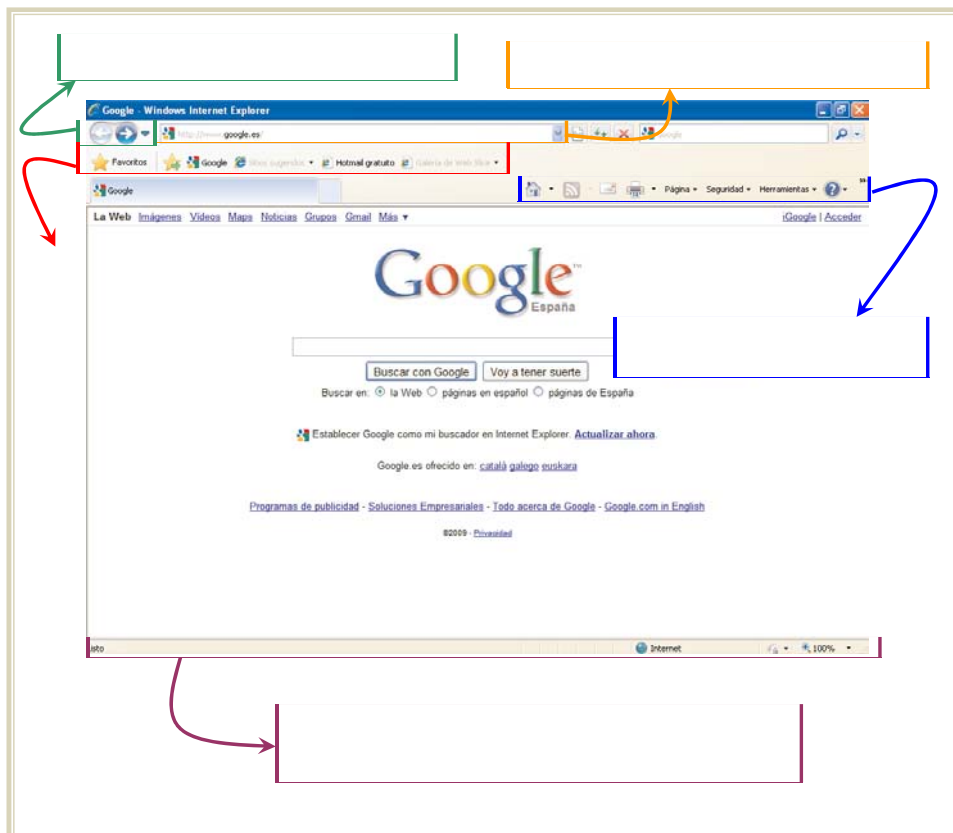
SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **El Folio Giratorio**

Pega la etiqueta de cada uno de los elementos de la ventana de Internet Explorer en el cuadro que corresponda



ELEMENTOS DE LA VENTANA DE INTERNET EXPLORER

BARRA DE DIRECCIÓN

BOTÓN ATRÁS Y ADELANTE

BARRA DE ESTADO

BARRA DE FAVORITOS

BARRA DE COMANDOS

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparecen cuatro botones de la barra de herramientas y sus funciones. Los alumnos tienen que unir con flechas cada botón con su función correspondiente. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.

- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la tarea realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".

- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

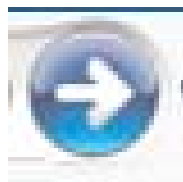
Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

Barra de herramientasEstructura: ***El Folio Giratorio*****Une con una flecha cada botón con su función correspondiente**Visitar las
páginas favoritasAvanzar a la
página siguienteVolver a la página
anteriorImprimir el
documento

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha donde aparecen diferentes imágenes sobre los pasos que hay que seguir para agregar una página a la lista de favoritos. Estas imágenes tienen que ser numeradas en el orden correcto por los alumnos. La ficha es la misma para todos los equipos, a la cual aplican la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para realizar los ejercicios.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

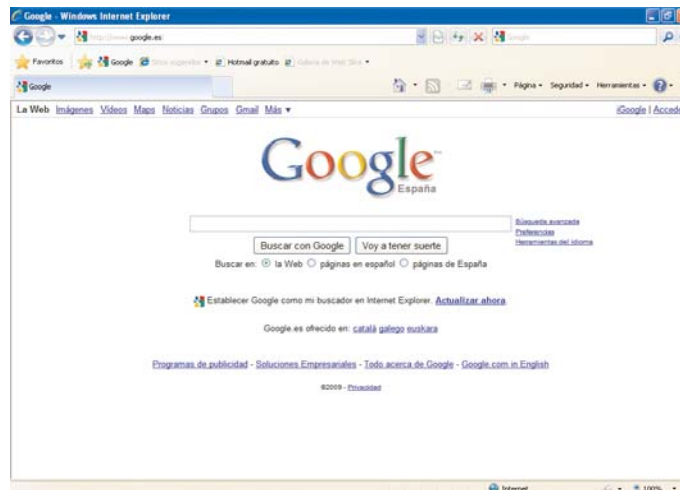
SESIÓN:
2B

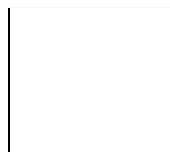
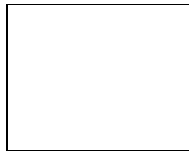
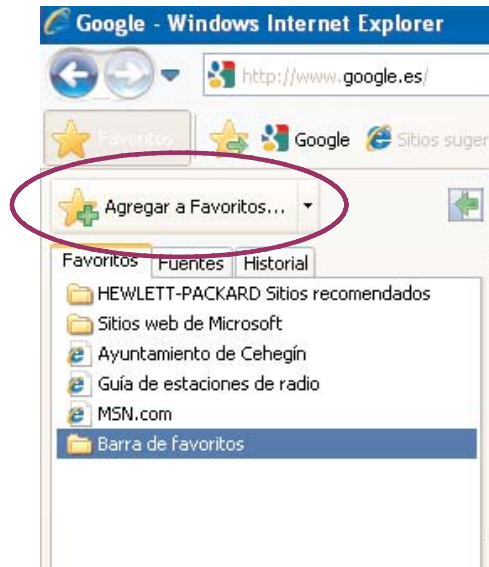
EQUIPO:

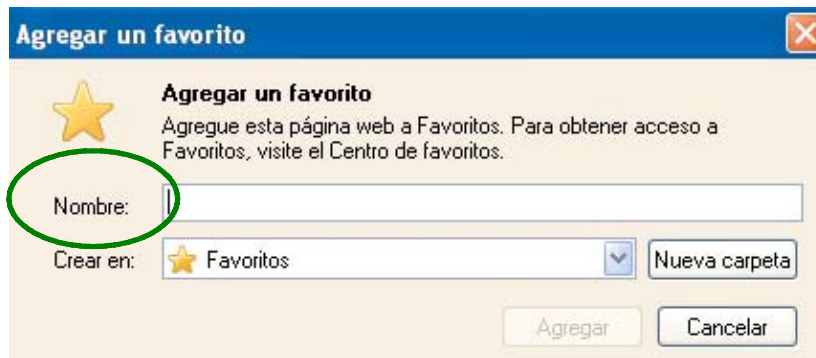
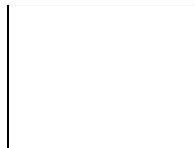
ALUMNO:

Estructura: **El Folio Giratorio****Agregar favoritos**

Ordena los pasos que hay que seguir para agregar una página a la lista de favoritos. Para ello, pon el número correspondiente debajo de cada imagen.







SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga los pasos que han seguido para realizar los distintos ejercicios prácticos propuestos. Para ello se utiliza la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar los pasos que han seguido para realizar los ejercicios.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Internet Explorer". ■ Ficha portavoz. ■ Ordenador. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 70 Minutos para realizar los ejercicios prácticos. ■ 40 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

INTERNET EXPLORER

Realiza los siguientes ejercicios en el ordenador

1. Abre el programa Internet Explorer.
2. Escribe la siguiente dirección:

www.murcia.es
3. Ahora imprime la página web que tienes abierta.
4. Incluye la página en "Favoritos".

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Internet Explorer

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los elementos de la ventana de Internet. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 70 Minutos para la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana Internet ExplorerEstructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, recaba información sobre el dominio de los contenidos del módulo, por parte de los alumnos, utilizando la técnica Rompecabezas.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo base, el tema trabajado se fracciona en tantas partes como miembros tiene el equipo, de manera que cada uno de sus miembros recibe un fragmento de la información del tema que, en su conjunto, están estudiando todos los equipos, y no recibe la que se ha puesto a disposición de sus compañeros para preparar su propio subtema. Cada miembro del equipo prepara su parte a partir de la información que le facilita el educador o la que él ha podido buscar. Después, con los integrantes de los otros equipos que han estudiado el mismo subtema, forma un grupo de expertos, donde intercambian la información, ahondan en los conceptos clave, construyen esquemas y mapas conceptuales, clarifican las dudas planteadas, etc. A continuación, cada uno de ellos, retorna a su equipo de origen y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que él ha preparado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha técnica Rompecabezas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la técnica Rompecabezas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana Internet ExplorerEstructura: *Rompecabezas*

Elabora la siguiente parte del tema:
BARRA DE DIRECCIÓN

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana Internet ExplorerEstructura: *Rompecabezas***Elabora la siguiente parte del tema:
BARRA DE COMANDOS**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana Internet ExplorerEstructura: *Rompecabezas*

Elabora la siguiente parte del tema:
BARRA DE FAVORITOS

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Elementos de la ventana Internet ExplorerEstructura: *Rompecabezas*

Elabora la siguiente parte del tema:
BARRA DE ESTADO

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aproximar al alumno al espacio de Internet

Objetivo específico

Conocer qué es y para qué sirve Internet Explorer.

Contenido 3

- **Servicios que nos ofrece Internet.**

Conocemos los servicios que ofrece Internet

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio los diferentes servicios que conocen de Internet. Para ello, se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

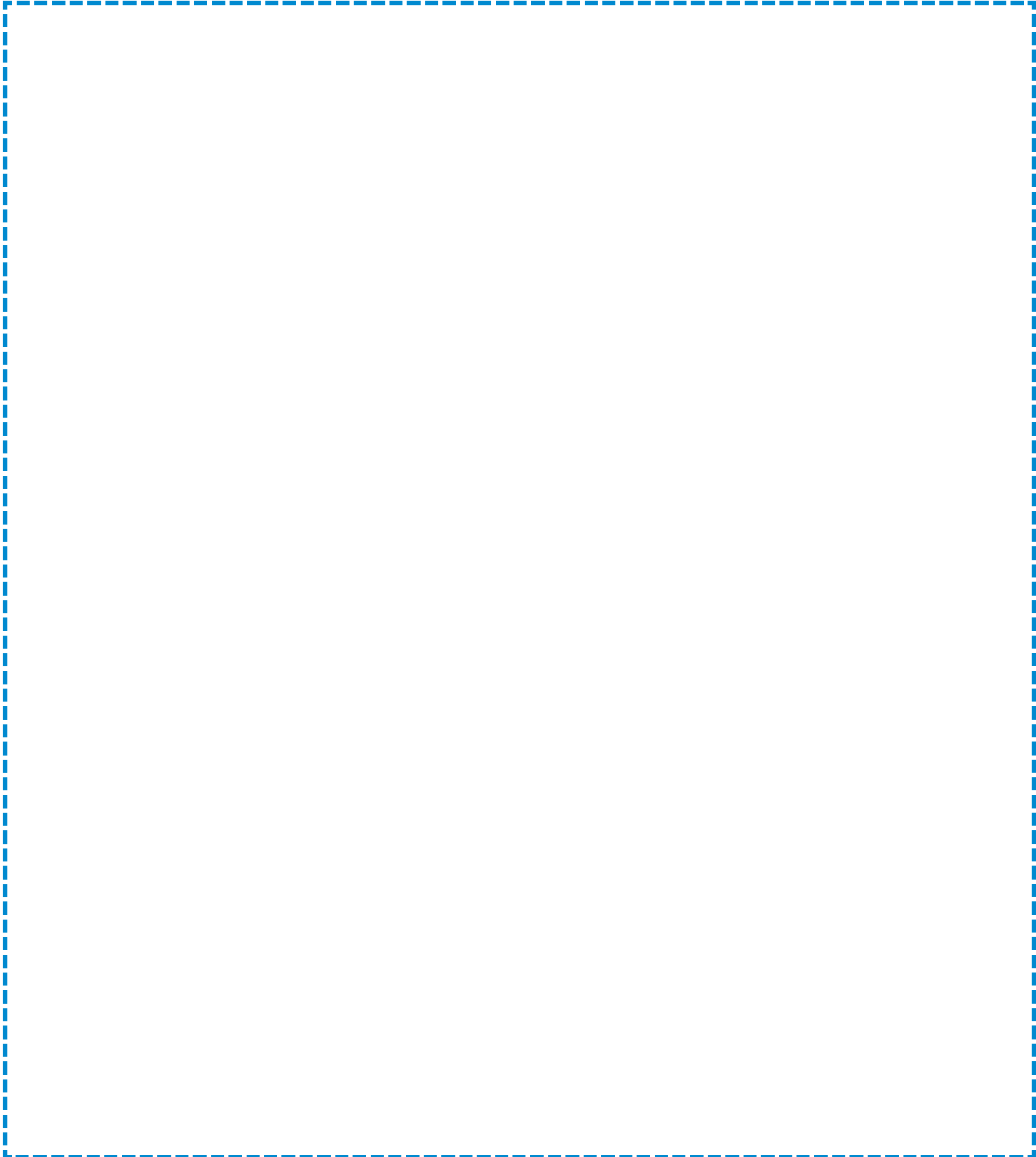
ALUMNO:

¿Qué servicios nos ofrece Internet?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, cuáles son los servicios que nos ofrece Internet. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación "teórica" sobre los servicios que nos ofrece Internet. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador, y preguntan dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Servicios de Internet". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la exposición del power point y para la realización de la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre los diferentes servicios que ofrece Internet

Estructura: *Parada de Tres Minutos***- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada una de las fichas, aparece uno de los servicios que nos ofrece Internet, con cuatro definiciones, de las cuáles una es correcta y tres incorrectas. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así, sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar una de las fichas, la que le haya tocado al azar, después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lápices al Centro. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Marca con una X la respuesta correcta****Una PÁGINA WEB es:**

- Un documento electrónico capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas y muchas cosas.
- Un conjunto de ordenadores conectados entre sí.
- Una herramienta para crear presentaciones.
- Una herramienta para crear documentos.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Marca con una X la respuesta correcta****EL CORREO ELECTRÓNICO es:**

- Un documento que sirve para redactar un currículum.
- Es un servicio que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente.
- Un grupo de personas conectadas online.
- Una herramienta para crear documentos.
- Un conjunto de palabras que identifican a una persona para mandar y recibir información.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Marca con una X la respuesta correcta****El CHAT sirve para:**

- Crear presentaciones.
- Conversar con otras personas a tiempo real, a través de la red.
- Enviar documentos y textos.
- Enviar correos electrónicos.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Marca con una X la respuesta correcta****El FORO sirve para:**

- Redactar una carta.
- Enviar correos electrónicos.
- Intercambiar con otras personas información, opiniones, preguntas, etc, sobre diferentes temas.
- Enviar textos o documentos.

