

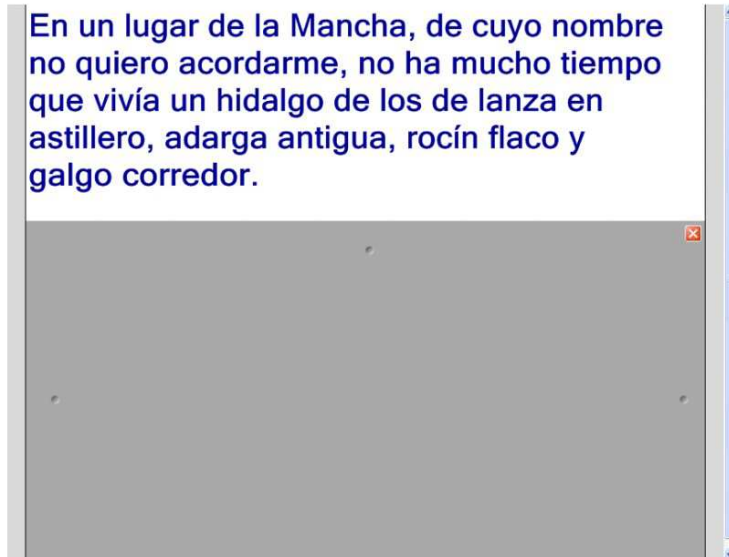
# Ejemplos prácticos de aplicación

*Se presentan algunas situaciones prácticas que servirán al alumno para generar ideas y hacer una adaptación a su práctica docente teniendo en cuenta los diferentes currículos y niveles educativos*

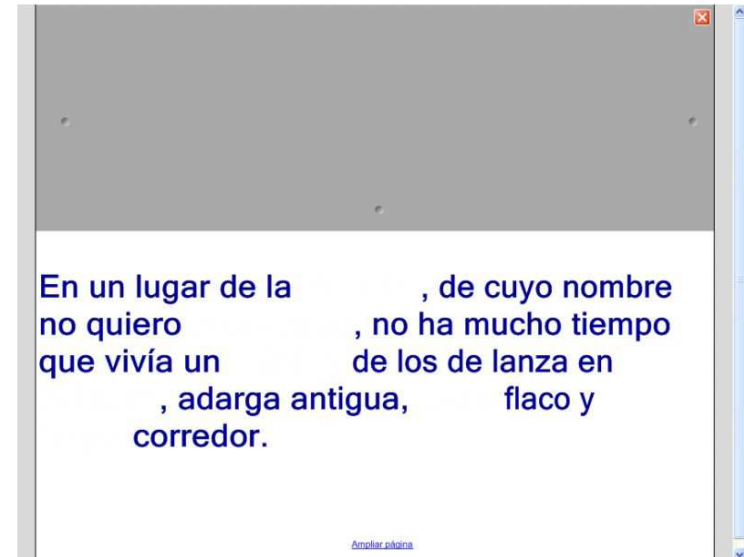
## COMPRESIÓN LECTORA

En las imágenes se muestra una actividad de comprensión lectora y ejercitación de la memoria que se ha realizado tradicionalmente con el retroproyector y de la que ahora se pueden obtener nuevas posibilidades con la sombra de pantalla.

En la primera página mostramos un texto dejándolo visible el tiempo suficiente para que los alumnos lo lean y releen con atención. La sombra de pantalla oculta la parte inferior de la página



En la segunda página se ha ocultado el texto de la parte superior y se descubre la parte inferior con el texto incompleto que los alumnos deberán completar. Dependiendo del nivel escogeremos los textos y propiciaremos que los alumnos creen documentos similares.

