

➤ MICROMUNDO IMAGINA:

SESIONES DE TRABAJO: 4.

OBJETIVOS QUE PERSIGUE:

- Pasar un rato divertido haciendo que la tortuga realice un dibujo sobre la base de una figura previa.
- Desarrollar la **imaginación** del niño.
- Estimular la capacidad creativa.
- Potenciar las habilidades gráficas del niño en el diseño de proyectos.
- Adquirir destreza en los movimientos de la tortuga.
- Dar solución a los problemas que su imaginación pueda plantear al niño.
- Potenciar diversos aspectos curriculares, tales como:
 - * Orientación espacial.
 - * Conocimiento del Medio.
 - * Aspectos básicos del área de Matemáticas.
 - * Razonamiento matemático.

MATERIAL NECESARIO:

Disquete con el autoarranque de las dos formas del micromundo: IMAGINA10 e IMAGINA UN....

Cuaderno de Trabajo cuadriculado y Fichas de Trabajo a multicopista.

Transparencias: Fichas de Trabajo y Caja de Herramientas MOVER.

DESCRIPCIÓN:

Se ofrecen unas figuras para que cada grupo de alumnos las complete con total libertad y realice un dibujo. Las figuras pueden ser manipuladas y retocadas, pero sin que pierdan su aspecto original. En una

primera sesión se les pide un mínimo de dos variantes sobre cada figura, mientras que en la segunda sesión se pone el énfasis en una terminación lo más minuciosa posible. El micromundo tiene *dos formas* diferenciadas:

- **IMAGINA 10:** Se puede dibujar libremente sin ninguna limitación. El resultado final puede ser muy variado: dibujos con o sin colores, fantásticos, reales, abstractos, etc. Los diez apartados de que consta se deben ir completando sin importar el orden en que se haga. Tampoco es preciso que se terminen todos. La única condición que se pone al niño es, que una vez terminado el dibujo en el ordenador, lo pase a la ficha de trabajo y lo identifique con un nombre. Así mismo, es conveniente que lo muestre al maestro/a antes de borrarlo de la pantalla.

- **IMAGINA UN...:** Propone los temas de dibujo que se tienen que realizar. Es una continuación del micromundo anterior. Se ha pensado así al perseguir un objetivo parecido, aunque de concreción más precisa. Su planteamiento reduce el abanico de posibilidades de la capacidad creativa del niño, por lo que ofrece un grado más alto de dificultad. Al igual que el micromundo IMAGINA 10, consta de diez posibilidades y también el niño tiene libertad para elegir los temas y el número de ellos que desarrollará.

Ambas formas tienen una ficha de trabajo específica, que se entrega a los niños y en la que tienen que realizar los dibujos.

NORMAS DE TRABAJO:

La tortuga aparece siempre en el CENTRO de la pantalla, por lo que es posible que tape parte de algunos dibujos.

Los niños, una vez elegida la figura que piensan trabajar, comienzan a realizar su dibujo realizando un **pilotaje de la tortuga por tanteo**.

Se ofrece la siguiente **secuencia de trabajo** a modo orientativo:

1º Cargar Sistema Operativo MS-DOS.

2º Cargar WIN-LOGO y el micromundo tecleando:

A:\> *IMAGI10* Si se trata de la forma IMAGINA 10.

A:\> *IMAGIUN* Para la forma IMAGINA UN.

3º Hacer entrega de la ficha de trabajo a cada grupo y explicar en qué consiste el juego:

"El juego tiene como finalidad desarrollar *la imaginación* y consiste en crear uno o más dibujos, reales, fantásticos, abstractos, etc., pero partiendo de la figura que elijáis de entre las que aparecen en la ficha que os he dado. Para que aparezca en pantalla la figura elegida tenéis que teclear el nombre que aparece junto a ella. La única condición que os pongo es que me aviséis cuando terminéis y que dibujéis en la ficha, el proyecto que hayáis conseguido en el ordenador, poniéndole al lado un nombre para identificarlo"

4º Terminado el trabajo y revisado por el maestro (no con fines evaluativos sino más bien para constatar el resultado final), se pulsa la tecla y se realiza otro dibujo sobre la misma figura o se continúa con otra figura hasta terminarlas todas o el mayor número posible de ellas.

