

INFORME DEL PROYECTO.

1. Justificación:

Hemos elegido este tema porque en la sociedad en la que vivimos conviven un gran número de personas con necesidades especiales, concretamente nos centramos en las deficiencias de la comunicación y auditivas.

Por otro lado, los niños y niñas con estas dificultades no tienen la facilidad de integrarse en el grupo como el resto de los niños/as. Por ello creemos que a través del IPAD podemos facilitar la integración realizando actividades interactivas de forma individual y en grupo.

2. Contexto:

El centro San José de la Guía en el cual llevaremos a cabo todas las actividades.

Nos centraremos en el primer ciclo de educación primaria, concretamente en 1º, que comprenden edades entre 6 y 7 años. Este centro cuenta con alumnos/as que poseen diversas discapacidades, entre ellos deficiencias auditivas y de la comunicación.

3. Objetivos:

Generales:

- Desarrollando hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio. Así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres. Y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Iniciarse en la utilización para el aprendizaje de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

Específicos:

- Conocer las nuevas TICS, especialmente el iPad.
- Descubrir, conocer y vivir el juego a través de las nuevas tecnologías para poder atender de forma eficiente las discapacidades de los alumnos.
- Integrar a los alumnos con necesidades específicas con el resto de sus compañeros a través de las nuevas tecnologías.
- Aprender a manejar el iPad.
- Valorar positivamente y respetar las diferencias de los demás evitando actitudes de discriminación.

4. Contenidos:

Máquinas, aparatos y tecnologías Incluyen los contenidos que se refieren a la alfabetización en las Tecnologías a través del trabajo con máquinas y aparatos relacionados con la vida doméstica y cotidiana, así como con las TIC (tecnologías de la información y de la comunicación).

Este bloque desarrollará la participación igualitaria de niños y niñas en la utilización de aparatos, máquinas y tecnologías con la finalidad última de formar una ciudadanía y unas personas participativas, críticas, responsables e inteligentes en su uso.

Específicos:

- Conocer y utilizar el iPad.
- Utilización guiada de los medios audiovisuales y de los recursos informáticos para la sonorización de imágenes y cuentos.

5. Unidad Didáctica. Mi mundo táctil.

Ø Matemáticas:

SUMANDO AQUÍ, RESTANDO ALLÁ: Esta actividad consiste en realizar operaciones matemáticas, concretamente sumas y restas.

A la izquierda los niños cuentan con las operaciones, y a la derecha con las soluciones y ellos tendrán que emparejar cada operación con su resultado correcto.

- **Metodología:** La actividad se llevará a cabo durante la hora de matemáticas. Los niños tendrán que usar la aplicación "BlueTouch" del iPad antes de comenzar con esta actividad

- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
 - *Temporalización:* 10 minutos para utilizar la aplicación y otros 10 para resolver las cuentas
 - A través del uso de la actividad "BlueTouch" se tratará de mejorar la falta de atención que sufren los niños con déficit auditivo.
 - *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA AVECES
- ¿Manejan ágilmente la aplicación?
- ¿Siguen las instrucciones que les da la aplicación?
- ¿Realizan correctamente las operaciones matemáticas?

Ø Lengua:

APRENDE SIGNOS: esta actividad consiste en aprender el lenguaje mudo. Aparece una imagen en la cual están representadas todas las letras del abecedario según los signos, los alumnos y alumnas deberán relacionar la letra con el signo correspondiente, para ello los niños/as deberán tocar el signo y teclear encima de la letra correspondiente, si es correcto los signos irán desapareciendo hasta acabar.

- *Metodología:* la actividad se va a llevar a cabo durante la hora de lengua, cada niño/a deberá tener su propio iPad y de forma individual deberá unir los signos con la letra correspondiente.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
- *Temporalización:* 20 minutos.
- *Atención a la diversidad:* los niños con necesidades podrán relacionarse con el resto de sus compañeros una vez aprendan el lenguaje de signos y ciertas expresiones.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA AVECES

¿Dificultades para aprender el lenguaje de signos?

¿Son capaces de relacionarse con sus compañeros?