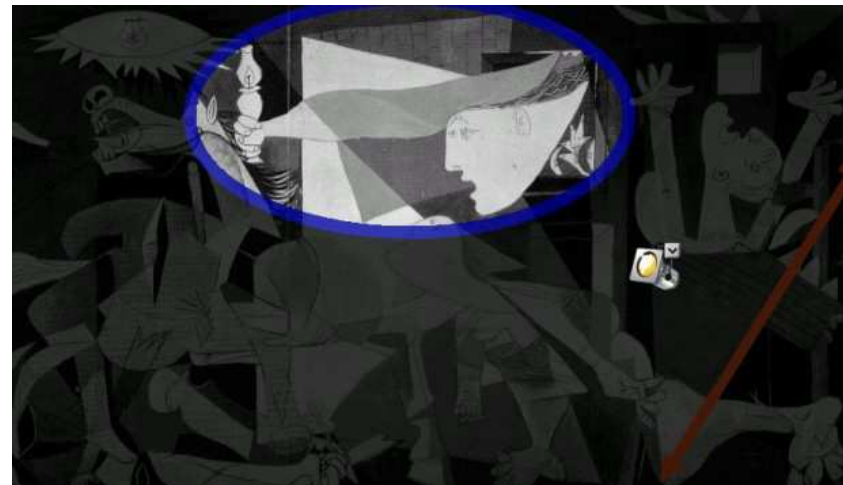
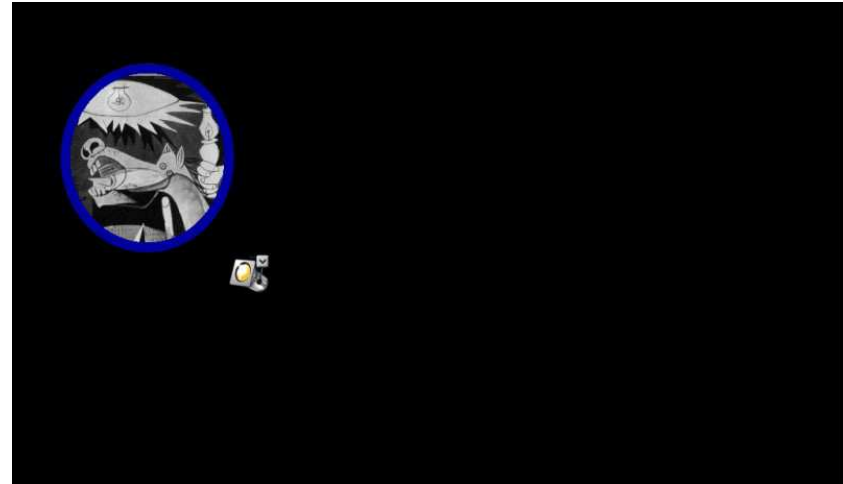


## EL GUERNICA DE PICASSO

En las imágenes se muestra la utilización del reflector para mostrar, las diferentes figuras que componen el Guernica de Picasso. Centramos la atención focalizada en una zona y vamos haciendo los desplazamientos para captar la atención de los alumnos.

Cambiaremos el tamaño de la zona visible según la figura y jugaremos con los diferentes niveles de transparencia del área oculta.

Los alumnos realizarán actividades similares con otras obras de arte que presentarán ante el resto de compañeros.



## DEFINICIONES DEL RAE

La búsqueda de definiciones del diccionario de la Real Academia Española forma parte de muchas de las actividades que se realizan en las aulas cuando se utiliza una palabra de la que desconocemos el significado. La búsqueda la hemos acompañado con la intervención de un alumno que ha destacado con un marcador la información más destacada de la pantalla. El texto de la definición lo copiará y lo pegará en un documento en el estamos incluyendo el glosario de la asignatura.

The screenshot shows the website of the Real Academia Española (RAE) with the search results for the word "colofón". The search bar at the top contains the word "colofón". Below the search bar, there is a section titled "PRESENTACIÓN" and "AVANCE DE LA 23.ª EDICIÓN". The main content area displays the definition of "colofón" in a box. The definition is: "colofón. (Del lat. *colōphon*, *-ōnis*, y este del gr. *κολλῶν*, término, fin). 1. m. *Impr.* Anotación al final de los libros, que indica el nombre del impresor y el lugar y fecha de la impresión, o alguna de estas circunstancias. 2. m. Remate, final de un proceso. *La velada tuvo un brillante colofón con las palabras del presidente.*" The text in the definition is highlighted in yellow. The website footer includes "Real Academia Española © Todos los derechos reservados".

The screenshot shows a SMART Notebook application window. The main content area displays the word "Colofón" in a large font. Below the word, the definition is copied into the document: "Anotación al final de los libros, que indica el nombre del impresor y el lugar y fecha de la impresión, o alguna de estas circunstancias." The application interface includes a toolbar at the top with various drawing and editing tools, and a sidebar on the right with a "Calificador de páginas" (Page Classifier) and "Galería" (Gallery) section. The bottom status bar shows the system tray with the time 01:18.