La persona responsable de esta ficha es: _____

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos que busquen información en Internet, sobre los diferentes servicios que éste nos ofrece. El educador, reparte a cada equipo una ficha en la que deben anotar la información que han encontrado. Para ello se va a utilizar la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador con conexión a Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la búsqueda de información y para la estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

PAREJA:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Los servicios de Internet**

Anota en esta ficha la información que tu equipo ha encontrado sobre los servicios que ofrece Internet

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador, solicita a los alumnos, que busquen información sobre las páginas web. A continuación, reparte una ficha a cada equipo para que plasmen la información que han encontrado. Para ello se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la búsqueda de información y para la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****Páginas Web**

Anota en esta ficha la información que tu equipo ha encontrado sobre las páginas web que ofrece Internet

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos, que busquen información en Internet sobre el correo electrónico. A continuación, reparte una ficha a cada equipo para que plasmen la información que han encontrado. Para ello, se va a utilizar la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador con conexión a Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la búsqueda de información en Internet y para la estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

Estructura: **Folio Giratorio Por Parejas****El correo electrónico**

Anota en esta ficha la información que tu equipo ha encontrado sobre el correo electrónico

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos, que busquen información en Internet sobre el chat. A continuación, reparte una ficha a cada equipo para que plasmen la información que han encontrado. Para ello, se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador con conexión a Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupos.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la búsqueda de información y para la estructura El Folio Giratorio.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

Estructura: **El Folio Giratorio****El chat**

Anota en esta ficha la información que tu equipo ha encontrado sobre el chat

SESIÓN 2E

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos, que busquen información en Internet sobre el foro. A continuación, reparte una ficha a cada equipo para que plasmen la información que han encontrado. Para ello, se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador con conexión a Internet.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la búsqueda de información y para la estructura El Folio Giratorio.■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****El foro**

Anota en esta ficha la información que tu equipo ha encontrado sobre el foro

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo siguiendo la técnica **Rompecabezas**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Dentro de cada equipo base, el contenido trabajado se fracciona en tantas partes como miembros tiene el equipo, de manera que cada uno de sus miembros recibe un fragmento de la información del contenido que, en su conjunto, están estudiando todos los equipos, y no recibe la que se ha puesto a disposición de sus compañeros para preparar su propio subcontenido. Cada miembro del equipo prepara su parte a partir de la información que le facilita el educador o la que él ha podido buscar. Después, con los integrantes de los otros equipos que han estudiado el mismo subcontenido, forma un grupo de expertos, donde intercambian la información, ahondan en los conceptos clave, construyen esquemas y mapas conceptuales, clarifican las dudas planteadas, etc. A continuación, cada uno de ellos, retorna a su equipo de origen y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que él ha preparado.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha técnica Rompecabezas.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 120 Minutos para la técnica Rompecabezas.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Rompecabezas****Los servicios de Internet****Explica el servicio de Internet: PÁGINA WEB**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Rompecabezas****Los servicios de Internet****Explica el servicio de Internet:
EL CORREO ELECTRÓNICO**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Rompecabezas****Los servicios de Internet****Explica el servicio de Internet: EL CHAT**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Rompecabezas****Los servicios de Internet****Explica el servicio de Internet: EL FORO**

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El saco de dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura El saco de dudas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aprender a utilizar algunos de los servicios que ofrece Internet

Objetivo específico

Aprender a utilizar una página web.

Contenido 4

- **Páginas web:**
 - **Concepto y utilidad.**
 - **Acceso a una página web a través de:**
 - **Buscador**
 - **Dirección de la página.**

Conocemos los servicios que ofrece Internet

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio los conocimientos que poseen acerca de las páginas web. Para ello, se va a utilizar la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a los requerimientos del educador tal y como se indica en la estructura. El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

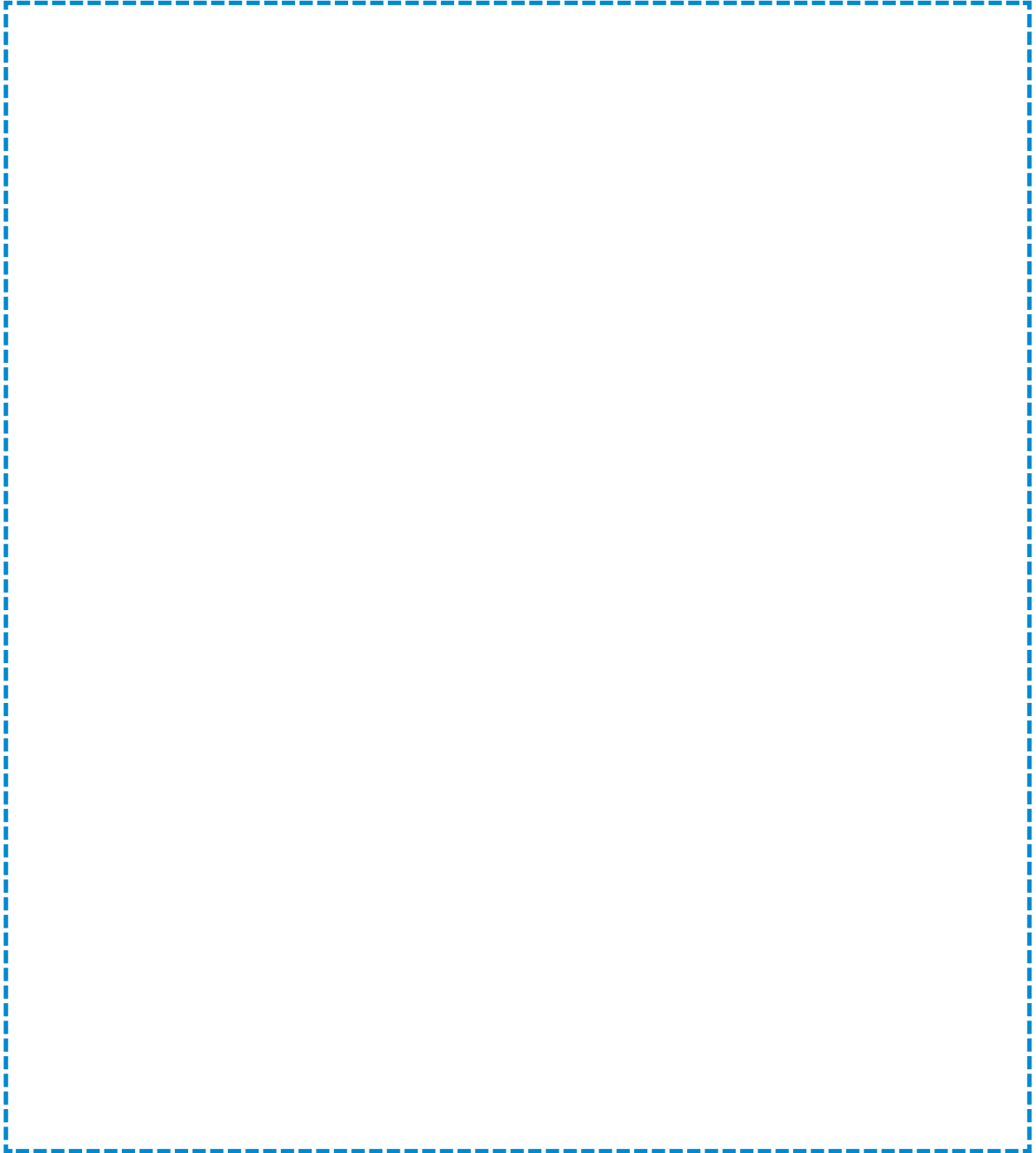
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