¿Pueden mantener diálogos?

FONEMANÍA: esta actividad consiste en que el niño con dificultades en la comunicación aprenda correctamente los fonemas y así no tener dificultades al comunicarse o leer.

- *Metodología:* la actividad se va a llevar a cabo durante la hora de lengua, cada niño/a deberá tener su propio iPad y de forma individual repetir las palabras que el ejercicio va diciendo una vez el niño clika.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
- *Temporalización:* 20 minutos.
- *Atención a la diversidad:* los niños con dificultades en la comunicación podrán mejorar sus capacidades para expresarse.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA A VECES

¿Dificultades al realizar la actividad?

¿Les resulta difícil repetir las palabras?

Ø Conocimiento del medio:

CONOCE LOS ANIMALES: esta actividad consiste en un tablero en el que aparecen una gran variedad de animales, con sus respectivos nombres, pero todos ellos desordenados. Los niños/as deberán enlazar la imagen con el nombre.

- *Metodología:* la actividad se llevará a cabo durante la hora de conocimiento del medio, cada niño/a deberá tener su propio iPad y de forma individual deberá resolver el ejercicio.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
- *Temporalización:* 20 minutos.
- *Atención a la diversidad:* los niños/as con necesidades podrán identificar los animales y sus nombres a través de las imágenes.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA A VECES

¿Reconoce los animales?

¿Distingue entre animales domésticos, salvajes, de granja...?

Ø Educación artística:

APRENDE LOS COLORES: esta actividad consiste en un tablero con los colores y los nombres de cada color, los niños/as deben relacionar el color con el nombre. De esta forma recordarán los colores y aprenderán como se escriben.

- *Metodología:* la actividad se llevará a cabo durante la hora de plástica, cada niño/a deberá tener su propio iPad y resolver de forma individual la actividad.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
- *Temporalización:* 20 minutos.
- *Atención a la diversidad:* los niños con necesidades podrán aprender los colores y reconocer las letras y formar la palabra de cada color.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA AVECES

¿Identifican los colores?

¿Saben escribir los colores?

BUSCA QUE TE BUSCA: Esta actividad consistirá en que los niños tendrán que buscar los objetos que aparecen en la aplicación "BlueTouch", que se encontraran escondidos en una imagen, junto a un personaje ya conocido por los niños, Wally.

- *Metodología:* La actividad se llevará a cabo en una hora de plástica, en la cual los niños comenzaran la actividad individual, pero si se atrancan en algún momento se unirán en parejas.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor y el aula
- *Temporalización:* 20 minutos
- *Atención a la diversidad:* Al ser una actividad de concentración y agudeza visual, los niños con necesidades verán reforzados esos campos.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA AVECES

¿Encuentra todos los elementos?

¿Pide ayuda si no es capaz de seguir?

¿Maneja adecuadamente las funciones de zoom del iPad?

CRUCIGRAMA DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES: esta actividad consiste en rellenar un crucigrama con el nombre de los instrumentos. Consta de las definiciones de cada palabra para que el niño adivine cual es.

- *Metodología:* se realizara dicha actividad después de haber dado en la materia de música los instrumentos musicales.
 - *Recursos:* ordenador, profesor y alumnos.
 - *Temporalización:* 7 minutos.
 - *Atención a la diversidad:* válida para todo tipo de alumnado.
 - *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA A VECES
- ¿Identifica el instrumento con la definición?
- ¿Sitúa espacialmente la colocación de la palabra?

Ø Inglés:

APRENDE LOS COLORES: Esta actividad consiste en los nombres de colores en ingles por un lado y por el otro unas fotos de diferentes colores y el niño/a tendrá que relacionar los nombres con sus respectivas imágenes.

APRENDE LOS NÚMEROS: Esta actividad consiste en los nombres de los números en ingles por un lado y por el otro unas fotos de los diferentes números y el niño/a tendrá que relacionar los nombres con sus respectivas imágenes.

CONOCE LOS ANIMALES: Esta actividad consiste en los nombres de los animales en ingles por un lado y por el otro unas fotos de diferentes animales y el niño/a tendrá que relacionar los nombres con sus respectivas imágenes.

- *Metodología:* Las actividades se realizarán durante la clase de inglés, cada niño/a deberá tener su propio iPad y resolver de forma individual las actividades.
- *Recursos:* iPad, niños/as, profesor, aula.
- *Temporalización:* 20 minutos.
- *Atención a la diversidad:* Los niños con discapacidad, podrán aprender los colores, los animales y los números en inglés.
- *Evaluación:* SIEMPRE NUNCA A VECES

¿Identifican correctamente las palabras en inglés con las imágenes?

¿Son capaces de aprender el vocabulario?

6. Referencias bibliográficas o electrónicas

Ø WEB DE INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN "BUSCAMINAS"

.Dirección URL:

<http://www.applesfera.com/aplicaciones-moviles/buscaminas-accesible-primero-juego-creado-por-un-desarrollador-ci-ego>

- *¿Quién es el autor de la aplicación? ¿A qué país pertenece?:* Jonathan Chacón, de España.
- *¿Quién alberga el sitio web?:* Applesfera.
- *¿Ante qué tipo de sitio web nos encontramos?:* En un portal web.
- *¿Para quién fue elaborado el sitio web? ¿y la aplicación?:* el sitio web es una página de entretenimiento que ha sido creado para que nos informemos sobre la aplicación. La aplicación fue creada para aquellas personas que tiene una deficiencia auditiva o visual. Está destinada para todos los niveles.
- *Interés para el profesorado:* La página web está destinada a proporciona información sobre el buscaminas accesible tanto al profesorado como a todo el mundo que quiera utilizar esta aplicación.
- La web sólo es informativa no permite realizar ninguna actividad en ella.
- Su aspecto gráfico es estático.

Ø WEB DE INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN "ABLAH"

- *Dirección URL:* <http://www.ablah.org/>
- *¿Quién es el autor de la aplicación? ¿A qué país pertenece?:* Juan c. González Montesinos de España.
- *¿Quién alberga el sitio web?:* Ablah.org.
- *¿Para qué fue elaborado el sitio web? ¿y la aplicación?:* el sitio web fue creado para informar sobre el uso de Ablah, y la aplicación fue creado para todas aquellas personas que sufren una discapacidad en la comunicación, especialmente el autismo. Está destinada para todos los niveles.
- La página web está destinada a proporciona información sobre Ablah, tanto al profesorado como a todo el mundo que quiera utilizar esta aplicación.
- Su aspecto gráfico es estático.

Ø WEB DE INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN "DANNY THE DRAGON"

- *Dirección URL:* <http://dannythedragon.com/>
- *¿Quién es el autor de la aplicación? ¿A qué país pertenece?:* Tina Turbin.
- *¿Quién alberga el sitio web?:* Dannythedragon.com.
- *¿Tipo de página web?* Estamos ante una página web compuesta por una tienda online, un blog sobre Danny junto con otros apartados que aún están en construcción.
- *¿Para qué fue creada la página web?* Para proporcionar información sobre la aplicación Danny the Dragon, y para comprar los libros de este personaje.
- La web permite hacer compras a través de ella.
- Su aspecto gráfico es estático, y posee elementos multimedia como vídeos de niños/as trabajando con los libros de Danny the Dragon.

Ø WEB DE INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN "DÍMELO TÚ"

- *Dirección URL:* <http://itunes.apple.com/es/app/dimelo-tu/id398453802?mt=8>
- *¿Quién es el autor de la aplicación? ¿A qué país pertenece?:* El autor de la aplicación es Centro de formación nobel XXI. SL. País: España
- *¿Quién alberga el sitio web?:* Esta web pertenece a Apple, y su función es la de ofrecer las diferentes aplicaciones que se han creado para utilizarlas en sus dispositivos.
- *¿Para qué fue creada la página web?:* El sitio no fue diseñado para un grupo en concreto, sino para los usuarios que dispongan de los dispositivos de Apple puedan descargarse y comprar aplicaciones con las
- Posee un aspecto gráfico estático.