## VIAJE A ROMA

Estamos viendo las fotografías del viaje fin de curso. En la imagen podemos apreciar la utilización de la lupa para hacer legibles unas inscripciones en latín de la fachada principal de la basílica de San Pedro del Vaticano que nos pasaron desapercibidas en la visita.

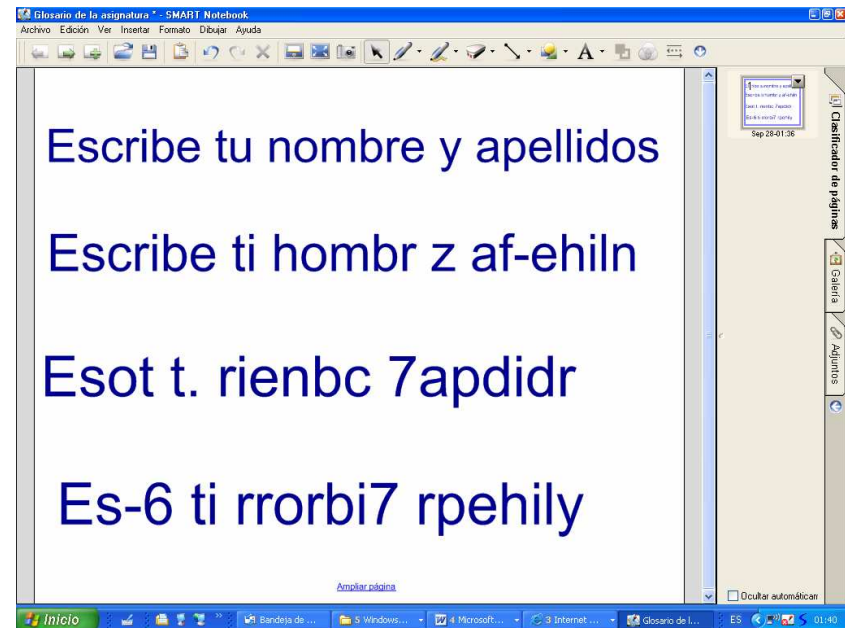
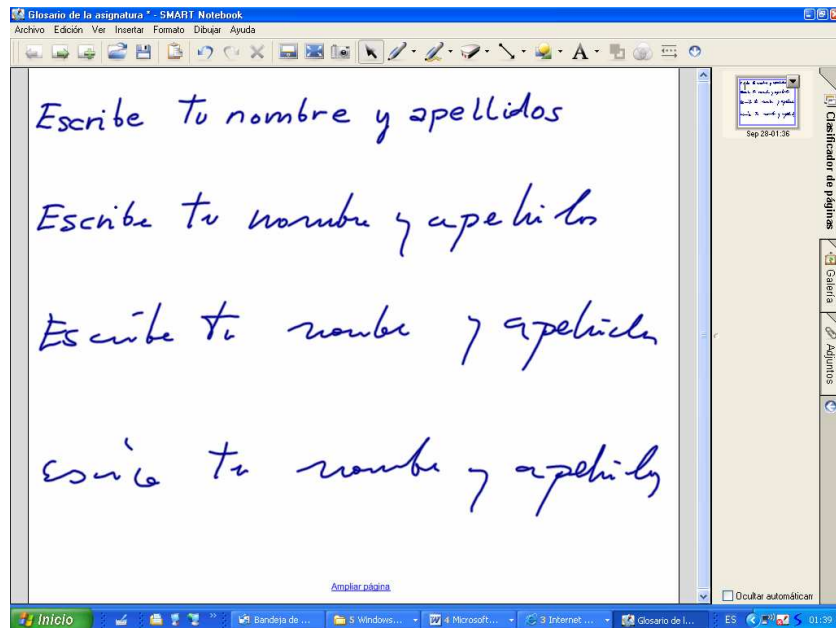
Aprovechamos el material generado durante el viaje para integrarlo en la actividad curricular con la colaboración de los alumnos que podrán aportar sus propias imágenes y crear documentos propuestos por el profesor.

De una imagen como la que se muestra rescatamos datos para Historia del Arte, Economía, Educación Plástica y Visual, Geografía, Religión y Moral Católica, Geometría...