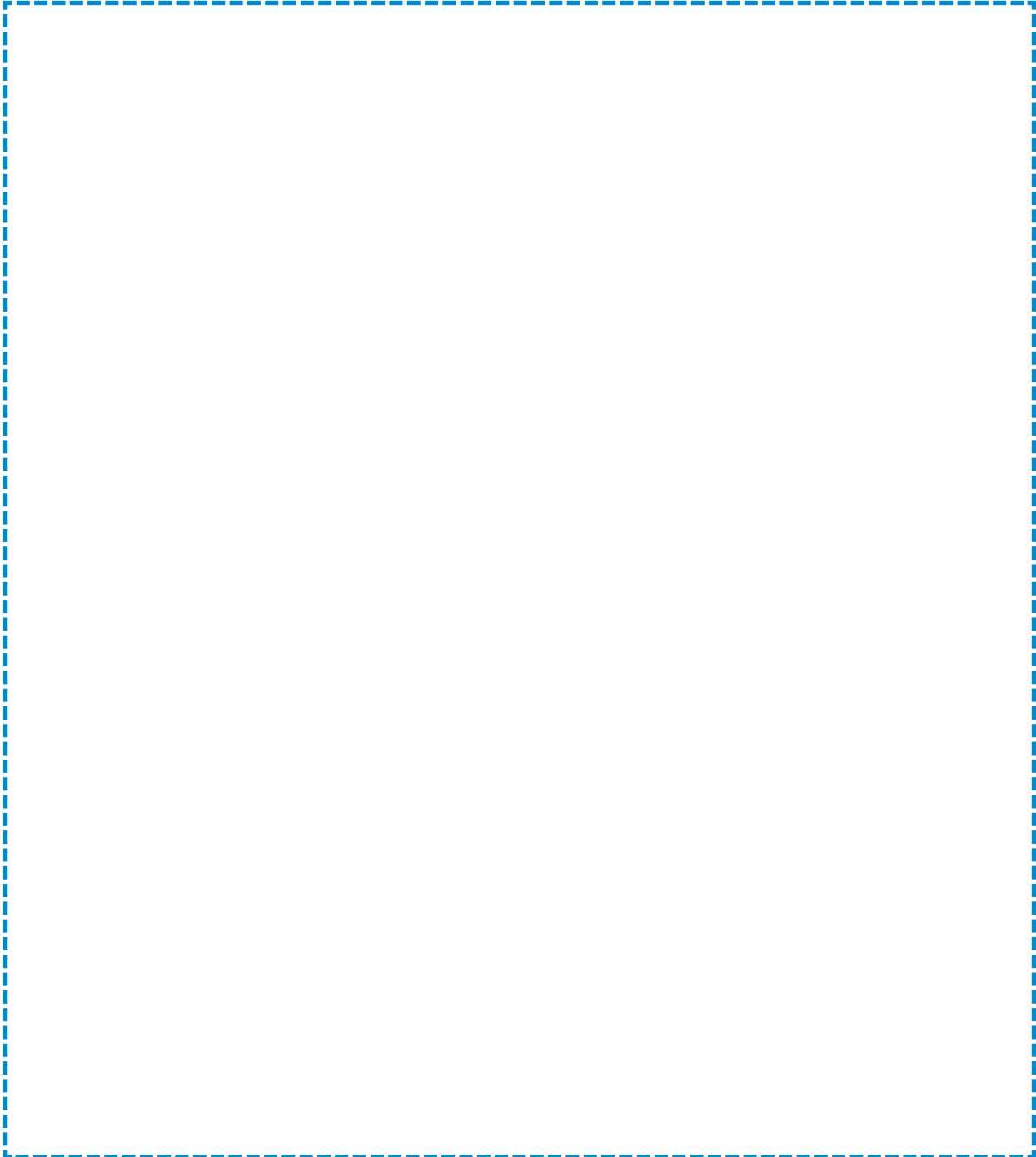
ALUMNO:

¿Qué sabes de las páginas web?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, qué es una página web y cómo podemos acceder a ella. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación “teórica” sobre el concepto de página web y el acceso a las mismas. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **El Folio Giratorio**.

Actividad alumno

- A continuación, un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador, y preguntan dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura. El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio “giratorio” y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir

su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point "Concepto, utilidad y acceso a páginas web". ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 60 Minutos para la exposición del power point. ■ 60 Minutos realización de la estructura El folio Giratorio. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

¿Qué es una página web?Estructura: ***El Folio Giratorio***

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

¿Cómo accedemos a una página web?Estructura: ***El Folio Giratorio***

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo cuatro fichas. En cada ficha, aparecen diferentes afirmaciones sobre las páginas web. Los alumnos, deben identificar qué afirmación es correcta y cuáles son incorrectas. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así, sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar una de las fichas, la que le haya tocado al azar, después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la estructura Lápices al Centro. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Páginas web**

Marca con una equis (X) las afirmaciones que sean verdaderas sobre las páginas web

Una PÁGINA WEB es:

- Un documento electrónico que puede contener texto, imágenes, animaciones, sonido, vídeo, etc.
- Un conjunto de ordenadores conectados entre sí.
- Una herramienta para crear presentaciones.
- Una herramienta para crear documentos.

La persona responsable de esta ficha es

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Páginas web**

Marca con una equis (X) las afirmaciones que sean verdaderas sobre las páginas web

Una PÁGINA WEB es:

- Un documento que sirve para redactar un currículum.
- Es un servicio que permite a los usuarios encontrar información.
- Un grupo de personas conectadas online.
- Un conjunto de palabras que identifican a una persona para mandar y recibir información.

La persona responsable de esta ficha es _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Páginas web**

Marca con una equis (X) las afirmaciones que sean verdaderas sobre las páginas web

Una PÁGINA WEB es:

- Un programa para crear presentaciones.
- Conversar con otras personas a tiempo real, a través de la red.
- Una página especial que ofrece internet para buscar información sobre cualquier tema.
- Enviar correos electrónicos.

La persona responsable de esta ficha es _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro****Páginas web**

Marca con una equis (X) las afirmaciones que sean verdaderas sobre las páginas web

Una PÁGINA WEB es:

- Un programa que sirve para redactar una carta.
- Un programa que sirve para enviar correos electrónicos.
- Un recurso que utilizamos cuando queremos buscar información por internet.
- Un programa que sirve para enviar textos o documentos.

