

Una Experiencia SMART

Uso de Soluciones E-Blocks, SMART Board y Software Notebook en la Fundación Valórate.

Autoría: Dagmar López. Socióloga. EduPan
Julisa Chen. Docente en Dificultades de Aprendizaje. Fundación Valórate
Elizabeth Puga. Docente de Estimulación Temprana. Fundación Valórate

Introducción

EDUPAN, contribuyendo a la misión de la Fundación Valórate de apoyar la niñez a evitar el fracaso, la deserción escolar y desvalorización personal a través de programas educativos, para que puedan ejercer plenamente su derecho a la educación y lograr un desarrollo integral, que involucre la apropiación de nuevas tecnologías al proceso enseñanza-aprendizaje, ha brindado acompañamiento técnico-pedagógico a las docentes de la Fundación, para que obtengan el mayor provecho de las soluciones Pizarra Digital Interactiva, Software Notebook e E-Blocks desde el momento de su instalación en los salones de Valórate.

La Fundación Valórate, sin fines de lucro, cuenta con (10) sedes a nivel nacional. Siendo la sede Las Cumbres, la primera en incorporar tecnología SMART al quehacer psicopedagógico y docente. Dado que es una experiencia de apropiación valiosa e interesante, consideramos relevante sistematizarla a fin de compartir las buenas prácticas surgidas del proceso.

Objetivo

Sistematizar la experiencia de apropiación de las soluciones tecnológicas SMART por parte de las docentes de la Fundación Valórate y la aplicación en su labor profesional.

Metodología

Se trata de esfuerzo descriptivo y cualitativo que recopila la experiencia de apropiación de las Soluciones SMART por parte de las docentes de la Fundación Valórate y evidenciar generalidades en el trabajo con su población beneficiaria.

El trabajo se realizó durante septiembre e inicios de octubre de 2014. Consistió en llevar una serie de registros de usos y observaciones con el apoyo de instrumentos y cuestionarios prediseñados para tal fin.

Previo el registro, hubo un proceso de inducción a las soluciones con el apoyo de colaboradores de EduPan a fin de lograr su familiarización. Una vez culminado este periodo se construyen instrumentos para el registro de información, mismos que fueron evaluados en conjunto (ver anexos).

Durante el mes de septiembre, las docentes de Valórate registraron en los instrumentos correspondientes, el uso que hicieran de:

1. La Pizarra Digital Interactiva con el software Notebook: detallando los recursos creados por ellas, así como los recursos bajados de internet empleados para fines educativos. En este sentido se sistematizó el uso de:

- Software SMART Notebook registrando las herramientas empleadas en las clases: Rotuladores, Formas, Galería, Cámara, Tablas, Sombras de Celdas, Herramientas de Medición, Grabadora, LAT 2.0 y Creador de Actividades.
- Internet: detallando los recursos bajados para las clases: videos de youtube, imágenes, flash, crucigramas, otros recursos.

Las docentes crean un banco de clases para la atención a niños en Terapia Recuperatoria. Algunos con Trastorno de Déficit Atencional con o sin hiperactividad, así como para niños y niñas de 4 a 5 años que inicia su vida escolar y sin problemas de aprendizaje participantes del Programa Inicial Apresto (PIA), que se comparten en este documento.

2. E-Blocks: Se detallan los niveles de aprendizajes utilizados por las docentes para reforzar las áreas de español y matemáticas, a saber:

- Español: *Karaoke, La Escuela, El Coliseo de Actividades, Acuaplaneta, Planeta Jardín, El Cometa de Golosinas y el Castillo Medieval.*
- Matemáticas: *Localización y Ubicación, Clasificación, 1-2-3, 4-5-6-7 y cero, Patrones - formas – tiempo, Medidas de Capacidad, Adición y Sustracción, Secuencia Numérica y Lógica.*

Población atendida en la Fundación Valórate

Las docentes de Valórate involucradas en esta experiencia, atienden a las siguientes poblaciones:

1. Niñez en Programa Inicial de Apresto (2 y medio a 4 años)

El mayor aporte que brinda la Fundación Valórate es dar una atención adecuada a los niños/as del Programa Inicial Apresto, ofreciendo amor, honestidad, compromiso y perseverancia en la labor como profesionales. Impregnando buena actitud y carisma para los niños con el gran reto de llevarlos adelante en su formación.

Partiendo de la premisa que en la educación inicial que se crean las bases para una personalidad equilibrada, el Centro Las Cumbres atiende actualmente a 33 niños, creándoles espacios para la exploración, el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades físicas y sociales orientadas a fortalecer el aspecto emocional e intelectual.

Los materiales originalmente utilizados son principalmente masillas, colores, diferentes tipos de papel, rompecabezas entre otros, necesarios para desarrollar la motricidad fina y gruesa con circuito, pelotas, ula ula etc.

Con la incorporación de las soluciones SMART, no se abandonan los recursos antes mencionados, sino que se abren nuevas líneas de aprendizaje y exploración a partir de las tecnologías.

Los niños y niñas atendidos en la Fundación, finalizan el periodo de apresto, preparados para afrontar los retos de la educación formal, en el sistema educativo tradicional.

2. Niñez en Terapia Recuperatoria (7 a 9 años)

El mayor aporte que hace la Fundación es la misión, visión y valores que se le brindan a los niños/as beneficiarios, aceptando la responsabilidad y la firmeza que proporciona una atención especializada de acuerdo a cada niño/a. Aplicando las normas y procedimientos necesarios que permitan detectar y enfrentar las dificultades de manera personalizada.

En la Fundación se realiza Terapia Recuperatoria (TR) que consiste en brindar un tratamiento en las áreas deficientes que se encuentra el alumno/a y en el que participan niños que requieren reforzamiento académico o bien niños diagnosticados con TDAH o Problemas de Aprendizaje.

Estudios indican que las características del Trastorno de Déficit Atencional incluyen¹:

- **Desatención:** A menudo no prestan atención suficiente a los detalles o incurren en errores por descuidos en las tareas escolares, en el trabajo o en otras actividades.
Tienen dificultades para mantener la atención o en actividades lúdicas. A menudo parecen no escuchar cuando se le habla directamente.

¹ **Las Dificultades de Aprendizaje Escolar.** Eduardo Rigo Carratalá. Ars Médica 2012

- **Hiperactividad:** A menudo mueven en exceso las manos o pies o se remueve en su asiento. Corre, salta o habla excesivamente en situaciones en que es inapropiado.
- **Impulsividad:** A menudo precipita respuestas antes de haber sido completada las preguntas. Presenta dificultades para guardar turnos. Interrumpe a menudo o se inmiscuye en las actividades de otros.

Habilidades tecnológicas de las docentes Valórate.

Cabe mencionar que las docentes de Valórate manejan las tecnologías de la información y la comunicación de forma media. Es decir, las docentes lograron dominar los recursos luego de una breve inducción por parte de EduPan, pero más que nada de forma intuitiva y por exploración. He ahí que entre los valores agregados de las soluciones tecnológicas ofrecidas a la Fundación se encuentra su fácil apropiación y manejo.

Cambios a la Agenda Diaria Valórate

El horario de atención en la Fundación Valórate no sufrió modificaciones significativas por la incorporación de las soluciones. Sin embargo, si cambió el cómo se organizan y ejecutan las actividades, dando paso a la tecnología.

Es importante señalar que la Fundación cuenta con un salón habilitado con una computadora para el uso del E-Blocks y otro salón para el uso de la Pizarra Digital Interactiva con su laptop.

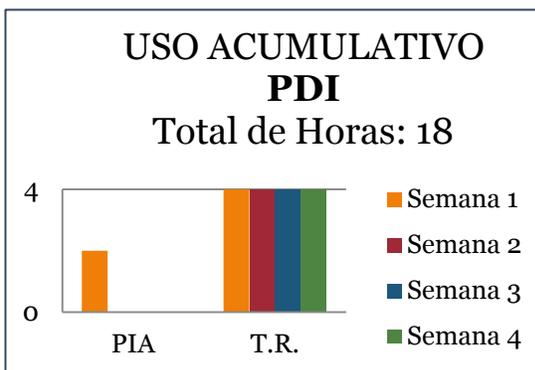
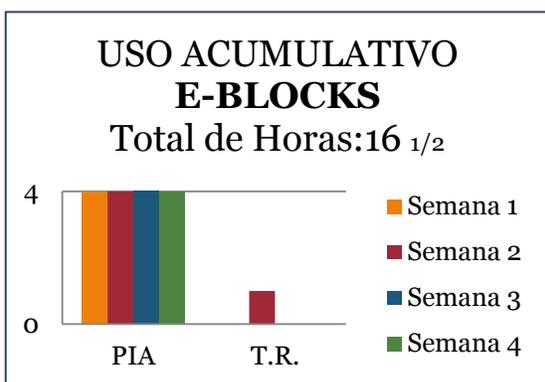
Las sesiones PIA:

Valórate atiende de Lunes a Viernes a 33 beneficiarios, divididos en dos (2) grupos en los horarios de 8:15 a 10:15 a.m. y de 10:15 a 12:00 medio día.

Las sesiones de Terapia de Recuperación:

Los estudiantes de primaria asisten de 1:30 a 4:00 p.m. En este grupo se atienden a niños que presentan problemas de aprendizaje y niños con TDAH.

Durante el proceso se utilizó la PDI y el E-Blocks los miércoles y viernes. El acumulativo de horas de utilización se expresa en las siguientes gráficas.



En E-Blocks, los niños y niñas utilizaban el tiempo necesario para resolver los problemas, siempre con la orientación de la docente.

Por otro lado, las clases preparadas en Notebook son de corta extensión. Inicialmente, se copiaban recursos de internet al Notebook, para desarrollar las sesiones, mas con la práctica, se construyeron clases con objetivos claramente definidos por área de intervención, mismas que se anexan como *Banco de Clases para Niñez en Etapas Iniciales o Apresto y para utilizar en Terapias Recuperatorias*.

Observaciones sobre el impacto de las Soluciones en áreas específicas del desarrollo de los beneficiarios

El siguiente cuadro resume las formas de trabajo utilizadas en la Fundación Valórate antes de la adquisición de las soluciones SMART, así como hace observaciones a las características en el comportamiento de los beneficiarios al incorporar las herramientas en el trabajo semanal.

Se especifican los beneficios que en ambos grupos poblacionales, aportan las soluciones Pizarra Digital Interactiva e E-Blocks en seis (6) áreas generales de intervención por parte de las docentes del centro, a saber:

1. **Concentración:** Se refiere a la capacidad del sujeto para centrarse en una actividad respondiendo de forma selectiva y consiente a un estímulo.
2. **Memoria Auditiva:** Consiste en la habilidad de recordar lo que se oye en una secuencia y orden apropiado.
3. **Coordinación Visomotora y Motora Fina:** Se refiere a la habilidad para coordinar los movimientos de la mano con algo que ve. Mientras que la Coordinación Motora Fina es aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, dedos, pies. Se refiere más a las destrezas que se tienen entre ellas en las partes en forma individual. Por ejemplo: recoger semillas con los dedos de las manos, o pañuelos con los dedos de los pies. Es la realización de movimientos utilizando las manos o pies para sujetar objetos de diversos tamaños, texturas y formas.
4. **Comportamiento y Autoestima:** El primero es la manera de proceder que tienen las personas, hacia su entorno o estímulo. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente. La segunda se refiere a la valoración que tiene una persona de sí mismo. Hacia su manera de ser y de comportarse, así como a los rasgos físicos y de carácter.
5. **Matemáticas:** Se observa la inversión de números principalmente con el 5,3, 6 y 7, así como problemas de ubicación espacial que le ocasionan problemas al momento de resolver operaciones matemáticas. En el caso de los niños PIA es sólo parte del proceso de aprendizaje inicial, sin embargo en los niños atendidos con TDA/H, puede estar ligado a la condición.
6. **Interacción:** La forma en que se relacionan los niños y niñas al momento de realizar tareas que incorporan la utilización de la tecnología, es observada, y aprovechada para fomentar valores claves para la vida en comunidad.

Cabe mencionar que al señalar las formas de trabajo previas a la incorporación de las soluciones tecnológicas, no estamos indicando que los recursos hayan sido inadecuados o se hayan apartado, dada la apropiación de las nuevas tecnologías. Antes bien, se complementan y aportan perfectamente para el logro de los objetivos de desarrollo.

Cuadro Comparativo- Aporte de las Soluciones SMART en las Áreas de Intervención

#	Áreas	Forma de trabajo Antes de las soluciones	Características de los niños antes de las soluciones	Incorporando las soluciones		Logros
				PDI	E-Blocks	
1	Concentración	Se trabaja con copias actividades, lecturas, rompecabezas, legos, entre otras	Dificultad para centrarse en una actividad o tarea. Se mostraban inquietos.	Responden de forma selectiva al estímulo.	Responden de forma individual a las actividades	Ambas soluciones activan en el niño su capacidad de concentración . La fatigabilidad se retrasa y bajan los niveles de inquietud. La atención permanece en niveles medios.
2		Se utilizaban fichas, figuras, copias de materiales didácticos y la voz de las docentes y los niños.	Dificultades para repetir cuentos, poner atención en clase, aprender bien las canciones, recordar las instrucciones.	Dada la facilidad de obtener recursos multimedia, ilustraciones, canciones, etc. la función auditiva de los niños se estimula mejor.	Los ayuda a identificar y relacionar los sonidos con las animaciones que presentan las actividades.	Ambas soluciones activan en el niño habilidades para recordar lo que se escucha en la secuencia o un orden apropiado .
3	Coordinación Visomotora y Fina	Se utilizaban fichas, figuras, copias de materiales didácticos. Masilla, argollas, cordones, botones, horquillas, entre otros.	Inseguridad con los trazos, agarrar el lápiz correctamente, colorear sin salir de los bordes, copiar letras y palabras, realizar figuras geométricas	Poder trabajar trazos con los dedos o con el rotulador sobre la PDI favorece que el niño sea estimulado adecuadamente en la coordinación ojo-mano, que requiere que sea capaz de controlar sus movimientos.	Los niños pequeños utilizan la coordinación viso-mano, para identificar y ubicar los cubos correctamente.	PDI: Los recursos de la galería o del internet utilizados para trabajar Grafomotricidad activan la buena coordinación Visomotora en el niño , logrando ejecutar ordenadamente una acción y posterior una cadena de acciones surgidas de cada acto. Entre las ventajas: Se valora la variedad de recursos obtenidos del internet vs los materiales impresos. Los niños pueden trabajar en pareja en realizar los trazos, El docente puede evaluar a ambos a la vez.

4	Comportamiento y Autoestima	Se trabaja por medio de valores motivación, y frases positivas.	Muchos de estos niños vienen con una conducta inadecuada, pobre autoestima y un rechazo al aprendizaje.	Con PDI se logra la atención por medios de videos motivacionales sobre los valores que debe tener cada persona para una formación adecuada y llevarlos cabo a lo largo de vida.	El E-Blocks nos ayuda a crearle a los niños/as esa motivación que necesitan para una formación de valores que les será útil en su crecimiento.	Sentimientos de ansiedad o estrés son canalizados al estar atentos y jugando con estas soluciones.
5	Matemáticas (inversión de números, ubicación espacial y trazos de números)	Se trabaja con tarjetas didácticas , practicas de los libros, recurso didáctico como lana, palitos de paleta, masilla, bingo de números	Algunos de los niños presentan dificultad en las matemáticas por ejemplo escritura de números y reconocimiento de los números, sumas y resta multiplicación y división	Con PDI se sigue trabajando en la comprensión y diferenciación de los números, trazos y cálculos matemáticos, a partir de recursos creados en Notebook.	E-Blocks nos ayuda a establecer relaciones y actitudes favorables en los niños/as para que adquieran una mejor comprensión e interpretación sobre las matemáticas.	Las soluciones propician habilidades destrezas y actitudes positivas hacia el aprendizaje lógico- matemático a través de juegos como un elemento básico del aprendizaje.
6	Interacción	Se trabaja en valores, con amor y atención. Se inculca el respeto y se refuerzan positivamente las acciones	Los niños pequeños siempre respetan sus turnos y trabajan colaborativamente. Los niños con TDA o con problemas de aprendizaje presentan comportamientos inadecuados a la hora de trabajar en grupo, propios de su condición.	Ha facilitado la utilización de recursos en la web, para explicar y sensibilizar a los niños en valores.	Los mensajes de felicitación que ofrece el E-Blocks son bien recibidos y alegran a los niños que los reciben. Con el error, se esfuerzan por resolver los problemas y no se desalientan o frustran.	Los niños pequeños siguen las indicaciones que se les brindan y continúan con su comportamiento anterior. Los niños con TDA/H están mejorando su capacidad de trabajar en equipo, esperar sus turnos, y se observa que apoyan al compañero en la resolución de las actividades.

Evidenciamos que interactuar con la Pizarra Digital Interactiva, el Software Notebook y con los E-Blocks en ambas poblaciones ha incidido en:

- Activar en los niños y niñas su capacidad de atención, concentración y memoria.
- Retrasar la fatigabilidad y los niveles de inquietud
- Activar en los niños y niñas habilidades para recordar lo que se escucha en la secuencia o un orden apropiado.
- Activar la buena coordinación Visomotora en los niños y niñas.
- Sentimientos de ansiedad o estrés son canalizados al estar atentos y jugando con estas soluciones.
- Propiciar habilidades destrezas y actitudes positivas hacia el aprendizaje lógico-matemático a través de juegos como un elemento básico del aprendizaje.
- En el caso de los niños con TDA/H están mejorando su capacidad de trabajar en equipo, esperar sus turnos y colaboración.

Además de permitir al especialista realizar evaluaciones a dos niños a la vez, se abren nuevos espacios para observar la interacción entre los niños y entre ellos con la tecnología.

Registro de utilización de Soluciones

1. Pizarra Digital Interactiva

PROGRAMA/ DOCENTE	SEMANA	TEMA	RECURSO UTILIZADO				Miércoles	Viernes	# NIÑOS
			Notebook	Recursos de Internet	DVD				
PIA./ Puga	1	Las Frutas. Clase en Notebook.	x	x				x	33
T.R./ Chen	1	Lectura Comprensiva					x		17
T.R./ Chen	2	Lectura de sílabas. Clase en Notebook.	x				x		
T.R./ Chen	3	Lectura Comprensiva y sopa de letras	x	x			x		
T.R./ Chen	4	Coord. Visomotora. Clase en Notebook.	x	x			x		
		Lectura Comprensiva.	x	x			x	--	6
T.R./ Chen	1a4	Reforzar el Valor de la Generosidad		x	x			x	18

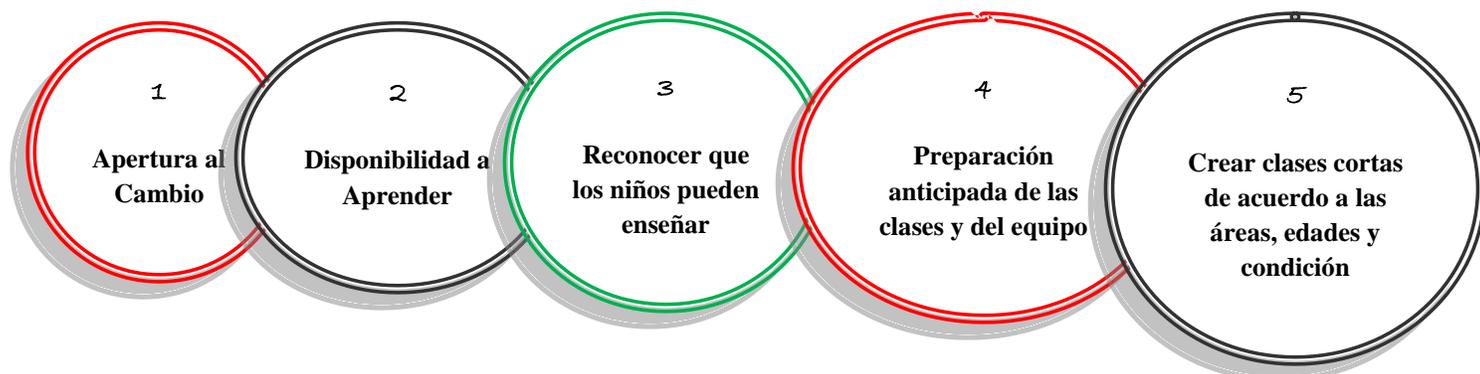
PROGRAMA	CLASE CREADA	NOTEBOOK (herramientas utilizadas)										Días		# Niños	
		Rotuladores	Formas	Galería	Cámara	Tablas	H. Medición	Grabadora	Int. y Multimedia	LAT 2.0	Creador de Actividades	Miércoles	Viernes		
PIA	Las Frutas	X													33
T.R.	Lectura Comprensiva	X		X					x			x	x		4
T.R.	Lectura de sílabas	X									x	x	x		4
T.R.	Lectura Comprensiva y sopa de letras	X		X					x			x	x		
T.R.	Coord. Visomotora Lectura Comprensiva	X		X					x			x			
T.R.	Reforzar el Valor de la Generosidad	Video en DVD.											x		18

2. E-Blocks

CLASE (Tema abordado)	Semana	E-BLOCKS- Matemáticas										DÍAS		PROGRAMA Y BENEFICIARIOS
		Localización y Ubicación	Clasificación	1,2,3	4,5,6,7 cero	Patrones formas tiempo	Medidas de Capacidad	Adición	Sustracción	Secuencia Numérica	Lógica	Miércoles	Viernes	
Afuera- Adentro	2	x										x		PIA 33
Derecha- Izquierda	2	x										X		
Arriba- Abajo	3	x										X		
Antes, después, entre	3	x										X		
Cerca – Lejos	3	x										X		
Direcciones	3	x										X		
El mismo color	4		x									X		
La misma forma	4		x									X		
El mismo objeto	4		x									X		
Contando	4			x								X		

PROGRAMA/ ESPECIALIDAD	E-BLOCKS- Español							DÍAS		Beneficiarios (Cantidad)
	Karaoke	La Escuela	Coliseo de Actividades	Acuaplaneta	Planeta Jardín	Cometa Golosinas	Castillo Medieval	Miércoles	Viernes	
T.R.		X		X				X		5

Actitudes y Buenas Prácticas para la incorporación de las Soluciones SMART producto de la experiencia.



1. Incorporar tecnología en cualquier ambiente, puede generar rechazo y ansiedad en el personal encargado de su utilización. He ahí la importancia del acompañamiento técnico brindado por EduPan, y la apertura por parte de las docentes de Valórate por aprovechar al máximo las soluciones en beneficio de la niñez del Centro.
2. Aprender involucra perder el miedo a equivocarse, a preguntar y a volverlo a intentar. Los docentes deben preocuparse por elevar sus conocimientos tecnológicos. Con esto se logra la familiarización y el aprovechamiento completo de las soluciones SMART.
3. Valórate atiende a niños de la Generación I cuya forma de pensar se expone a la influencia de dispositivos tecnológicos de manera natural. Esto debe tenerse presente al planificar las intervenciones, incorporar recursos y realizar las evaluaciones. Más valioso aún, los beneficiarios son aliados claves en la familiarización y utilización de las soluciones. Los docentes deben reconocer estas y otras habilidades en los niños para potenciarlas. No fijarse en sobre-resaltar el trastorno, sino reforzarles en el ámbito emocional; la autoestima, los vínculos afectivos sanos y resaltar sus cualidades individuales, como lo hace la Fundación.
4. Es prudente revisar los equipos, previo a la sesión de trabajo, así como preparar los contenidos pedagógicos con anterioridad. Así se evitan retrasos e improvisaciones.
5. Si bien las sesiones duran una hora como máximo, las clases creadas cuentan con un máximo de 5 actividades. Permitiendo entre otras el retrabajo, mantener la concentración, el aprendizaje por repetición y la asimilación de conceptos. En las sesiones PIA participan alrededor de 8 niños por sesión, mientras que en la Terapia Recuperatoria trabajan de 6 a 7 niños.

Clase Modelo para niños/as del Programa Infantil de Apresto



Elaborado por :

Licda.: Elizabeth Puga

Actividades para los niños/as
del Programa Infantil de Apresto

Tema:

Las Frutas

Objetivos Generales

Desarrollar las habilidades en los niños/as a través de actividades en donde estimulen sus destrezas, lenguaje, expresión y socialización.

Objetivos Específicos

Estimular la autoestima a través de actividades donde de muestren confianza y seguridad en si mismo.

Actividad n° 1

Reconocer Las Frutas por su nombre y color



Actividad n°2

Encerar en un círculo las manzanas rojas.



Actividad n°3

Señalar las frutas con un círculo cuando se le menciona.



Banco de Clases para niños/as en Terapias Recuperatorias



Elaborado por:
Licda. Julisa Chen

Terapia Recuperatoria

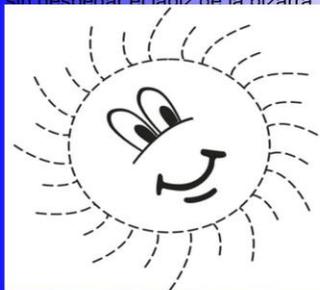
OBJETIVO GENERAL

Estimular y Reforzar través de diferentes actividades las áreas básicas para la lectoescritura.

Área
Coordinación Visomotora

Actividad # 1

Remarcar el trazo siguiendo las formas sin despegar el lápiz de la pizarra



Objetivo General : Reconocer y evocar el material percibido a los pocos segundo de su presentación

Memoria inmediata

Memoria Inmediata

Objetivo: Nombrar de la lamina de diferentes objetos presentados

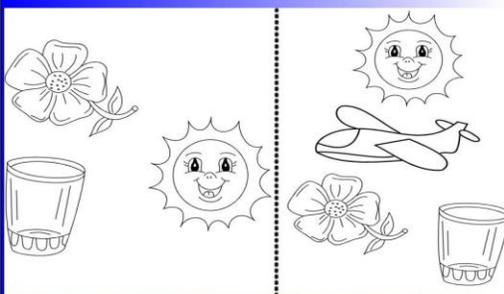
Instrucciones: se muestra l lamina durante 30 segundos y luego se le pide al niño que nombre lo que vio.



Memoria Inmediata

Objetivo: Estimular la observación y memoria con el fin de completar los objetos en las partes que se hace falta.

Instrucciones: completar las figuras de acuerdo con la muestra de la izquierda.

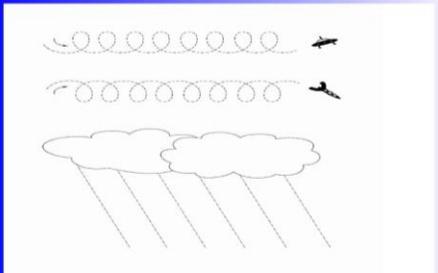
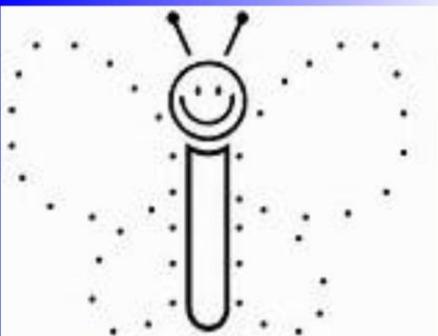


COORDINACIÓN MOTORA

OBJETIVO GENERAL: Coordinar movimientos complejos y rápidos.

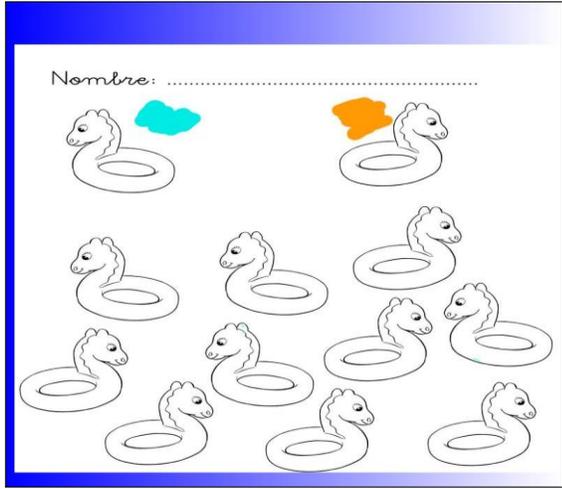
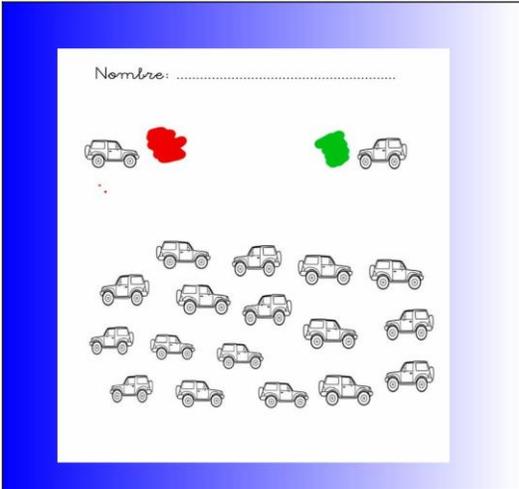
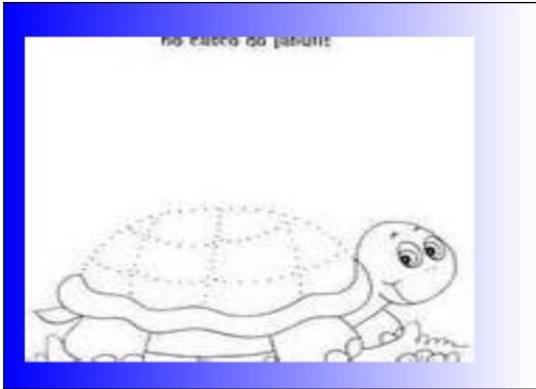
coordinacion motora

Objetivo: Reproducir trazos

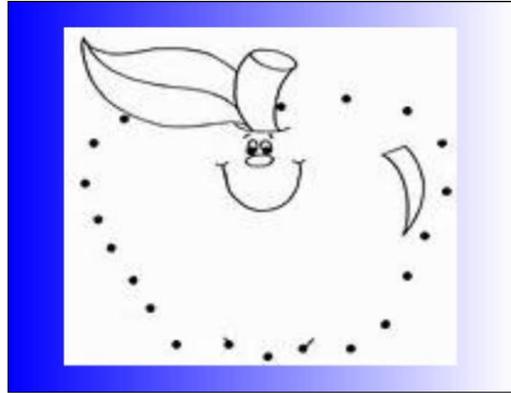
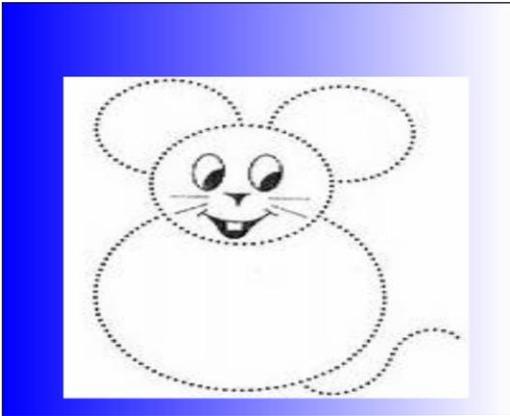
UBICACIÓN ESPECIAL

OBJETIVO GENERAL :
 Determinar la posición de un objeto respecto a las referencias espaciales(vertical, la horizontal y los puntos cardinales

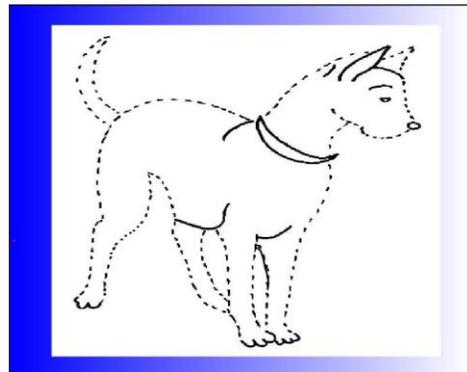


Atención y Concentración
 Objetivo General : Concentrar una actividad electiva e inhibir una actividad general, ya sea escuchar, mirar, moverse.

Objetivo General :
 Concentrar una actividad electiva e inhibir una actividad general, ya sea escuchar, mirar, moverse



Matemáticas
y
Español



Actividad: Realiza conjuntos según la cantidad de dados con los dibujos.

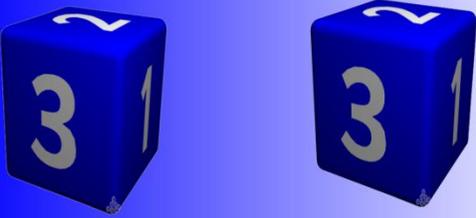
Two blue dice are shown. The left die has a 2 on top, a 3 on the front, and a 1 on the right side. The right die has a 2 on top, a 3 on the front, and a 1 on the right side.

Table Facts

1 x 1 = 1		
1 x 2 = 2	2 x 2 = 4	
1 x 3 = 3	2 x 3 = 6	3 x 3 = 9
1 x 4 = 4	2 x 4 = 8	3 x 4 = 12
1 x 5 = 5	2 x 5 = 10	3 x 5 = 15
1 x 6 = 6	2 x 6 = 12	3 x 6 = 18
1 x 7 = 7	2 x 7 = 14	3 x 7 = 21
1 x 8 = 8	2 x 8 = 16	3 x 8 = 24
1 x 9 = 9	2 x 9 = 18	3 x 9 = 27
1 x 10 = 10	2 x 10 = 20	3 x 10 = 30
1 x 11 = 11	2 x 11 = 22	3 x 11 = 33
1 x 12 = 12	2 x 12 = 24	3 x 12 = 36
4 x 4 = 16		
4 x 5 = 20	5 x 5 = 25	
4 x 6 = 24	5 x 6 = 30	6 x 6 = 36
4 x 7 = 28	5 x 7 = 35	6 x 7 = 42
4 x 8 = 32	5 x 8 = 40	6 x 8 = 48
4 x 9 = 36	5 x 9 = 45	6 x 9 = 54
4 x 10 = 40	5 x 10 = 50	6 x 10 = 60
4 x 11 = 44	5 x 11 = 55	6 x 11 = 66
4 x 12 = 48	5 x 12 = 60	6 x 12 = 72
7 x 7 = 49		
7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	
7 x 9 = 63	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81
7 x 10 = 70	8 x 10 = 80	9 x 10 = 90
7 x 11 = 77	8 x 11 = 88	9 x 11 = 99
7 x 12 = 84	8 x 12 = 96	9 x 12 = 108
10 x 10 = 100		
10 x 11 = 110	11 x 11 = 121	
10 x 12 = 120	11 x 12 = 132	12 x 12 = 144

EJERCICIOS DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

1.- Las distintas palabras están relacionadas entre sí, escriba en la línea la palabra que sea la consecuencia de las otras dos.

- * Salida Viaje _____ * Mercurio Venus
- _____ * Mediodía Tarde _____ *
- Pierna Tobillo _____ * Abuelo Padre
- _____ * Frio Tibio _____ *
- Enfermedad Agonía _____ * Horizontal
- Inclinado _____ * Sargento
- Teniente _____ * Norte
- Noroeste _____

Encuentra las letras que salen repetidas y la encierra en un circulo verde.

MBHTYSIOPÑMALLST
 NMLLLSTYNAOPLLÑL
 EQWIJGFERMNBZCS
 TUIMKSDYGJEQBCF
 OPKAMOSTUIHKEL

Ejercicios aplicados en el Área de Matemáticas

Números correctos

1 2 3
3 1 2

Deposita aquí los números escritos correctamente

Números correctos

4 4 7
2 5
6 6 9

Deposita aquí los números escritos correctamente

Organizando las Restas

6
—
8
= 5

Organizando las sumas

4 5 9
= +

Organizando las sumas

6
—
2
+
8

Conclusiones

Las soluciones.

- Son de gran ayuda para desarrollar las áreas básicas que necesita un niño o niña en su aprendizaje, inclusive en niños y niñas con TDA/H y problemas de aprendizaje.
- Incentivan a la participación en el aula de clase, involucra a los alumnos en el proceso enseñanza – aprendizaje, generando motivación y autoconfianza.
- A medida que trabajamos con las soluciones PDI, E-Blocks y Software Notebook, los niños y niñas beneficiarios de la Fundación, van adquiriendo conocimientos tecnológicos de avanzada, que intervienen en su Terapia Recuperatoria y en su formación académica.

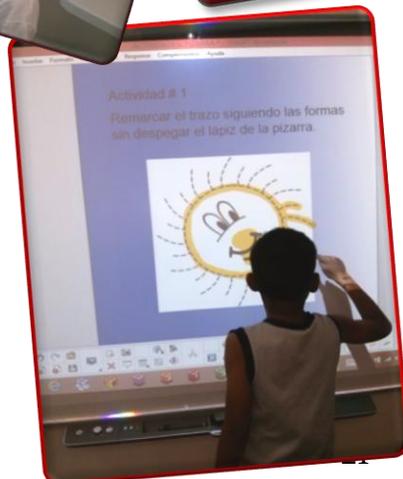
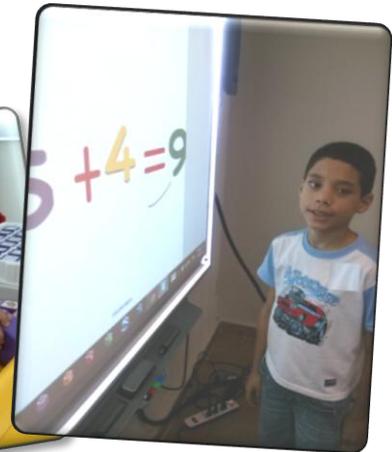
Escenario de aprendizaje se transforma.

Definitivamente, la incorporación de las soluciones transformó el escenario de aprendizaje, haciéndolo más interactivo, novedoso y creativo. A través del equipo, se pudo contar con mayor variedad de recursos, aplicaciones y demás para beneficio de docentes y beneficiarios.

Perfeccionamiento Docente.

Se trata de una experiencia diferente y novedosa. Es gratificante a nivel personal y profesionalmente porque nos ofrece herramientas para aprender, crear y aplicar estrategias de acuerdo a los conocimientos del campo profesional, para el logro de los objetivos de la Fundación Valórate.

Galería



Bibliografía

Las Dificultades de Aprendizaje Escolar. Eduardo Rigo Carratalá. Ars Médica. 2012

Revista Digital de Educación y Formación del Profesorado.

http://revistaeco.cepcordoba.org/index.php?option=com_content&view=article&id=207:la-pizarra-digital-interactiva-en-el-aula-de-educacion-infantil&catid=18:monografico&Itemid=35

Cómo comenzar y avanzar en el uso de pizarras interactivas. Loreto Venegas.

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=213358>

Comunidad SMART Exchange.

Recurso SMART-Letra A. Girao y Arévalo. España

Escucha y Relaciona- Morales y De Sousa. España

Juegos de Concentración. Rompecabezas y Dominó. Mayeli Castro. Colombia