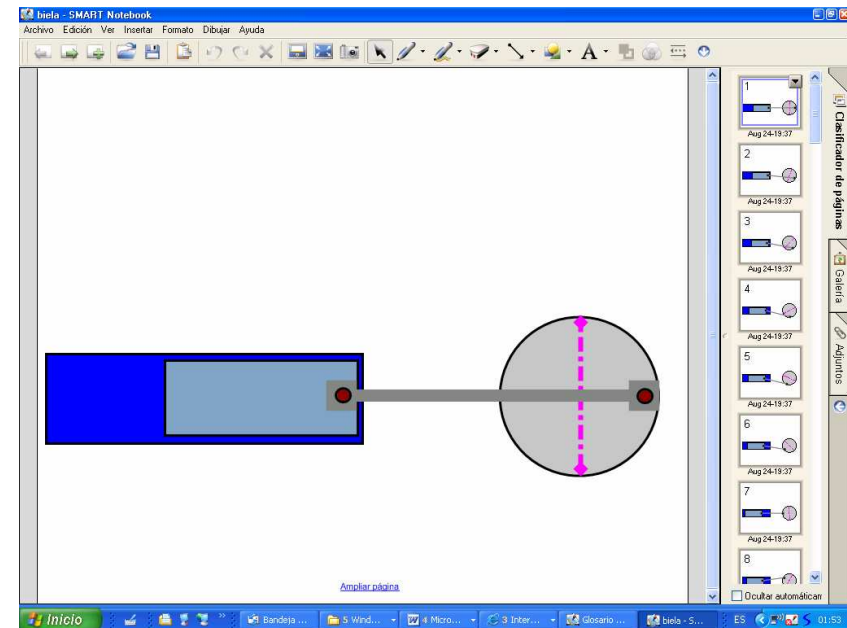
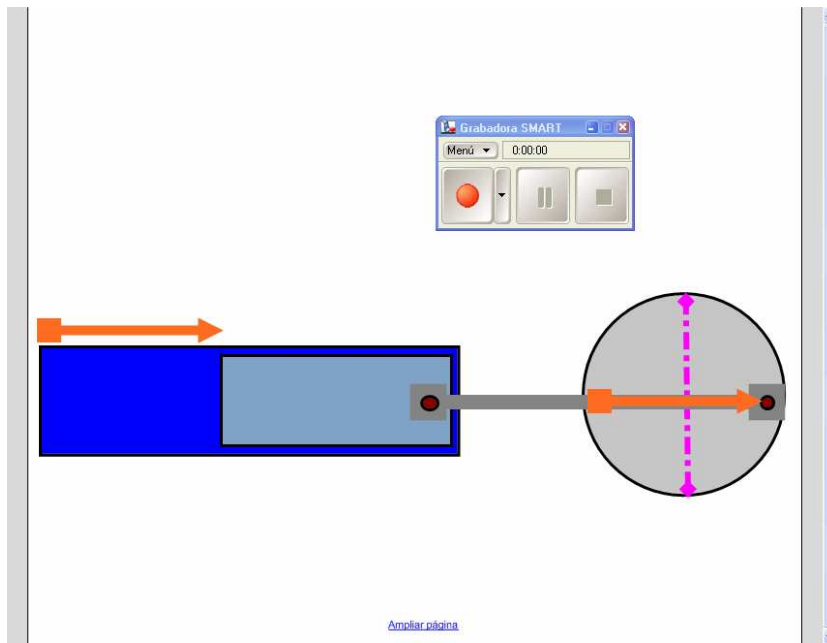
## RECONOCE ESCRITURA

El reconocimiento de escritura no se hará de manera correcta si la letra no es medianamente legible. El alumno y el profesor se verán obligados a ser más rigurosos con la grafía. Con los alumnos más pequeños es un reto muy motivador.



## SIMULACIONES Y ANIMACIONES

En la imagen se muestra la preparación para efectuar una grabación en la que se simula el movimiento de una biela. En la imagen derecha está la creación de la simulación paso a paso en la que han intervenido los alumnos y han creado documentos similares sobre las máquinas simples. Un trabajo colaborativo para una unidad didáctica.