La persona responsable de esta ficha es _____

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 30 Minutos para la estructura Uno por Todos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Folio Giratorio***

Escribe los nombres de las páginas web que te gustaría visitar

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador solicita a cada equipo que busquen información de una página web de su interés y anoten en la ficha de actividad los pasos que han seguido y la información que han encontrado. Para ello se utiliza la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Individual.■ Parejas.■ Grupo.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ 50 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

Mi página webEstructura: **Folio Giratorio por Parejas**

SESIÓN 2C

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos que busquen en Internet qué es un “Buscador” y los diferentes buscadores que podemos utilizar. A todos los equipos, se les proporcionará una ficha para que vayan escribiendo la información que van recabando. Para cumplimentarla se aplica la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno por Todos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio “giratorio” y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- El educador recoge al azar, la ficha de trabajo de un miembro del equipo, lo corrige, y la calificación obtenida es la misma para todos sus miembros.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura El Folio Giratorio.■ Lápices y gomas de borrar.■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Grupos.■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura El Folio Giratorio.■ 40 Minutos para la estructura Uno por todos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2C

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****El Buscador**

SESIÓN 2D

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha en la que los alumnos deben explicar qué entienden por página web y las formas de acceder a la misma. Para cumplimentarla se aplica la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ Lápiz y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupos clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la realización de la estructura Folio Giratorio por parejas.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2D

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Folio Giratorio por Parejas**

¿Qué es una página web?
¿Cómo podemos acceder a ella?

SESIÓN 2E

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha en la que los alumnos deben explicar cómo se accede a una página web, cuya dirección conocemos. Para cumplimentarla los alumnos se disponen por parejas en el aula de informática, y se aplica la estructura **Folio Giratorio Por Parejas**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un "folio giratorio" (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...). Después de un tiempo determinado (por ejemplo, cinco minutos, depende de la naturaleza de la actividad y la edad de los alumnos) las dos parejas se intercambian el "folio giratorio" y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va girando de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el folio giratorio, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Folio Giratorio Por Parejas.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Parejas.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura Folio Giratorio por parejas.■ 60 Minutos para la estructura El Número.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2E

EQUIPO:

PAREJA:

Estructura: **Folio Giratorio por Parejas**

Tengo la dirección de una página web.
¿Qué pasos tengo que seguir para acceder a ella?

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Los alumnos aplican la estructura. Cada miembro del equipo escribe una frase sobre la definición de página web. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hace con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 90 Minutos para la síntesis final de la sesión, según la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El saco de dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Saco de Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 100 Minutos para la estructura El saco de dudas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

**Escribe las dudas que tengas sobre el contenido trabajado:
Las páginas web**

Estructura: ***El Saco de Dudas***

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aprender a utilizar algunos de los servicios que ofrece Internet

Objetivo específico

Aprender a utilizar el correo electrónico.

Contenido 5

- **El correo electrónico:**
 - **Definición y utilidad.**
 - **Cómo se accede al correo electrónico.**

¿Sabemos qué es el correo electrónico?

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué es para vosotros el correo electrónico?. Para responder a esta pregunta se va a utilizar la estructura **Mejor Entre Todos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase para comprobar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema que se está trabajando. A continuación, cada alumno de forma individual piensa cuál es la respuesta correcta a la tarea asignada por el educador. En segundo lugar, todos los miembros del equipo intercambian sus respuestas, las comentan, las corrigen o las matizan y escriben una respuesta común. Finalmente, el portavoz de cada equipo expone al grupo su respuesta y entre todos han de decidir cuál es la solución más adecuada a la tarea planteada.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Mejor Entre Todos.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 80 Minutos para la realización de la estructura Mejor Entre Todos.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

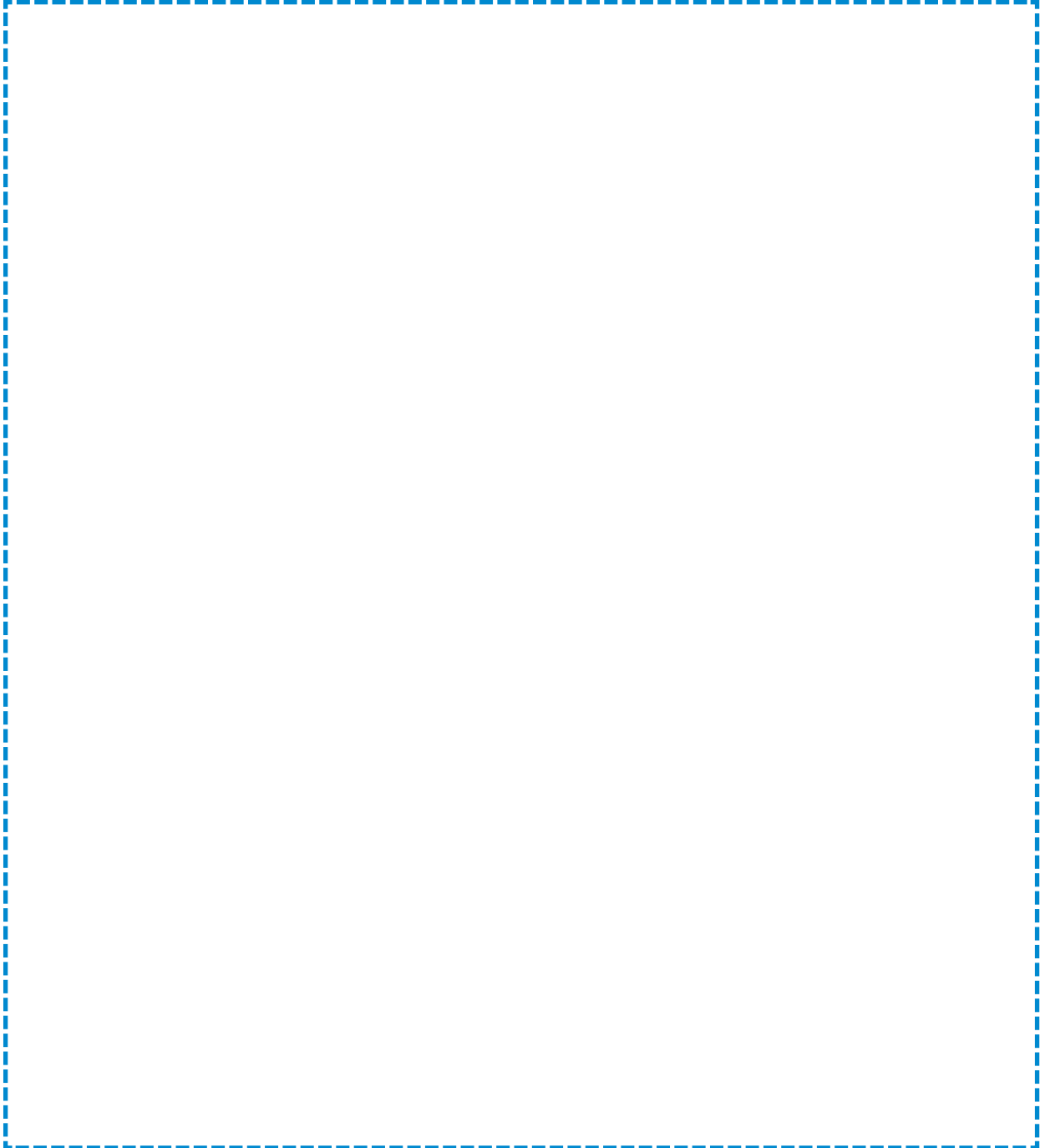
SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué es para vosotros el correo electrónico?Estructura: **Mejor Entre Todos****Individual**

Equipo



Grupo

SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, qué es el correo electrónico, su utilidad y cómo se accede a este. A lo largo de la exposición, el educador hace alusión a los conocimientos previos de los alumnos relacionándolos con el nuevo material. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a la exposición del educador y aplican la estructura. Cuando el educador da una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá plantear. Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado–, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra de muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan. Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que establezca una nueva parada de tres minutos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point “El Correo Electrónico”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 50 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 90 Minutos para la exposición del Power Point y para la estructura Parada de Tres Minutos. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 3: Aprendo a utilizar el ordenador