IMAGINA-SESIÓN 1

A) DESARROLLO:

Esta sesión se dedica a la forma **IMAGINA 10**. Se pretende que el niño *imagine* dibujos, partiendo de las figuras que se le propone. Se les pide que realicen *un mínimo de dos proyectos, sin entrar en detalles, sobre cada propuesta*. La finalidad es favorecer *la cantidad de ideas*. Es decir, no importa tanto la calidad del dibujo final, tanto como la cantidad de posibilidades que se ocurran.

B) *DESCUBRE:*

Os voy a presentar un juego distinto al que hemos visto las sesiones anteriores. Es muy sencillo y guarda cierta relación con lo que hemos hecho hasta ahora. Primero cargad el Sistema Operativo MS-DOS y después el disco de WIN-LOGO. Teclead:

A:\>IMAGI10

Fijaos bien en esta hoja que os voy a entregar (FICHA IMAGINA10). Pulsad ahora la tecla <8>. (Es opcional el empezar por una propuesta o por otra)

Como veis, ha aparecido una figura en la pantalla que coincide con la que tenéis en la ficha (ahora se les puede dar la explicación que se ofrece en el punto 2 de las Normas de Trabajo). Pilotemos la tortuga y veamos qué se nos ocurre. (Se dejan unos 4 ó cinco minutos hasta que aparezcan algunas ideas y se comentan. Las dibujos más usuales suelen ser: escaleras, vivienda, tubería, sombrero, coche,...).

A continuación, vais a dibujar junto a la figura del número OCHO, en uno de los apartados "Proyectos finales", el dibujo que hayáis hecho en el ordenador y le ponéis un nombre que identifique de alguna forma lo que habéis querido expresar.

C) *OBSERVA:*

Después de realizar este dibujo supongo que todos sabréis cómo funciona el juego. Se trata de imaginar el dibujo que queráis sobre la base de una figura que aparece en la pantalla al pulsar una tecla. Como referencia contáis con las fichas de trabajo en las que podéis realizar el dibujo que pretendéis conseguir. También podéis hacer un borrador previamente en el cuaderno de trabajo ayudados por la cuadrícula. Finalmente, tenéis que realizar el dibujo definitivo obtenido en el apartado de la ficha y ponerle un nombre que lo identifique. Os recuerdo las *dos opciones* que tenéis:

1. Dibujar lo que vayáis imaginando sin planificación previa.
2. Planificar primero en la hoja y después intentar hacerlo en el ordenador. En caso de comprobar alguna dificultad, rectificar, rehacer e incluso cambiar el resultado final. Por último, reformar el proyecto que dibujado en la ficha. Os recomiendo que utilicéis las dos. Es más, siempre es preferible planificar o modificar después, si hace falta. No obstante, haced lo que más os guste.

D) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

Ahora vais a continuar trabajando sobre las figuras que más os gusten. Ya sabéis, que el dibujo de la ficha y el del ordenador debe ser el mismo.

E) SOLUCIONES:

(El maestro/a revisa cada dibujo realizado antes de que lo borren y empiecen uno nuevo).

F) PUESTA EN COMÚN:

Antes de irnos vamos a comentar qué os ha parecido el micromundo. ¿Qué se podría mejorar en él? ¿Se os ocurren otras figuras más interesantes que las que aparecen en este micromundo? ¿Qué figura pensáis que motiva más la realización de diferentes dibujos?

G) PROYECTOS:

(Es muy difícil que alguien pueda terminar la totalidad de los dibujos, por lo que suelen quedar sin hacer aquellos que motivan menos a los niños)

En casa podéis intentar realizar *dos proyectos* sobre la propuesta que más os guste.

H) OBSERVACIONES:

- Poner especial cuidado en que los niños no copien unos de otros.
- Ningún niño debe pensar que es más o menos torpe que los demás porque en un momento dado no se le ocurran ideas. Allí debe estar el maestro para tratar de motivar que aparezcan éstas.
- Para llevar el control de los Proyectos realizados en el ordenador, en aquellos casos en los que se planifique previamente, se les pide que rodeen con un círculo los números de los gráficos que terminados y revisados por el maestro.

IMAGINA-SESIÓN 2**A) DESARROLLO:**

Esta segunda sesión con la forma *IMAGINA 10* tiene como finalidad completar los dibujos que quedaron en la sesión anterior, pero desde la perspectiva de una mejor *elaboración* de los mismos. En esta ocasión se busca más los detalles, que la cantidad, es decir, lo que más interesa es la *calidad del proyecto final*.

B) DESCUBRE:

Primero os voy a dejar un rato (10 o 15 minutos) para que terminéis los dos proyectos que habéis terminado en casa.

Hoy continuaremos con el juego que comenzamos la semana anterior, pero en esta ocasión vamos a trabajar con él de una forma diferente: tratando de hacer un único proyecto sobre cada propuesta, pero terminándolo con el *máximo de detalles*. No olvidéis poner un nombre para identificar el dibujo que realicéis. Por ejemplo: Partiendo de un círculo

¿qué podríamos hacer? (que hagan propuestas los niños). Un sol, una bicicleta, una cara, una noria, etc, etc. Muy bien, pues eso es lo que vamos a hacer nosotros, pero considerando todos los detalles que tiene (se les debe echar una mano en cuanto a la forma de realizar una planificación real en sus cuadernos, de lo que quieren hacer). Trabajamos con las propuestas que quedaron en blanco.

C) OBSERVA:

Aclarar las dudas que se hayan observado a lo largo de la fase de DESCUBRE. De nuevo se les puede recordar la forma de trabajar con o sin planificación previa, o alternado ambas.

D) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

Continuar con el resto de los dibujos, elegidos libremente.

E) SOLUCIONES:

Comentar las más originales e imaginativas, pero sobre todo hay que destacar aquellas que tengan una terminación más minuciosa.

F) PUESTA EN COMÚN:

G) PROYECTOS:

Intentad terminar en vuestra casa una de las propuestas que os quede por realizar.

H) OBSERVACIONES:

- Normalmente, no suelen terminar todas las propuestas.
- Es muy importante que no se copien.

IMAGINA-SESIÓN 3

A) **DESARROLLO:**

Esta sesión se dedica a la forma *IMAGINA UN...* Se presentan al niño un conjunto de figuras, junto a las cuales aparece un nombre, que indica al niño el tipo de dibujo que tiene que realizar. Es decir, se parte del mismo esquema de trabajo que la forma anterior, pero *se restringe el campo creativo del niño*.

Esta primera sesión, al igual que la primera de la forma IMAGINA 10, se enfoca desde la perspectiva de favorecer *la cantidad de ideas*. Es decir, no importa tanto la calidad del dibujo final, tanto como la cantidad de posibilidades que se ocurran.

B) **DESCUBRE:**

Os voy a presentar un juego muy sencillo que guarda cierta relación con el que vimos las dos sesiones anteriores. Primero cargad el Sistema Operativo MS-DOS y después el disco de WIN-LOGO. Teclead:

```
A:\>IMAGIUN
```

Fijaos bien en esta hoja que os voy a entregar (FICHA IMAGINA UN...). Pulsad la tecla <6>. Sale el dibujo que tenéis en la ficha, con el que hay que realizar un *edificio*.

Pilotemos la tortuga y veamos qué se nos ocurre. ¿Qué tipo de edificios podríamos hacer? (Se dejan unos 4 ó cinco minutos hasta que aparezcan algunas ideas y se comentan). Dibujad las dos mejores ideas que se os hayan ocurrido (si son más de dos, mucho mejor). Utilizad, si es preciso, la parte de atrás de la ficha.

A continuación, vais a dibujar junto a la figura del número SEIS, en los apartados "Proyectos finales", los dibujos que hayáis hecho en el

ordenador y le ponéis nombres concretos que identifique de alguna forma lo que habéis querido expresar.

C) OBSERVA:

El dibujo que acabáis de terminar tiene como particularidad que está hecho sobre un tema concreto. En esta primera sesión se busca realizar el mayor número posible de variaciones sobre el mismo tema. Por este motivo no es preciso llevar a cabo una planificación demasiado precisa de lo que queréis hacer.

D) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

Continuar con el resto de los dibujos, elegidos libremente.

E) SOLUCIONES:

Se pueden comentar las más originales e imaginativas.

F) PUESTA EN COMÚN:

G) PROYECTOS:

Intentad terminar en vuestra casa *dos propuestas* que os queden por realizar.

H) OBSERVACIONES:

IMAGINA-SESIÓN 4

A) DESARROLLO:

Esta segunda sesión con la forma *IMAGINA UN...* tiene como finalidad completar los dibujos que quedaron en la sesión anterior, pero desde la óptica de una mayor elaboración. De cada propuesta se debe realizar un proyecto, *cuidando al máximo los detalles*.

B) DESCUBRE:

Hoy continuaremos con el juego que comenzamos la semana anterior, pero en esta ocasión vamos a trabajar con él de una forma diferente: sólo realizaremos un proyecto de la propuesta que más os guste, pero lo terminaremos en *detalle*, poniéndole el mayor número posible de detalles.

No olvidéis poner un nombre para identificar de una forma más concreta cada uno de los dibujos que realicéis dentro de cada tema. Por ejemplo: Partiendo de el rectángulo (tecla 9) ¿qué máquinas podríamos hacer? (que hagan propuestas los niños). Una excavadora, una cortadora de césped, una cortadora de madera, una carretilla, etc, etc. Muy bien, pues eso es lo que vamos a hacer nosotros. Elegid la que más os guste o la que os parezca mejor y la desarrolláis en profundidad (en este primer proyecto se les debe echar una mano en cuanto a la forma de realizar una planificación real en sus cuadernos). Trabajamos solo las propuestas que quedaron en blanco.

C) OBSERVA:

El dibujo que acabáis de terminar tiene como particularidad que está hecho sobre un tema concreto. En esta primera sesión se busca una sola terminación pero con el mayor número de detalles. Por este motivo no se puede olvidar la planificación previa en vuestro cuaderno de trabajo.

D) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

Continuar con el resto de los dibujos, elegidos libremente.

E) SOLUCIONES:

Comentar las que estén más elaboradas, pero que a la vez signifiquen un mayor desarrollo de la imaginación del niño.




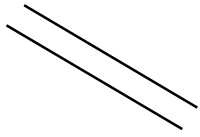

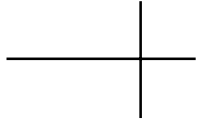

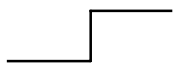

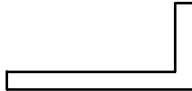
F) PUESTA EN COMÚN:

G) PROYECTOS:


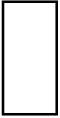




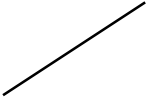

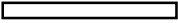

Intentad terminar en vuestra casa algunas de las propuestas que os queden por realizar.

H) OBSERVACIONES:

- Normalmente, no suelen terminar todas las propuestas.
- Es muy importante que no se copien.
- La próxima sesión pertenece a otro micromundo, por lo que los proyectos realizados en casa no llegan a comprobarse en el ordenador.

IMAGINA 10			
TECLA	PROPUESTA	PROYECTO/S FINAL/ES	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
0			

Nombre: _____ Nivel: ___ Grupo: __ Ordenador: __ Fecha: _____ Pág. ___

IMAGINA UN...			
TECLA	PROPUESTA	PROYECTO/S FINAL/ES	
1 ANIMAL			
2 JUGUETE			
3 TRANSPORTE			
4 PAISAJE			
5 OFICIO			
6 EDIFICIO			
7 CALLE			
8 HERRAMIENTA			
9 MÁQUINA			
10 PLANTA			

Nombre: _____ Nivel: ___ Grupo: ___ Ordenador: ___ Fecha: _____ Pág. ___