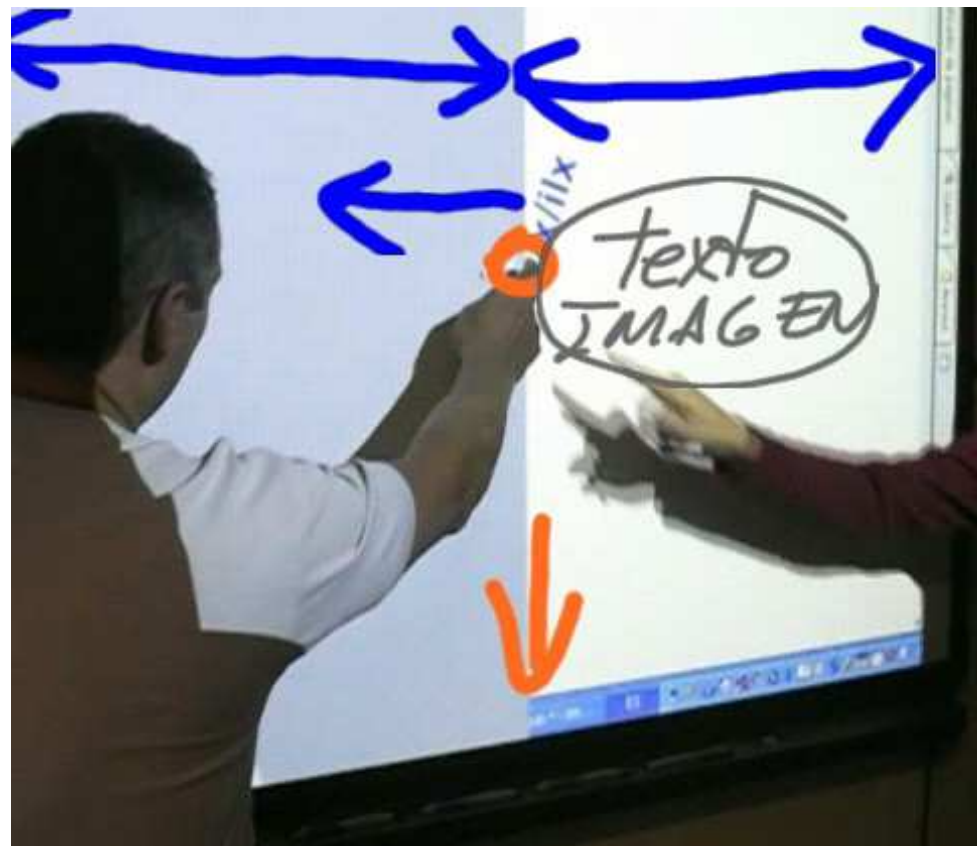


## UTILIZACIÓN DE LA SOMBRA DE PANTALLA. VÍDEO

La utilización del vídeo y todo su potencial interactivo y creativo hará que se convierta en uno de los recursos más utilizados en las aulas en los próximos años.

En la formación del profesorado se ha utilizado la imagen en la que puede verse una captura de una reproducción de vídeo en la que se explica con anotaciones y dibujos el uso de la sombra de pantalla.

Podemos visualizar el documento cuanto sea necesario, mantener las anotaciones, modificarlo y crear nuevos vídeos sobre otros contenidos.

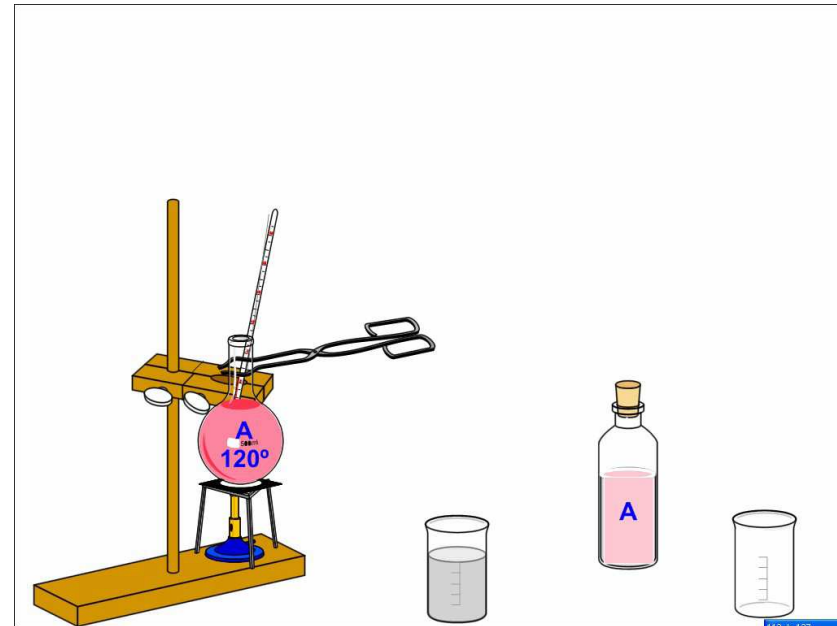
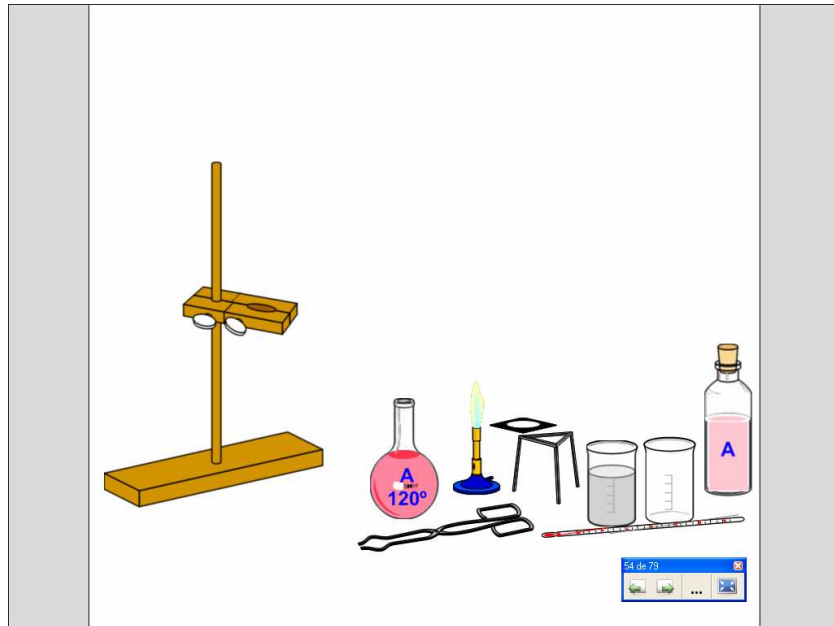


*Los alumnos generaron rápidamente documentos multimedia similares para exponerlos ante sus compañeros.*



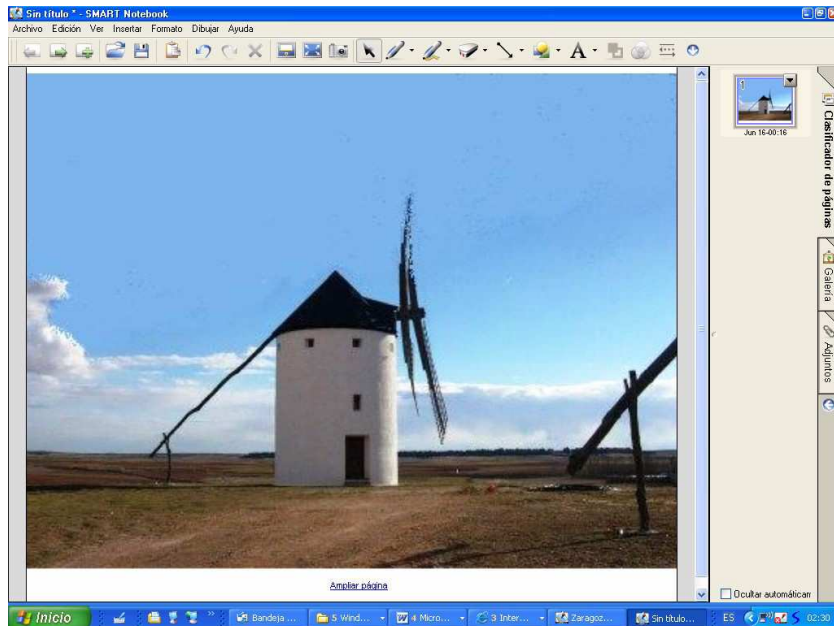
## PRÁCTICAS DE LABORATORIO

Los elementos que vamos a utilizar en la práctica de laboratorio los hemos reunido en un documento Notebook. La simulación del profesor sobre todo el proceso a desarrollar es repetida posteriormente por los alumnos antes de la realización de la práctica real.



## ESCENIFICACIONES LITERARIAS. COMPOSICIÓN DE IMÁGENES

Tratamos de representar la aventura de los molinos del Quijote. Solamente disponíamos de una imagen de los campos de La Mancha con un molino. Se utilizó la opción captura. La imagen inferior se ha compuesto con varias figuras capturadas a mano alzada. Los alumnos pueden ahora interactuar sobre la pantalla para simular la escena.



*Situaciones similares han hecho que los alumnos trabajen con personajes de históricos o de ficción en composiciones realizadas por ellos. El profesor verifica la fidelidad de la información incluida en los documentos.*

## INTERPRETAR LA INFORMACIÓN

Los mensajes que se transmiten a través de las muchas pantallas que nos rodean son interpretados con escasa atención. Saber interpretar la información de una pantalla es una competencia necesaria en el mundo actual.

En la imagen se aprecia la utilización de rotuladores de diferentes colores cumpliendo las reglas de un mensaje escrito con información sobre colores y formas. Se pedirá a los alumnos que lean con atención la información y la interpreten antes de actuar.

Escribe el número que falta para completar las restas en el interior del rectángulo y del mismo color que el recuadro. Para terminar si el número que has escrito es par deberás cambiar la figura rectángulo por un círculo manteniendo su color

$$20 - \boxed{6} = 14$$

$$\boxed{17} - 12 = 5$$

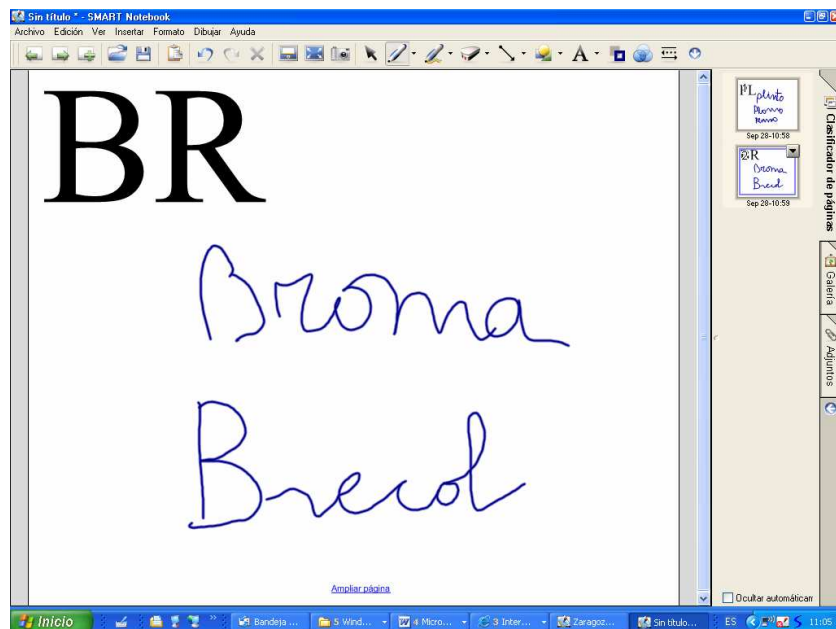
$$15 - \boxed{6} = 9$$

# CONCEPTOS E IMÁGENES. INFORMACIÓN

Durante una sesión del área de Lenguaje con niños de 8 años, los alumnos escriben sobre la Pizarra Digital palabras que comiencen por **br**.

Uno escribe brécol y surge la pregunta: ¿Qué es eso?

El profesor busca una imagen de brécol y la muestra en la pantalla acompañando su explicación verbal.



## ARQUITECTURA, VOLÚMENES, ESTRUCTURAS

Realizamos una visita virtual en 3D a la Sagrada Familia de Barcelona.

[www.arsvirtual.com](http://www.arsvirtual.com) Los alumnos realizan el recorrido por el interior y el exterior guiados por el profesor que incide en la apreciación de los detalles arquitectónicos de volúmenes, estructuras y luces.

Utilizamos los rotuladores, las líneas y las formas para apoyar las explicaciones.