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

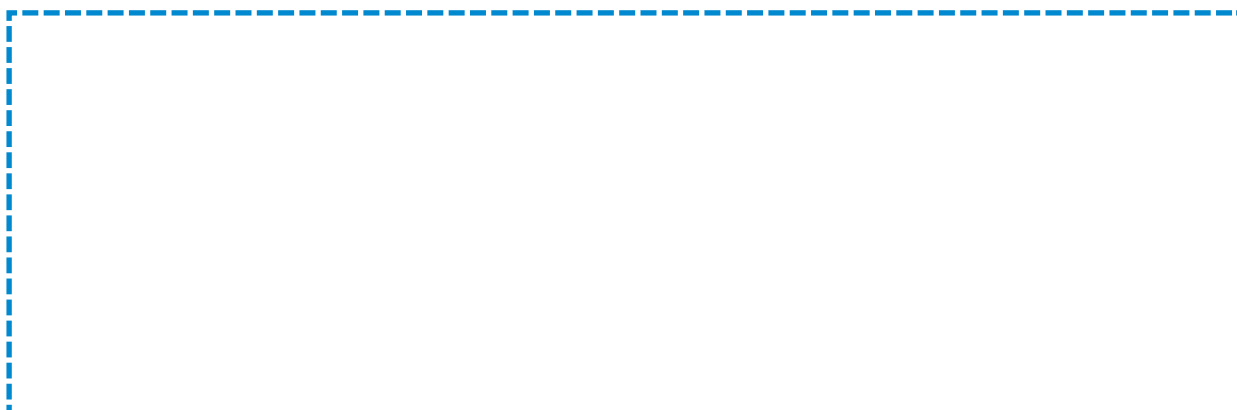
Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas sobre el concepto, la utilidad y el acceso al correo electrónico

Estructura: ***Parada de tres minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha, en la cuál aparecen los pasos que hay seguir para acceder al correo electrónico. Los alumnos tienen que numerar dichos pasos, siguiendo el orden correcto, ya que los pasos están desordenados. La ficha es la misma para todos los equipos, a la que aplican la estructura **El Folio Giratorio**.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que ha escrito en el "folio giratorio".
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Folio Giratorio. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

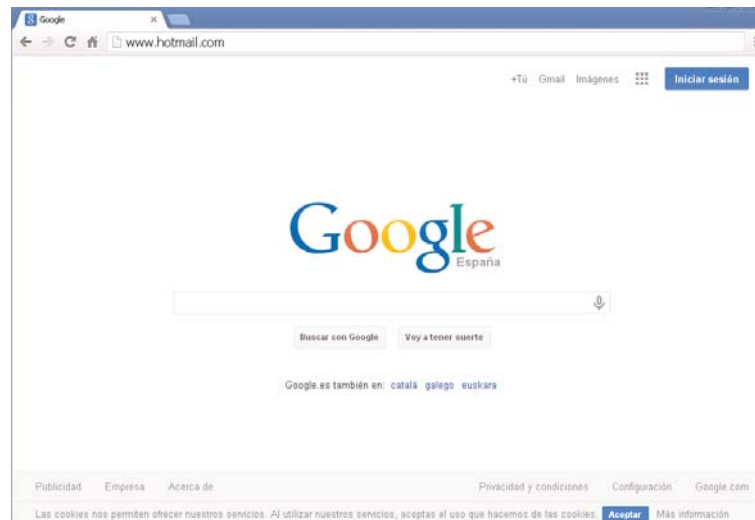
SESIÓN:
2B

EQUIPO:

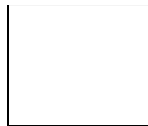
Estructura: ***El Folio Giratorio*****Acceso al correo electrónico**

Ordena los pasos que hay que seguir para acceder al correo electrónico. Para ello, pon el número correspondiente debajo de cada imagen.

Accedemos a un buscador, por ejemplo, GOOGLE.



Abrimos el programa Internet Explorer



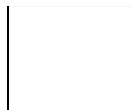
Escribimos la palabra Hotmail en el buscador



Buscar con Google

Voy a tener suerte

Google.es también en: [català](#) [galego](#) [euskara](#)



Haz clic en buscar en google

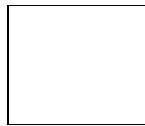
Google
España



Buscar con Google

Voy a tener suerte

Google.es también en: [català](#) [galego](#) [euskara](#)



SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Un miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo. El resto de compañeros supervisa la actividad realizada y hacen las correcciones oportunas cuando sea necesario.
 - 3º. El portavoz del equipo anota en la ficha los pasos que ha seguido su compañero para realizar la actividad.
 (El paso 2º y 3º se repetirá dos veces, dado que en clase se han trabajado dos formas diferentes para acceder al correo electrónico).
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la tarea realizada a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha actividad: "Acceso al correo electrónico". ■ Ordenador con conexión a Internet. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ficha Portavoz.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

TAREA**Acceso al correo electrónico**

Hacer los siguientes ejercicios en el ordenador:

1. Abre el correo electrónico a través de un buscador.
2. Abre el correo electrónico a través de la dirección de la página.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Acceso al correo electrónico

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **Los Cuatro Sabios**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- El educador selecciona cuatro estudiantes de la clase que dominen un determinado tema, habilidad o procedimiento (que son “sabios” en una determinada cosa). Se les pide que se preparen bien, puesto que deberán enseñar lo que saben a sus compañeros de clase. Un día se organiza una sesión, en cuya primera fase un miembro de cada equipo de base (que están formados por cuatro estudiantes) deberá acudir a uno de los “cuatro sabios” para que le explique o le enseñe lo que después, en una segunda fase, él deberá explicar o enseñar al resto de sus compañeros del equipo base. De esta manera, en cada equipo de base se intercambian lo que cada uno, por separado, ha aprendido del “sabio” correspondiente.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Los Cuatro Sabios. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 120 Minutos para la realización de la estructura Los Cuatro Sabios. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

PORTAVOZ:

Estructura: **Los Cuatro Sabios**

Contenido a preparar: El correo electrónico.

Definición y utilidad.

Cómo se accede al correo electrónico.

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El Saco De Dudas**.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 minutos para la introducción de la actividad. ■ 100 Minutos para la estructura El Saco De Dudas. ■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Saco De Dudas***

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aprender a utilizar algunos de los servicios que ofrece Internet

Objetivo específico

Aprender a utilizar el correo electrónico.

Contenido 6

- **Creación de una cuenta personal de correo electrónico.**

Creamos una cuenta personal de correo electrónico

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador pide al grupo que anoten en un folio los pasos que hay que seguir para crear una cuenta personal de correo electrónico. Para ello, se utiliza la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- El educador plantea una pregunta o una cuestión a toda la clase. Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el educador. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuesta y las comentan, y de dos hacen una. En tercer lugar, todo el equipo (4), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos parejas del equipo, componen entre todos la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 70 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

**Anota en la siguiente ficha los pasos que hay que seguir
para crear una cuenta personal de correo electrónico**

Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se va a utilizar la estructura **El Número**.
- El educador entrega a los alumnos un documento explicativo sobre los pasos que hay que seguir para crear una cuenta personal de correo electrónico. Para la lectura del documento se utiliza la estructura **Lectura Compartida**. El educador realiza las aclaraciones oportunas cuando es necesario.

Actividad alumno

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual debe salir delante de todos a explicar el material que han elaborado.
- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento “Cuenta Personal de Correo Electrónico”. ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documento “Cuenta Personal de Correo Electrónico”. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 60 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador explica a los alumnos que se van a poner en práctica los contenidos trabajados hasta el momento. Para ello, se realizan los siguientes pasos:
 - 1º. Cada equipo se sitúa delante del ordenador.
 - 2º. Cada miembro del equipo tiene que realizar los ejercicios indicados en la ficha de trabajo.
- A continuación, el educador solicita que cada equipo exponga la actividad realizada a través de la estructura **Números Iguales Juntos**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno de cada equipo, el cual debe salir delante de todos a explicar la tarea que han realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha de Actividad: "Creamos nuestra cuenta personal de correo electrónico". ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para realizar la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Números Iguales Juntos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

CREAMOS NUESTRA CUENTA PERSONAL DE CORREO ELECTRÓNICO

Realizad los siguientes ejercicios en el ordenador

Hacer los siguientes ejercicios en el ordenador:

1. Abre la página de Hotmail.
2. En la página de Hotmail pulsa sobre la opción "Regístrate ahora".
3. Ahora rellena los datos que se te piden.
4. Por último, pulsa en "CREAR CUENTA", y ya tendrás tu cuenta personal de correo electrónico.

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.

- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre los pasos a seguir para crear una cuenta personal de correo electrónico. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.

- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura La Sustancia. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para la realización de la estructura La Sustancia. ■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***La Sustancia***

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **Cadena De Preguntas**.

Actividad alumno

- Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el contenido o contenidos estudiados hasta el momento, que plantea al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones fundamentales, sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace la pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la cadena de preguntas. Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos. Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado. Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura Cadena de Preguntas.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 70 Minutos para la estructura Cadena De Preguntas.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
4

EQUIPO:

ALUMNO:

Escribe preguntas sobre la creación de una cuenta de correo electrónicoEstructura: ***Cadena de Preguntas***

MÓDULO 4

Navegamos por Internet

Objetivo general

Aprender a utilizar algunos de los servicios que ofrece Internet

Objetivo específico

Conocer las normas necesarias para un uso adecuado y responsable de Internet.

Contenido 7

- **Normas para un buen uso de Internet.**

Aprendemos a utilizar Internet

Conocimiento de ideas previas

Actividad educador

- El educador señala en el panel de los objetivos y de los contenidos del módulo, aquellos que se van a trabajar en la sesión.
- El educador plantea al grupo la siguiente cuestión: ¿Qué normas es necesario seguir para utilizar Internet?. Para responder a la cuestión, se utiliza la estructura **1-2-4**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador y preguntan sus dudas.
- Los distintos equipos responden a los requerimientos del educador tal y como se indica en la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura 1-2-4.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipos.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la realización de la estructura 1-2-4.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
Conocimiento de
ideas previas

EQUIPO:

ALUMNO:

¿Qué normas es necesario seguir para utilizar Internet?Estructura: **1 - 2 - 4****- 1 -**

- 2 -



- 4 -



SESIÓN 1

Actividad educador

- La sesión se inicia con la exposición del material elaborado por los alumnos en la sesión anterior. Para ello, se utiliza la estructura **Lectura Compartida**.
- El educador explica, a través de un Power Point, las normas para hacer un uso adecuado de Internet. En su exposición establece las conexiones entre lo que los alumnos saben (conocimientos previos) y el nuevo material.
- El educador utiliza ejemplos próximos a la realidad de los alumnos durante la explicación "teórica" sobre el uso adecuado de Internet. En el transcurso de la explicación se utiliza la estructura **Parada de Tres Minutos**.

Actividad alumno

- Un miembro del equipo lee el primer párrafo del texto. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, debe explicar lo que este acaba de leer, o hacer un esquema, y los otros dos deben decidir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo. A continuación, el que ha hecho el resumen del primer párrafo, leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deben decir si el resumen es correcto o no. Y así, sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.
- Los alumnos atienden a las explicaciones del educador, y preguntan dudas.
- Los alumnos atienden a la explicación del educador y aplican la estructura.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Parada de Tres Minutos. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Power Point “Normas para un buen uso de Internet”. ■ Ordenador. ■ Cañón proyector. ■ Materiales derivados de la sesión de conocimientos de ideas previas.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 40 Minutos para la estructura Lectura Compartida. ■ 60 Minutos para la exposición del Power Point. ■ 40 Minutos realización de la estructura Parada de tres minutos. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
1

EQUIPO:

PORTAVOZ:

**Pensad y escribid un máximo de cuatro preguntas
sobre Internet Explorer**Estructura: ***Parada de Tres Minutos*****- 1 -**

- 2 -



- 3 -



- 4 -



SESIÓN 2

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo una ficha. En cada ficha, aparecen diferentes frases sobre las normas para utilizar de forma correcta Internet. Los alumnos, tienen que marcar con una equis (X) qué frase es correcta. Las fichas son las mismas para todos los equipos, a las cuales aplican la estructura **Lápices al Centro**.

- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- A cada miembro del equipo se le asigna una ficha. Se pide a un alumno que explique su ficha y los demás opinan si es correcto o no, corrigen la explicación, la amplían o la mejoran, etc, hasta ponerse de acuerdo en el significado de la ficha. Cuando se han puesto de acuerdo, el portavoz de cada equipo va anotando las respuestas en la ficha de trabajo. A continuación, otro alumno presenta la ficha que le ha tocado y proceden del mismo modo hasta ponerse de acuerdo. Y así, sucesivamente, hasta que todos han presentado su ficha y hasta que se aseguren de que todos saben interpretarlas todas.

- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar una de las fichas, la que le haya tocado al azar, después de elegir un número del 1 al 4.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha estructura Lápices al Centro. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo. ■ Grupo Clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura Lápices al Centro. ■ 50 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro**

Señala con una cruz las frases que consideres correctas sobre las normas para hacer un buen uso de Internet

- Toda la información que aparece en Internet es cierta.
- Debo hacer caso y contestar a toda la publicidad que encuentre en Internet.
- No tengo que dar mis datos personales a todas las personas que me los pidan en Internet.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro**

Señala con una cruz las frases que consideres correctas sobre las normas para hacer un buen uso de internet

- Si copio programas de sitios desconocidos puede entrar un virus en mi ordenador.
- Tengo que dar mis datos personales a todas las personas que me los pidan en Internet.
- Cuando encuentro información peligrosa debo solicitar ayuda a un familiar o adulto.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro**

Señala con una cruz las frases que consideres correctas sobre las normas para hacer un buen uso de internet

- Internet facilita muchas actividades humanas y contribuye a nuestro desarrollo personal.
- Internet conlleva riesgos especialmente para niños y adolescentes.
- Los padres no deben supervisar el uso de Internet en los niños y adolescentes.

La persona responsable de esta ficha es: _____

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **Lápices al Centro**

Señala con una cruz las frases que consideres correctas sobre las normas para hacer un buen uso de internet

- Internet nos puede hacer perder el tiempo mirando publicidad y otras noticias.
- Un mal uso de Internet, puede provocarnos pérdidas de dinero.
- Si no tenemos control en Internet, lo que empieza por curiosidad puede acabar en una adicción.

La persona responsable de esta ficha es: _____

SESIÓN 2A

Actividad educador

- El educador reparte a cada equipo tres fichas con una pregunta sobre el uso correcto y seguro de Internet. Las fichas son las mismas para todos los equipos. Los alumnos tienen que responder a las cuestiones utilizando la estructura **El Folio Giratorio**.
- El educador corrige el ejercicio que ha realizado cada equipo mediante la estructura **Uno por Todos**.

Actividad alumno

- El educador asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio "giratorio" y, a continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el "folio giratorio". Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.
- El educador recoge al azar, la ficha de trabajo de un miembro del equipo, lo corrige, y la calificación obtenida es la misma para todos sus miembros.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Fichas de Actividad: "Mi uso de Internet".■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo Clase
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 Minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la estructura El Folio Giratorio.■ 30 Minutos para la estructura Uno por Todos.■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Responde a la siguiente cuestión**

- ¿Debemos responder a los desconocidos que nos hablan por medio de Internet? ¿Por qué?

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Responde a la siguiente cuestión**

- ¿Podemos creernos toda la información que aparece en Internet?
¿Por qué?

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2A

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Folio Giratorio*****Responde a la siguiente cuestión**

- ¿Debemos copiar programas de sitios desconocidos?
¿Por qué?

SESIÓN 2B

Actividad educador

- El educador solicita a los alumnos que busquen información en Internet, sobre alguna página de su interés, siguiendo las normas de utilización segura de Internet que hemos visto hasta ahora. Después reparte a los alumnos una ficha en la que el portavoz del equipo debe anotar qué pasos han seguido para realizar la actividad, y qué información han encontrado.
- El educador solicita que cada equipo exponga el trabajo desarrollado a través de la estructura **El Número**.

Actividad alumno

- Los alumnos atienden a la explicación del educador, preguntan sus dudas y realizan la actividad.
- A continuación, se elige al azar a un alumno del grupo clase, el cual, debe salir delante de todos a explicar el trabajo realizado.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas de Actividad: "Utilizo Internet de forma segura". ■ Lápices y gomas de borrar. ■ Ordenador.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Individual. ■ Equipo. ■ Grupo.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de informática.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 90 Minutos para realizar la actividad. ■ 60 Minutos para la estructura El Número. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
2B

EQUIPO:

ALUMNO:

Utilizo Internet de forma segura

Anota en esta ficha los pasos que ha seguido tu compañero para realizar la actividad y la información que habéis encontrado

SESIÓN 3

Actividad educador

- El educador realiza junto a los alumnos una síntesis final del módulo, siguiendo la estructura **La Sustancia**.
- La sesión finaliza contrastando la información recabada en la sesión de conocimientos de ideas previas con el trabajo realizado en esta sesión.

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo escribe una frase sobre las normas a tener en cuenta para utilizar Internet. Una vez que la ha escrito, se la enseña a sus compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien, o no, la corrigen o la matizan. Si no es correcta o consideran que no se corresponde con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas rondas como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son relevantes. Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de forma lógica, y a partir de ahí, cada uno las copia en su ficha.
- Los alumnos identifican si, por una parte, en la síntesis elaborada se recogen todos los contenidos del mapa de conceptos, y por otra parte si en dicha síntesis aparecen otros contenidos no contemplados en las ideas previas.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none">■ Ficha estructura La Sustancia.■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	<ul style="list-style-type: none">■ Mapa de Conceptos.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none">■ Equipo.■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none">■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">■ 10 minutos para la introducción de la actividad.■ 60 Minutos para la síntesis final de la sesión, según la estructura La Sustancia.■ 60 Minutos para contrastar la síntesis con el material de la sesión de conocimientos de ideas previas.■ 20 minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: **La Sustancia**

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

**Copia en la siguiente ficha, de forma ordenada,
las frases que tu equipo ha elaborado**

Estructura: ***La Sustancia***

SESIÓN 4

Actividad educador

- El educador, obtiene información acerca del nivel de adquisición de los contenidos del módulo, utilizando la estructura **El saco de dudas**

Actividad alumno

- Cada miembro del equipo, escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido acerca del contenido trabajado. Una vez que todos han terminado su tarea expone a su equipo su duda, por si alguien puede responderle. Si alguien sabe responderle, el alumno que la tenía, anota la respuesta en su ficha. Si ningún miembro del equipo sabe responderle, se la entrega al educador el cual la introduce en el saco de dudas. Una vez que todos los equipos han terminado, el educador saca una duda del saco de dudas y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el educador.

Materiales del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fichas estructura El Saco De Dudas. ■ Lápices y gomas de borrar.
Materiales del Educador	
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipos. ■ Grupo clase.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula.
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10 Minutos para la introducción de la actividad. ■ 70 Minutos para la estructura El Saco de Dudas. ■ 20 Minutos para la síntesis final.

MÓDULO 4: Navegamos por Internet

FECHA:

SESIÓN:
3

EQUIPO:

ALUMNO:

Estructura: ***El Saco de Dudas***

2 - Nivel iniciación

Programa de tecnologías de la información y la comunicación para personas con síndrome de Down



www.sindromedown.net
www.chefdown.es
www.centrodocumentaciondown.com

ANDALUCÍA: Down Andalucía · Down Almería-Asalsido · Asodown · Aspanri-Down · Down Barbate-Asiquipu · Besana-Asociación Síndrome de Down Campo de Gibraltar · Down Cádiz-Lejeune · Cedown · Down Córdoba · Down El Ejido · Down Granada · Down Huelva-Aones · Down Huelva Vida Independiente · Down Jaén · Down Jerez-Aspanido Asociación · Down Jerez-Aspanido Fundación · Down Málaga · Down Ronda y Comarca · Asidoser · Asociación Síndrome de Down de Sevilla y Provincia **ARAGÓN:** Down Huesca · Down Zaragoza · Up & Down Zaragoza **ASTURIAS:** Down Principado de Asturias **BALEARES:** Asnimo · Fundación Síndrome de Down de Cantabria Islas Baleares · Down Menorca **CANARIAS:** Down Las Palmas · Down Tenerife-Trisómicos 21 **CANTABRIA:** Fundación Síndrome de Down de Cantabria **CASTILLA Y LEÓN:** Down Castilla y León · Down Ávila · Down Burgos · Down León-Amidown · Asociación Síndrome de Down de Palencia · Down Salamanca · Down Segovia-Asidos · Down Valladolid · Asociación Síndrome de Down de Zamora · Fundabem **CASTILLA LA MANCHA:** Down Castilla La Mancha · aDown Valdepeñas · Down Ciudad Real · Down Cuenca · Down Guadalajara · Down Toledo **CATALUÑA:** Down Catalunya · Down Sabadell-Andi · Down Girona-Astrid 21 · Down Lleida · Down Tarragona · Fundació Catalana Síndrome de Down · Fundació Projecte Aura · Fundación Talita **CEUTA:** Down Ceuta **EXTREMADURA:** Down Extremadura · Down Badajoz · Down Cáceres · Down Don Benito-Villanueva de la Serena · Down Mérida · Down Plasencia · Down Zafra **GALICIA:** Down Galicia · Down Compostela Fundación · Down Coruña · Down Ferral-Teima · Down Lugo · Down Ourense · Down Pontevedra-Xuntos · Down Vigo **MADRID:** Apadema · Fundación Apracor · Fundación Prodis · Centro de Educación Especial María Corredentora **MURCIA:** Águilas Down · Asido Cartagena · Asido Murcia · Down Murcia-Aynor · Fundown · Down Lorca **NAVARRA:** Down Navarra **PAÍS VASCO:** Aguidown · Down Araba-Isabel Orbe **LA RIOJA:** Down La Rioja Arside **COMUNIDAD VALENCIANA:** Down Alicante · Asociación Síndrome de Down de Castellón · Fundación Síndrome de Down Castellón · Asindown Asociación · Fundación Asindown

Síguenos en:

