

PROGRAMACIÓN

DE

T.I.C.

EDUCACIÓN INFANTIL

C.E.I.P – CANICOUVA

CURSO 2017-2018

Especialista:

Marcos Domínguez Hernández

# PROGRAMACIÓN DE **INFORMÁTICA** EDUCACIÓN INFANTIL

**C.E.I.P. CANICOVA. Curso 2017-2018**

## ÍNDICE

1. XUSTIFICACIÓN	3
2. OBXECTIVOS DAS ÁREAS	4
3. CONTRIBUCIÓN DAS TICS ÁS COMPETENCIAS	5
4. CONTIDOS DAS ÁREAS	6
5. SECUENCIACIÓN DAS SESIÓNS	8
6. CRITERIOS DE AVALIACIÓN	13
7. INDICADORES ESPECÍFICOS	14
8. METODOLOXÍA E RECURSOS	16
9. PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN	20

## 1.- XUSTIFICACIÓN.

Na sociedade actual, as Tecnoloxías da Información e a Comunicación (T.I.C.) constitúen unha posibilidade fundamental de acceso á información e a comunicación, tanto para o profesorado como para os alumnos-as. Ninguén pon en dúbida que as TIC son un instrumento que potencia, favorece e desenvolve os procesos de ensino-aprendizaxe.

As TIC poden aportar todo tipo de interesantes oportunidades para apoiar a aprendizaxe dos nenos-as en idade infantil, tanto no eido cognitivo como no social. Así, na interacción co ordenador o neno-a pode resolver problemas, tomar decisión, consolidar as competencias adquiridas en outras áreas e adquirir novas habilidades en colaboración con outros nenos-as.

É necesario realizar experiencias que permitan planificar modelos de integración de estos materiais nos procesos didácticos que se desenvolven no centro mediante a exploración das TIC en Educación Infantil, e para iso disponemos da utilización sistemática da aula de informática do noso centro.

### - Por que as utilizamos?

O ordenador é unha ferramenta de traballo habitual que nos rodea por todas partes na nosa sociedade de hoxe en día, por iso é necesario estimular aos nenos-as para que cheguen a coñecelo e utilízalo. Pero nos eidos nos que nos movemos, Educación Infantil, non se centra a atención no ordenador como obxecto de estudo senón como un recurso que poñemos a disposición dos nosos alumnos-as que son os suxeitos de aprendizaxe. Por tanto utilizamos o ordenador para aprender letras, palabras, nocións espaciais e temporais, conceptos lóxico-matemáticos, contos,... ao mesmo tempo que van adquirindo outra serie de aprendizaxes e habilidades como son: manexo do rato, coñecemento e manexo do teclado,...

Prácticamente, podemos traballar todos os contidos curriculares pero ademais dunha forma nova: a información lle chega ao alumnos-as a través de distintas canles, o que a fai máis eficaz, conleva unha maior motivación ante as aprendizaxes, os personaxes se moven, actúan, lle explican, amosan, todo un mundo de cor e son no que se ven envoltos, ofrecendo unha aprendizaxe máis activa, eles forman parte da aventura, interactúan e se convirten en protagonistas da súa propia aprendizaxe, ao seu propio ritmo e nivel de competencia curricular.

### - Para que as utilizamos?

As utilizamos para dar resposta á normativa legal existente en Educación Infantil xa que consideramos ás TIC relevantes polo seguinte:

- Séntanse as bases de futuras aprendizaxes.
- Adquírense hábitos de conduta.
- Adquírense hábitos de convivencia.
- Sucédense grandes cambios de crecemento intelectual.
- Prodúcese unha intensa evolución dos seus órganos sensoriais.
- Adquírese plasticidade e predisposición ao cambio.
- Adquírese gran capacidade para a aprendizaxe en xeral.

A utilización do ordenador supón un recurso moi válido para traballar estas áreas según os principios básicos da etapa como son: globalidade, interdisciplinariedade, autonomía.

O traballo do neno-a mediante o ordenador supón a adecuación da resposta educativa ás necesidades de cada alumno-a a partir de actividades deseñadas para tal fin na programación de ciclo.

### - Obxectivos na aula. Previos aos obxectivos das áreas.

- Introducir o ordenador como un elemento máis do seu entorno.
- Identificar as partes do ordenador e o seu uso: torre, teclado, pantalla, rato, impresora.

- Posibilitar unha aprendizaxe individualizada. Axudando no proceso de aprendizaxe da lectoescritura e a iniciación ás matemáticas.
- Desenvolver a autonomía no traballo e no xogo. Propiciando maior autoestima e confianza nas propias ideas.
- Sentar as bases dunha educación tecnolóxica; favorecendo o achegamento inicial.
- Desenvolver a orientación espacial e mellorar a habilidade óculo-manual.
- Interiorizar as normas de funcionamento da aula.
- Manexar os diferentes programas propostos sendo capaces de seguir a secuencia correcta de ordes para a súa correcta utilización.
- Recoñecer o ordenador como un elemento cotiá do noso entorno.
- Coñecer e poñer en práctica as normas básicas de funcionamento do ordenador: encendido, apagado, manexo do rato e teclado.
- Usar o ordenador para diferentes tarefas: escribir, xogar, imprimir, gardar información (fotos,...).
- Potenciar as capacidades cognitivas de atención, percepción e discriminación, así como memoria e comprensión e as estratexias de exploración e tanteo.
- Seleccionar iconos do escritorio.

## **2.- OBXECTIVOS DAS ÁREAS.** (De cada área os mais relacionados coas T.I.C.).

**Os obxectivos gardan relación directa coas competencias por ese motivo ao final de cada obxectivo engadín a letra maiúscula correspondente a competencia ou competencias** máis directamente relacionada que non a única.

### **2.1. ÁREA: COÑECEMENTO DE SI MESMO E AUTONOMÍA PERSOAL.**

- a - Tomar a iniciativa, planificar e secuenciar a propia acción para realizar tarefas sinxelas ou resolver problemas da vida cotiá, aceptando as pequenas frustracións e manifestando unha actitude tendente a superar as dificultades que se presentan, reforzando o sentimento de autoconfianza e sendo quen de solicitar axuda. D, F, G, A.
- b - Adecuar o propio comportamento ás necesidades e requirimentos das outras persoas, desenvolvendo actitudes e hábitos de respecto, axuda e colaboración e mais evitando a adopción de comportamentos de submisión ou dominio. D
- c - Progresar na adquisición de hábitos e actitudes relacionados coa seguridade, a hixiene, a alimentación e o fortalecemento da saúde, apreciando e gozando das situación cotiás de equilibrio e benestar emocional. G.
- d - Descubrir, coñecer e vivir o xogo como medio que favorece a aceptación propia, o desenvolvemento humano, a manifestación de emocións, o respecto ás demais persoas, a aceptación de regras, a seguridade persoal e a aceptación da identidade sexual e cultural. C, D.

### **2.2. ÁREA: COÑECEMENTO DO CONTORNO.**

- e - Relacionarse coas demais persoas, de forma cada vez máis equilibrada e satisfactoria, interiorizando progresivamente as pautas de comportamento social e axustando a súa conduta a elas. D
- f - Establecer relación de confianza, afecto, colaboración, comprensión e pertenza baseadas no respecto ás persoas, ás normas e valores da sociedade a que pertencen. D
- g - Iniciarse nas habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos e coleccións, identificando os seus atributos e calidades e mais establecendo relación de agrupamentos, clasificación, orde e cuantificación. B

### **2.3. ÁREA: LINGUAXES: COMUNICACIÓN E REPRESENTACIÓN.**

h - Achegarse ao coñecemento, emprego e valoracións das TIC -ordenadores, internet, EDI, escáner, video, ...- como ferramentas de busca de información, creación, expresión e comunicación. H, E.

### **3.- CONTRIBUCIÓN DAS TICS ÁS COMPETENCIAS.** (Aptdo. 5, páx. 184 do Decreto 330/2009).

Desde as T.I.C. a contribución ás competencias básicas na educación infantil é a seguinte. Ademais de ter moi en conta os aspectos metodolóxicos do apartado 8 desta programación.

#### **A) COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.**

- a.1.- Poténciase o uso da lingua para unha comunicación positiva cos iguais e coas persoas adultas, segundo as diferentes intencións comunicativas.
- a.2.- Trabállase a comprensión de mensaxes orais, facendo fincapé na necesidade de manter unha actitude de escoita atenta e respectuosa.

#### **B) COMPETENCIA MATEMÁTICA.**

- b.1.- Poténciase o desenvolvemento de determinadas habilidades lóxico-matemáticas en situacións contextualizadas e significativas.
- b.2.- Faise un tratamento e uso dos números para identificar, contar, clasificar, informarse e ordenar elementos da realidade sempre en situacións contextualizadas e significativas, aproximándose ao seu valor notacional e conceptual.
- b.3.- Proponse o recoñecemento dalgúns aspectos xeométricos básicos, como as liñas, puntos, rectángulos, cadrados, triángulos, círculos, esferas e cubos.

#### **C) COMPETENCIA NO COÑECEMENTO E NA INTERACCIÓN CO MUNDO FÍSICO.**

- c.1.- Potenciarase que os nenos-as asuman un enfoque proactivo cara á súa seguridade.
- c.2.- Fomentárase a adquisición de hábitos de prevención, tanto de enfermidades como de accidentes, identificando situacións de risco e actuando coherentemente ante elas.
- c.3.- Fomentárase unha valoración crítica ante factores e prácticas sociais cotiás que favorecen a saúde, como poden ser: o paseo, o xogo ao aire libre, o exercicio físico controlado ... e por aqueles que non o favorecen.
- c.4.- Iniciaranse no coñecemento, coidado e uso dalgunha ferramenta tecnolóxica, como o ordenador, a cámara fotográfica, encerado dixital interactivo, gravadoras, ..., desenvolvendo unha actitude crítica ante a veracidade da información que dan

#### **D) COMPETENCIA SOCIAL E CIDADÁ.**

- d.1.- Propoñerase o xogo como vía de relación e será necesario manter unha actitude de axuda e cooperación con iguais e con persoas adultas, comprendendo e aceptando as regras para xogar e valorando tanto os xogos propios da nosa cultura coma os doutras.
- d.2.- Iniciaranse aos nenos-as na autoxestión do seu comportamento, tendo en conta as necesidades das outras persoas e as normas de funcionamento do grupo.

## E) COMPETENCIA CULTURA E ARTÍSTICA.

- e.1.- Achéganse ás manifestacións artísticas, facilitándolles distintos medios, materiais e técnicas propias das diferentes linguaxes artísticas e audiovisuais que lles permitan expresarse e comunicarse e, asemade, desenvolver a súa sensibilidade estética e actitudes positivas cara ás diferentes producións.

## F) COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER.

- f.1.- Desenvolveranse hábitos elementais de organización, de constancia, de atención, de iniciativa e de esforzo.
- f.2.- Potenciarase que os nenos-as teñan iniciativa, planifiquen e secuencien a propia acción para realizar tarefas sinxelas ou resolver problemas da vida cotiá.

## G) AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSOAL.

- g.1.- Establecese acadar maior autonomía persoal e iniciativa de ser capaces de ir pouco a pouco regulando o propio comportamento, co fin de chegar á resolución pacífica de conflitos, manifestando satisfacción pola realización de tarefas e tomando conciencia da propia competencia.
- g.2.- Tratarase de progresar na adquisición de hábitos e actitudes relacionados coa seguridade, a hixiene, a alimentación e o fortalecemento da saúde.
- g.3.- Daráselles a oportunidade de que teñan iniciativa, planifiquen e secuencien a propia acción para realizar tarefas sinxelas ou resolver problemas cotiás. Búscase que acepten as pequenas frustracións e manifestando unha actitude tendente a superar as dificultades que se presentan, reforzando o sentimento de autoconfianza e sendo quen de solicitar axuda.

## H) TRATAMENTO DA INFORMACIÓN E COMPETENCIA DIXITAL.

- h.1.- Faise un achegamento á lingua escrita, entre outras funcións, como medio de comunicación e información.
- h.2.- Potenciarase o uso, na medida das súas posibilidades, da linguaxe audiovisual e das tecnoloxías da información e comunicación como vehículo de expresión e comunicación, empregando as diferentes ferramentas tecnolóxicas -ordenador, cámara web, cámara fotográfica, encerado dixital interactivo, gravadoras e reprodutores de imaxe e son...-.
- h.3.- Promoverase a identificación da utilidade de diversos instrumentos e tecnoloxías -videotecas, coleccións de CD, ordenadores, internet,...- como fontes de información, de comunicación..., desenvolvendo unha actitude crítica ante a veracidade da información que proporcionan.

## 4.- CONTIDOS DAS ÁREAS. (Os relacionados coas T.I.C.).

Os principais contidos específicos de TIC son: o rato, encendido e apagado, partes do ordenador, programas adaptados a súa idade, internet: páxinas apropiadas para traballar algúns contidos,

**Os contidos aparecen relacionados coas competencias (letra maiúscula ao final) e tamén cos obxectivos (letras minúsculas do final de cada contido).**

No apartado de criterios de avaliación tamén hai unha relación cos contidos.

#### **4.1. ÁREA: COÑECEMENTO DE SI MESMO E AUTONOMÍA PERSOAL.**

##### 4.1.1. Bloque 1. O corpo e a propia imaxe.

1- Adquisición de confianza nas capacidades propias. A,F,G,D. a

##### 4.1.2. Bloque 2. Xogo e movemento.

2- Gozo co xogo como medio para coñecer a realidade, mantendo unha actitude de axuda e cooperación con iguais e con persoas adultas. Aceptación do xogo como medio de desfrute e de relación cos demais. C,D,H. a, b, d, e.

3- Adaptación do ton e da postura ás características do obxecto, da outra persoa, da súa acción e da situación. C,G. c, d.

##### 4.1.3. Bloque 3. A actividade cotiá.

4- Regulación do propio comportamento, satisfacción pola realización de tarefas e conciencia da propia competencia. D,G. a, b, c, d, e, f.

5- Interese por participar en actividades da vida cotiá, con iniciativa e progresiva autonomía na súa realización, regulando o propio comportamento, para camiñar cara á resolución pacífica de conflitos. A,D,F,G. a, b, c, d, e, f.

6- Xestión do seu comportamento en función das necesidades das outras persoas e das normas de funcionamento do grupo. C,D. b, d.

7- Planificación secuenciada da acción para resolver tarefas. F. a.

##### 4.1.4. Bloque 4. O coidado persoal e a saúde.

8- Iniciación na práctica de accións e recoñecemento de situación que favorezan a interacción e adquisición de hábitos saudables como a hixiene corporal e ambiental, a adecuada alimentación, o consumo responsable e o descanso. G. c.

9- Petición e aceptación de axuda nas situación que así o requiran. D. a, b, d, e, f.

10- Emprego responsable e axeitado de instrumentos, ferramentas e instalación para previr accidentes e evitar situación de risco. C,H,G. c, h.

11- Fomento de hábitos de prevención de enfermidades e de accidentes domésticos, respondendo con actitude de tranquilidade e colaboración. C,G. c

#### **4.2. ÁREA: COÑECEMENTO DO CONTORNO.**

##### 4.2.1. Bloque 1. Medio físico: elementos, relación e medida.

12- Interese pola exploración dos obxectos e materiais presentes no medio recoñecendo as súas funcións e usos cotiáns e mais mantendo unha actitude de respecto e coidado cara a obxectos propios e alleos. C. d.

13- Recoñecemento do uso do número na vida cotiá e inicio no rexistro de cantidades. Emprego dos números para identificar, contar, clasificar, numerar, informarse e ordenar elementos da realidade sempre en situacións contextualizadas e significativas. B. g.

14- Utilización da acción de contar como estratexia para a obtención dun dato numérico. B,F. a, g.

#### 4.2.2. Bloque 3. A cultura e a vida en sociedade.

15- Colaboración co resto de compañeiros-as na vida da aula, amosando disposición para compartir e resolver conflitos. Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamento. D. a, b, d, e, f.

### **4.3. ÁREA: COMUNICACIÓN E REPRESENTACIÓN.**

#### 4.3.1. Bloque 1. Linguaxe verbal.

16- Utilización e valoración progresiva da lingua oral para evocar e relatar feitos; para adquirir coñecementos; para expresar e comunicar ideas, sentimentos e emocións; para facer peticións e como mecanismo para regular a propia conduta e a das demais persoas. A,H. a, b, h.

#### 4.3.2. Bloque 3. Linguaxe audiovisual e tecnoloxías da información e a comunicación.

17- Adquisición progresiva da conciencia da necesidade dun uso moderado dos medios audiovisuais e das tecnoloxías da información e da comunicación. H,G. h.

18- Coñecemento, coidado e uso, na medida das súas posibilidades, das ferramentas tecnolóxicas. H,F. a, h.

19- Achegamento ao uso do ordenador, cámara fotográfica, ... nos procesos creativos para a elaboración de producións audiovisuais como presentacións, vídeos,..., a través dos programas axeitados. F,G,H. a, h.

**5.- SECUENCIACIÓN DAS SESIÓNS.** Distribución temporal nas correspondentes planificacións (Ao non haber unidades didácticas en sí).

As unidades didácticas veñen moi marcadas polos recursos empregados. Neses recursos están incluídos os motivos de cada sesión o cal se pode **consultar nas planificacións** correspondentes a cada nivel desde 4º a 6º de educación infantil.

Debido ao estado dos ordenadores é inevitable facer un desdoble cos alumnos-as desta etapa. Por iso na planificación podemos comprobar como hai 17 unidades didácticas que considero suficientes xa que durante o curso debido a saídas, imprevistos,... sempre se perde algunha sesión polo que nese caso movo as sesións ou fago unha fusión entre a perdida e a actual.

5.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DAS SESIÓNS do 4º nivel de educación infantil: planificación 3 anos.



CEIP CANICOUBA - VIGO

PLANIFICACIÓN CURSO 2017 - 2018

Nivel:	3 anos	Área: Informática	Profesor/a: Marcos Domínguez
1ª A V A L I A C I Ó N	S E T.	11-15	PERIODO DE ADAPTACION
		17-22	PERIODO DE ADAPTACION
		24-29	U.D. 0 + Nubaris 1. Movements do rato.
	O U T.	2-6	
		9-13	U.D. 0 + Nubaris 1 Cores. Movements do rato. Jueduland. 3
		16-20	
		23-27	U.D. 0 + Nubaris 1 Puzzles. Movements do rato. Jueduland. 3
	N O V.	30-3	
		6-10	Nubaris 1 Camiños.. Movements do rato. Jueduland. 4
		13-17	
		20-24	Nubaris 1 Colorear.. Movements do rato. Jueduland. 4
	D I C.	27-1	
4-5		U.D. 0 + Nubaris 1 Unir puntos. Movements do rato.	
11-15			
18-22		U.D. 0 + Nubaris 1. Facer parellas, xogamos coas formas, xogamos cos números. Movements do rato.	
2ª A V A L I A C I Ó N	X A N.	8-12	
		15-19	U.D. 1 + Jueduland.
		22-26	
		29-2	U.D. 1 + Jueduland. 26
	F E B.	5-9	
		15-16	U.D. 2 + Jueduland 26 + Caillou Cores I
		19-23	
		26-2	U.D. 2 + Jueduland 43 + Caillou Cores II
	M A R.	5-9	
		12-16	U.D. 3 + Jueduland 3. + Caillou Cores III
		19-23	
3ª A B R.  M A I O  X U Ñ.	A B R.	3-6	U.D. 3 + Jueduland 3 y 4 + Caillou Parellas I
		9-13	
		16-20	U.D. 4 + Jueduland 19 + Caillou Parellas II
		23-27	
	M A I O	30-4	U.D. 4 + Jueduland 19 + Caillou Parellas III
		7-11	
		14-18	U.D. 5 + Jueduland 19 + Caillou Puzzles I
		21-25	
	X U Ñ.	28-1	U.D. 6 + Jueduland 19 + Caillou Pazzles II
		4-8	
		11-15	
		18-21	

5.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DAS SESIÓNS do 5º nivel de educación infantil: planificación 4 anos.



CEIP CANICOUVA - VIGO

PLANIFICACIÓN CURSO 2017 - 2018

Nivel:		4 anos	Área: Informática	Profesor/a: Marcos Domínguez	
1ª A V A L I A C I Ó N	S E T.	11-15	U.D. 0 + Nubaris 2 Puzzles.		
		17-22			
		24-29	U.D. 0 + Nubaris 2 Cores.		
	O U T.	2-6			
		9-13	U.D. 0 + Nubaris 2 Camiños e colorear.		
		16-20			
		23-27	U.D. 1 + Nubaris 2. Unir puntos e xoga cos números.		
	N O V.	30-3			
		6-10	U.D. 1 + Nubaris 2. Xoga a facer parellas e xoga coas formas.		
		13-17			
		20-24	U.D. 2 + Jueduland 39. Atención: busca as diferencias.		
		27-1			
D E C.	4-5	U.D. 2 + Jueduland 39. Puzzles.			
	11-15				
	18-22	U.D. 3 + Jueduland 39. Buscar iguais.			
2ª A V A L I A C I Ó N	X A N.	8-12			
		15-19	U.D. 3 + Jueduland 39. Laberintos e memoria (parellas)		
		22-26			
	29-2	U.D. 4 + Jueduland 39 Nivel 2. Pulpo. + Caillou Formas I			
	F E B.	5-9			
		15-16	U.D. 4 + Jueduland 39 Nivel 2. Dinosaurio. + Caillou Formas II		
		19-23			
	26-2	U.D. 5 + Jueduland 55, Peque TIC. + Caillou Formas III			
	M A R.	5-9			
		12-16	U.D. 5 + Jueduland 55, Peque TIC. + Caillou Corpo I		
19-23					
3ª A V A L I A C I Ó N	A B R.	3-6	U.D. 6 + Jueduland 55, Peque TIC y 23. + Caillou Corpo II		
		9-13			
		16-20	U.D. 6 + Jueduland 42 Cabaña divertida + Caillou Corpo III		
		23-27			
		30-4	U.D. 7 + Jueduland 42 Cabaña divertida 2º + Caillou Secuencias I		
	M A I O	7-11			
		14-18	U.D. 7 + Jueduland 42 Cabaña divertida 3º + Caillou Secuencias II		
		21-25			
	28-1				
	X U Ñ.	4-8			
		11-15			
		18-21			

5.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DAS SESIÓNS do 6º nivel de educación infantil: planificación 5 anos



CEIP CANICOUVA - VIGO

PLANIFICACIÓN CURSO 2017 - 2018

Nivel:		5 anos	Área: Informática	Profesor/a: Marcos Domínguez	
1ª A V A L I A C I Ó N	S E T.	11-15	U.D. 0 + Nubaris 3. Puzzles.		
		17-22			
		24-29	U.D. 0 + Nubaris 3. Cores.		
	O U T.	2-6			
		9-13	U.D. 0 + Nubaris 3. Camiños e colorear.		
		16 - 20			
		23 - 27	U.D. 1 + Nubaris 3. Unir puntos e xoga cos números.		
	N O V.	30 - 3			
		6 - 10	U.D. 1 + Nubaris 3. Xogamos a facer parellas e xoga coas formas.		
		13- 17			
		20-24	U.D. 2 + Jueduland 17.		
	D I C.	27-1			
4-5		U.D. 2 + Jueduland 17; buscar iguais e na busca do tesouro.			
11-15					
2ª A V A L I A C I Ó N	X A N.	18-22	U.D. 3 + Jueduland 17; busca o intruso, ordena a historia, busca diferencias.		
		8-12			
		15-19	Jueduland 17; retrato robot, absurdos, siluetas. Jueduland 5. Jueduland 44 Más peques.		
		22-26			
	F E B.	29-2	U.D. 4 + Jueduland 17 Zoo, Colorea, puzles, formas, ... + Caillou números I		
		5-9			
		15-16	U.D. 4 + Jueduland 39, nivel 3 + Caillou números II		
		19-23			
	M A R.	26-2	U.D. 5 + Jueduland 39, nivel 3 + Caillou números III		
		5-9			
		12-16	U.D. 5 + Jueduland 33 eye OK + Caillou Memoria I.		
		19-23			
3ª A V A L I A C I Ó N	A B R.	3 - 6	U.D. 6 + Jueduland 32 educamigos + Caillou Memoria II		
		9 - 13			
		16-20	U.D. 6 + Jueduland 32 educamigos + Caillou Memoria III		
		23-27			
		30-4			
	M A I O	7-11	U.D. 7 + Jueduland 32 educamigos + Caillou Letras I		
		14-18			
		21-25	U.D. 7 + Jueduland Palmeria + Caillou Letras II		
		28-1			
	X U Ñ.	4-8			
		11-15			
		18-21			

1-3-3

#### 5.4. CONSIDERACIÓNS SOBRE A DISTRIBUCIÓN INTERNA DAS SESIÓNS E DO DESENVOLVEMENTO DO CURSO EN XERAL.

En liñas xerais na sesión sempre está presente a utilización dun programa e dalgún recurso da internet. Ademais da posibilidade usar o material informático que vai relacionado co método que os rapaces-as están a traballar na aula coas súas respectivas titoras. No caso dos alumnos-as do último nivel (6º educación infantil, 5 anos) no último trimestre é posible que traballemos a elaboración dunha presentación con imaxes súas, con imaxes que elixan, e con textos se teñen iniciada a lectura e a escritura. Tamén serán quen de aprender a gardar arquivos e carpetas con elaboracións propias. Ademais tamén desde as T.I.C. habera colaboración puntual nas distintas celebracións.

En canto as U.U.D.D. dos alumnos do 5º nivel de educación infantil, 4 anos como xa teñen unha iniciación no curso anterior o enfoque principal na planificación das u.u.d.d. é o de profundizar e afianzar as súas destrezas no uso das ferramentas informáticas; principalmente do ordenador. Tamén no coñecemento dos principais programas e recursos web que poden ter os nenos-as desta idade. Por último, tamén haberá colaboracións puntuais nas distintas celebracións.

As u.u.d.d. dos nenos-as do 4º nivel de educación infantil, 3 anos teñen como principal misión achegar aos nenos-as desta idade a un primeiro contacto co mundo das T.I.C. Xa que nalgúns casos nin siquiera teñen opción diso nas súas casas. Por exemplo, manexo do rato, tanto para seleccionar, arrastrar,... como para outras funcións necesarias.

Ademais de todo isto, os tres niveis terán implícitamente nas sesións, polo tanto nos programas, xogos e páxinas da internet,... contidos globalizados relacionados coas competencias e os principais obxectivos; lingüísticos, matemáticos, do contorno, artísticos,... Tamén: puzzles, labirintos, colorear, xogos de memoria, de clasificación, de construción e creación, agudeza visual,...

##### - Como utilizamos as TIC?

Para empezar a familiarizar aos nenos-as co aula de informática utilizamos a presentación do ordenador e as normas básicas da súa utilización mediante imaxes.

O paso seguinte. Preséntase a aula de informática, así como as normas de correcta utilización e o que sucede no caso de non respectalas.

Unha vez explicado se procede a familiarización co ordenador propiamente dito, empezaremos co manexo do rato, para iso é bo o programa Paint que permite ao nenos-as experimentar coas liñas, formas, cores e texturas. (3 anos)

Despois iníciase a familiarización co teclado, recoñecendo letras, números, para ir poco a poco (5 anos) escribindo algunhas palabras; o seu nome, o nome dalgún compañeiro-a, da nai, do pai,... De xeito que vaian descubrindo que co ordenador poden escribir letras con diferentes fontes, medidas e cores e observarán como sae pola impresora o traballo que realizaron. Con iso enlazamos a lecto-escritura co manexo das TIC, sen esquecer que contamos con programas educativos que o traballan directamente e que se reflexan nesta programación.

Seguidamente os iniciamos no uso e manexo dos distintos programas educativos. Deben cumprir a finalidade de estimular e desenvolver as capacidades motrices, afectivas, intelectuais, morais e sociais.

As TIC son tan novedosas para os nenos-as como calquera outro recurso de aprendizaxe, polo que o seu uso debe ser natural, facendo o ordenador un material cotiá que se emprega como ferramenta para favorecer destrezas relacionadas cos procesos mentais de percepción, atención, coordinación, discriminación e selección.

Neste sentido son desexables as seguintes actuacións entendidas como metas globais: interesante subordinar o uso do ordenador ao que traballan na clase. Habitualmente escollo eu as actividades e xogos a facer aínda que en ocasións elixirán eles/as. Segundo a evolución dos nenos o ideal sería que eles mesmos encendan e identifiquen os iconos que imos a utilizar durante o curso. Outra actividade entre todo o sinalado; axudarlles no proceso de lectoescritura escribindo co teclado. Inicio escribindo algunhas palabras; o seu nome, do seu pai ou nai, dos compañeiros-as, dos mestres,... con distintas fontes, medidas, cores,...

## **6.- CRITERIOS DE AVALIACIÓN** (segundo os contidos sinalados e relacionados coas T.I.C.).

A avaliación é unha parte integrante de calquera proxecto ou experiencia, non é unha engadidura como un complemento ou adorno. Calquera experiencia educativa debe ter un seguemento ao longo de todo o proceso que nos permita información acerca de cómo se está levando a cabo co fin de reaxustar a intervención educativa en función dos datos obtidos. En base a isto temos que avaliar tanto o proceso de ensino como o de aprendizaxe.

A avaliación é global, continua e formativa. Para levala a cabo, utilizamos as seguintes técnicas: observación directa e indirecta, análise dos programas educativos utilizados, rexistros específicos.

En canto a avaliación do proceso de ensino. Realizamos unha avaliación trimestral do proceso de ensino co fin de analizar e reconducir o proxecto en caso de que o consideremos necesario, e poder mellorar os aspectos que consideremos que non funcionan ou que poderían funcionar mellor se introducimos as pertinentes modificacións, posto que as TIC actualízanse constantemente, e non podemos permanecer ao marxe desa realidade. Á hora de avaliar o proceso de ensino podemos empregar os seguintes aspectos: obxectivos e contidos, actividades, recursos utilizados, participación.

En resumo, se foron axeitados os recursos utilizados, se foron adaptados a súa idade, se se tiveron en conta os contidos que se están a traballar nos distintos niveis, se as sesións estiveron ben organizadas e, se se conseguiu motivar aos nenos e nenas.

**Os criterios teñen un número ao final porque corresponde aos contidos cos que máis relación directa teñen.** Indirectamente gardan relación, a través deses contidos, coas competencias e cos obxectivos.

### **6.1. CRITERIOS DA ÁREA: COÑECEMENTO DE SÍ MESMO E AUTONOMÍA PERSOAL.**

- a) Construír unha imaxe positiva propia e aceptar a súa identidade, manifestando confianza nas súas posibilidades e recoñecendo as súas limitacións. 1-2.
- b) Participar en xogos e actividades colectivas aceptando as normas que os rexen. 2-6.
- c) Resolver con iniciativa e autonomía as actividades da vida cotiá, colaborar en tarefas e aceptar as normas. 1-2-4-5-
- d) Manifestar hábitos de saúde, alimentación saudable, hixiene corporal e benestar utilizando adecuadamente espazos e materiais. 8-9-10-11.

### **6.2. CRITERIOS DA ÁREA: COÑECEMENTO DO CONTORNO.**

- e) Empregar os números para identificar, contar, clasificar, informarse e ordenar elementos da realidade, aproximándose ao seu valor notacional e conceptual. 13-14.

f) Recoñecer algúns aspectos xeométricos básicos: liñas, puntos, rectángulos, cadrados, triángulos, círculos, esferas, cubos e prismas. 13-14.

### **6.3. CRITERIOS DA ÁREA: COMUNICACIÓN E REPRESENTACIÓN.**

g) Utilizar a lingua oral do modo máis conveniente para unha comunicación positiva con iguais e con persoas adultas, segundo as intencións comunicativas. 16.

h) Comprender mensaxes orais diversas, mostrando unha actitude de escoita atenta e respectuosa. 15-16.

i) Expresarse e comunicarse utilizando medios, materiais e técnicas propios das diferentes linguaxes artísticas e audiovisuais. 19.

k) Utilizar, na medida das súas posibilidades, a linguaxe audiovisual e as tecnoloxías da información e comunicación como vehículo de expresión e comunicación. 17-18-19.

### **7.- INDICADORES ESPECÍFICOS.** (Instrumentos e procedementos de avaliación).

Segundo os criterios de avaliación anteriores e os contidos traballados nos distintos niveis do segundo ciclo de educación infantil os principais indicadores serán os expostos a continuación. Cada indicador está relacionado co seu criterio de avaliación correspondente. Por suposto, aínda que haxa indicadores compartidos para os tres niveis o desenvolvemento e grao de adquisición que se espera é o correspondente ás idades e características dos alumnos-as de cada nivel.

#### **7.1. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.**

No rexistro avaliativo de cada alumno-a gradarei o grao de consecución tendo en conta a seguinte escala do 1 ao 5. Sendo 1; mal, 2; floxo, 3; regular, 4; ben e 5; moi ben.

Segundo isto os criterios de cualificación procederán da observación do desempeño cotiá das tarefas realizadas. Así se os alumnos-as teñen algún aspecto mal terán non acadado, se teñen algún aspecto floxo terán en proceso e no resto de observacións terán un acadado segundo os ítems do xade.

A selección dos indicadores anteriores non impide o feito de contemplar outros dado o carácter globalizador da etapa e, pola contra, un carácter máis ocasional dalgúns indicadores non tan presentes na actividade cotiá.

En calquera caso é importante revisar de novo o apartado 5.4. da presente programación.

Cada indicador vai relacionado coa letra do seu criterio de avaliación correspondente.

#### **7.1. Indicadores para a área de Coñecemento de sí mesmo e autonomía persoal.**

a1) Ten confianza nas súas posibilidades nas tarefas habituais.

a2) Mostra satisfacción polas súas accións e producións.

a3) É quen de solicitar axuda cando a precisa.

a4) Actúa por iniciativa propia.

b1) Acepta ter que esperar a súa quenda.

b2) Acepta os seus erros e procura mellorar a súa actuación.

b3) Mantense participando nun mesmo xogo un tempo importante.

c1) Participa activamente nas actividades e tarefas.

c2) Respecta os compañeiros-as e persoas adultas.

c3) Amosa unha actitude positiva ante as propostas de actividades.

c4) É capaz de concentrarse un tempo na mesma actividade.

- c5) Amósase constante na súa actividade.
- c6) Esfórzase na realización das tarefas.
- c7) Remata as tarefas e actividades que empeza.

- d1) Emprega axeitadamente o servizo.
- d2) Vais ó ao WC.
- d3) Entra e sae na aula con orde.

### **7.2. Indicadores para a área de Coñecemento do contorno.**

- e1) Interésanlle os números e o seu emprego na vida cotiá.
- e2) Identifica os diferentes usos e funcións dos números.
- e3) Fai agrupacións de obxectos atendendo a unha determinada cantidade.
- e4) Asocia algúns números coas cantidades que representan.
- e5) Coñece a serie numérica.
  
- f1) Recoñece algunhas figuras xeométricas: rectángulo, cadrado, círculo, triángulo.
- f2) Recoñece aspectos xeométricos: liña, punto.
- f3) Asocia as figuras xeométricas coas formas presentes no seu contorno.

### **7.3. Indicadores para a área de Linguaxes: comunicación e representación.**

- g1) Manifesta interese por comunicarse con outras persoas.
- g2) É quen de solicitar axuda verbalmente cando a precisa.
- g3) É preciso nas súas explicacións.
  
- h1) Presta atención ás informacións que lle transmiten outras persoas.
- h2) Comprende instrucións sinxelas.
- h3) Comprende as ordes e consignas habituais.
  
- i1) Aмосa imaxinación e iniciativa nas súas producións plásticas.
- i2) Emprega todas as cores.
- i3) Explora as posibilidades plásticas e creativas de distintos soportes (pantalla do ordenador, mesa de area, retroproyector, encerado dixital,...) como recursos e medio de expresión.
  
- k1) Demostra interese e gusto polas actividades nas que se empregan as TIC.
- k2) Fai uso do ordenador na produción de textos, a través de programas de edición de textos.
- k3) É quen de prender e apagar o ordenador.
- k4) Manexa o rato do ordenador.
- k5) Identifica e usa as iconas para acceder aos programas.
- k6) Recoñece a utilidade da cámara fotográfica como ferramenta para captar a realidade.
- k7) Recoñece a utilidade do escáner.

Estos últimos apartados k son os máis centrais das T.I.C. e polo tanto a ter moi en conta ao facer o apartado de xustificación e ao consultar recursos web que posiblemente darán boas visións de cómo tratar as T.I.C. na educación infantil tanto no aspecto teórico como no aspecto práctico.

En calquera caso un resumo de indicadores avaliativos serían: move o rato con precisión, fai click, arrastra o rato, coñece as distintas partes do ordenador e as nomea, manexa distintos programas, coñece distintas páxinas web, respecta a súa quenda, valora o uso do ordenador na vida cotiá, coida e respecta o material utilizado.

## **8.- METODOLOXÍA e RECURSOS.**

### **8.1. Metodoloxía.**

Como xa comentei no apartado 3 da programación os aspectos metodolóxicos, desde a miña perspectiva, atópanse íntimamente unidos coas competencias. Así destacan os seguintes puntos a ter en conta no momento da actividade cotiá.

a) Favorecer o desenvolvemento dunhas capacidades que permitirán o crecemento integral.

Incide en todos os contornos da vida do alumno-a (persoal, familiar e social). Polo que favorece o desenvolvemento dunhas capacidades que lles posibilitarán acadar as competencias.

b) Traballo donde predomine o xogo cooperativo.

Priorizando os aspectos que axudan á persoa a converterse en membro da comunidade: sociabilidade, actitudes, valores. Na maioría das propostas os alumnos-as están en parellas ou en gran grupo coa pizarra dixital.

c) Educación emocional.

Potenciando a seguridade persoal, o nivel de autoestima, a imaxe positiva de sí mesmo e a satisfacción pola súa actividade.

d) Desenvolver habilidades cognitivas.

Mediante as actividades e sesións programadas desenvolver as principais habilidades de pensamento a partir da experiencia dos sentidos e da comunicación verbal.

e) Metodoloxía activa.

Todo iso nun contexto no que o xogo é necesario para o alcance dun desenvolvemento correcto donde deben ser os protagonistas do seu aprendizaxe. Por iso as actividades propostas intentan favorecer varios graos de intervención dos nenos-as: dirixido, libre e asistido. O realmente importante é como os nenos-as realizan as actividades.

f) Fomento da interacción.

Sendo tan importante como a acción. A relación cos demais permite captar e acceder a novos significados a partir de compartilos cos demais. Por iso os nenos-as traballan en parella ou gran grupo.

g) Creatividade e sentido crítico.

Fomento da construción dunha personalidade propia; expresarse libremente pero con respecto.

h) Autonomía.

Atención especial a promover a acción autónoma.

i) Aprendizaxe significativa.

Motivación: sintan interese e predisposición polo que van facer. Significación lóxica: relacionar o que aprenden co que xa saben. Funcionalidade: para aprender cousas novas.

O adulto debe dar apoio verbal nas súas actuacións. Ademais da realización activa, a formulación previa, a reflexión, a expresión, a memorización posterior son varios aspectos dunha vivencia global que non se poden esquecer nunha sesión de psicomotricidade.

## 8.2. Listado de recursos.

a) **PROGRAMAS A UTILIZAR** durante as sesións distribuidos como se pode consultar nas planificacións correspondentes a cada nivel de educación infantil.

1º) **NUBARIS.** Consta de oito propostas repartidas en 3 niveis. O nivel 1 utilizado para 3 anos, o nivel 2 para 4 anos e o nivel 3 para 5 anos.

2º) **CAILLOU.** Instalados en cada ordenador. Tamén haberá un reparto por niveis da seguinte maneira. Aplicareinos segundo o que traballen coas súas titoras.  
Caillou 3 anos: Cores – Puzzles – Parellas.  
Caillou 4 anos: Formas – Corpo – Secuencias.  
Caillou 5 anos: Letras – Memoria – Números.

3º) **MÉTODO DE CADA NIVEL.** En principio soamente hai un CD por nivel. É dicir, ou se instala en cada ordenador ou fago unha copia como teño o de Nubaris.

- Método 3 anos: 6 propostas; dúas para cada trimestre. (Rá Juliana)
- Método 4 anos: 6 propostas; dúas para cada trimestre. (Toupa)
- Método 5 anos Peko; propón así, 7 opcións:

Números: ¿Cuántos hay? – El gusano – Sumar – Restar.

Formas: Busca formas (lupa) – Dibuja con las formas.

Cores: ¿Qué colores? – Colorea – Sigue a los colores.

O ordenador: Mueve y verás – Pincha – El laberinto.

Música y arte: La orquesta - ¿Qué instrumento es? – Toca el piano  
El músico.

Juegos: Ayer/Hoy/Mañana – Centro – Derecha/Izquierda – Entre – Juntos/Separados – Limpio/Sucio – Mañana/Tarde/Noche – Mitad – Par – Pesado/Ligero – Primero/Último – Rápido/Lento  
Sólido/Líquido – Todo/Ninguno – Uno/Varios.

Cuentos: Escucha los cuentos – Construyo Puzzles – Forma parejas.

4º) **OUTROS.**

El conejo lector. (¿3 anos?)

La magia de las letras. (¿5 anos?)

Pasapapú (Ed.SM).

Armario de informática: - 101 actividades. (3-5 anos)

(non instalados) - Trampolín (3-6 anos)

- Caperucita Roja (3 anos)

- Trasnos máxicos Xerais (4 anos)

- Trasnos máxicos Xerais (5 anos)

b) **PÁXINAS WEB.**

1º) **NUESTRA SEÑORA DE LORETO.** Web xa organizada por unidades habendo suficientes para todo o curso.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/loreto/index2.html>

SIMPLEMENTE SE TRATA DE SELECCIONAR OS APARTADOS DE CADA UNIDADE A UTILIZAR CON CADA NIVEL. (Consultar planificacións).

Unidad 0.

1. Aprendo a manejar el ratón.

2. Manejo del ratón 3 años.

- 3. Manejo del ratón 4 años.
  - 4. Manejo del ratón 5 años.
  - 5. Bits de inteligencia.
  - 6. Práctica con el ratón ...
  - 7. ¿Jugamos con el ratón?
- Unidad 1. El colegio.
- 1. Primer trimestre 3 años.
  - 2. Primer trimestre 4 años.
  - 3. Primer trimestre 5 años.
  - 4. El otoño.
  - 5. La higiene personal.
  - 6. Aprendo a orientarme.
  - 7. Objetos de la clase.
  - 8. Óscar va al médico.
- Unidad 2. La casa I.
- 1. La familia I.
  - 2. La familia II.
  - 3. El ropero.
  - 4. Las estaciones del año.
  - 5. Te atreves a construir.
  - 6. Aprendemos las formas.
  - 7. Diseño una casa.
  - 8. Trabajamos las formas.
- Unidad 3. La Navidad I.
- 1. Nuestros cuerpos.
  - 2. Los alimentos.
  - 3. La Navidad.
  - 4. Navidad 2008.
  - 5. Un día en el aula.
  - 6. La Navidad.
  - 7. La Navidad con los vedoques.
  - 8. Monta tu belén.
- Unidad 4. Los juegos I.
- 1. Segundo trimestre 3 años.
  - 2. Segundo trimestre 4 años.
  - 3. Segundo trimestre 5 años.
  - 4. Un mundo de sensaciones.
  - 5. Los sentidos y sus funciones.
  - 6. La parte y el todo.
  - 7. Los objetos que nos rodean.
  - 8. Pictogramas.
- Unidad 5. Los oficios.
- 1. Las profesiones.
  - 2. Las herramientas.
  - 3. Las profesiones.
  - 4. Aprendo a reciclar.
  - 5. Autonomía personal.
  - 6. Formas.
  - 7. Actividades para infantil.
  - 8. Trabajamos las diferencias.
- Unidad 6. La calle I.
- 1. Biblioteca digital.
  - 2. Los medios de transporte 1.
  - 3. ¿De dónde viene el sonido?
  - 4. Los medios de comunicación.
  - 5. Medios de comunicación.
  - 6. ¿Conoces las señales?
  - 7. Medios de transporte.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| Unidad 7. Las plantas.  | 8. Campo y ciudad.<br>1. Trabajamos los colores.<br>2. Tercer trimestre 4 años.<br>3. Tercer trimestre 5 años.<br>4. Aula de infantil.<br>5. Las plantas.<br>6. El bosque de las actividades.<br>7. Aprendemos los colores. |
| Unidad 8. Los animales. | 1. Bienvenidos a la granja.<br>2. Aprende los animales.<br>3. Animales y plantas.<br>4. El jardín del conejo.<br>5. Animales salvajes.<br>6. Discriminación visual.<br>7. Las personas y el medio...<br>8. Los animales.    |
| Unidad 9. Los viajes.   | 1. ¿Qué es diferente?<br>2. ¿Cuál es diferente?<br>3. El bus de infantil.<br>4. El paisaje.<br>5. Primera escuela.<br>6. El clima.  |

2º) [www.ares.cnice.mec.es/infantil/index.html](http://www.ares.cnice.mec.es/infantil/index.html) Explorar.

3º) <http://roble.pntic.mec.es/arum0010/> (JUEDULAND) Explorar.

Outra forma de atopala é a través da páxina orientación Andújar, ou no Google teclear Jueduland.

<http://www.internen.es/index2.phtml>

<http://www.bme.es/peques/>

<http://es.geocities.com/mrociocm/>

<http://ares.cnice.mec.es/infantil/>

<http://www.primeraescola.com/>

<http://www.infantil.profes.net/>

<http://www.lavacaconnie.com/>

<http://fantastic.infantil.googlepages.com/home>

<http://www.angelfire.com/alt/fmoren17/>

<http://personal4.iddeo.es/bernal/marisa/>

<http://milcuentos.galeon.com/>

[http://www.aulainfantil.com/recursos/recursos\\_ai.htm](http://www.aulainfantil.com/recursos/recursos_ai.htm)

<http://www.disney.es/>

<http://roble.pntic.mec.es/%7Efblanc1/Cuentos/Vaca/vaca1.htm>

<http://www.educacioninicial.com/>

<http://www.interpeques2.com/peques5/peques5.htm>

<http://www.doslourdes.net/>

<http://www.123colorear.net>

<http://elhuevodechocolate.com>

<http://www.dibujos-para-niños.com>

4º) Buscar aplicacións da Xunta para descargar ou traballar de Ed. Infantil (supoño que en recursos).

5º) Ver fontes suxeridas no libro “Motricidad en Ed. Infantil”, 1.2. Motricidad fina y TIC.

6º) Teclear no Google: TIC en infantil // **Objetivos de informática en Infantil (Moi**

c) **RECURSOS EXTRA.** Por exemplo para tempos soltos ou para empregar nos recreos na aula de audiovisuais.

- Cantajuegos.
- mamá cabra.
- OQO Kalandraka.
- Little Einstein.
- Cortos Píxar.

d) **PÁXINAS CON CONTOS CLÁSICOS** gravadas no ordenador nº 1, na pestana de marcadores do navegador Mozilla, de mestres da aula de informática.

Interesantes ademais: “Mamá de qué color son los besos”, “El cazo de Lorenzo”, “La oruga glotona”.... buscar por títulos das editoriais coñecidas e logo buscar no youtube.

<http://www.youtube.com/watch?v=7tJ6uywPnQE&feature=related>

<http://aprenderespanol.org/videos/video-cuentos-infantiles.html>

[www.videocuentos.net](http://www.videocuentos.net)

[www.pekegifs.com/cuentos/videocuentos/videocuentosinfantiles.htm](http://www.pekegifs.com/cuentos/videocuentos/videocuentosinfantiles.htm)

Tras teclear en google audio y video. Además es interesante teclear en google videocuentos infantiles y ahí empezar a buscar y seleccionar.

O también teclear en google videocuentos infantiles animados.

e) Conectar aprendizaxe de cancións en informática para psicomotricidade. Programa de descarga de vídeos e sons (download helper) desde Mozilla [no ordenador de casa], tamén se poden baixar soamente sons, cancións,... convertindo en mp3.

Tamén copiar, gravar contos desde internet explorer co método que teño anotado na libreta persoal de informática.

f) Elaboración de contos en imaxes e música de fondo; presentacións. (Ver 5.4. desta programación).

g) Temáticas e necesidades para celebracións que se estean a traballar. Conexión cos métodos (ver 8.2.a.3º).

## **9.- PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN.**

É importante reflexionar sobre a propia práctica. Tomala como base e a partires de aí modificar, engadir, eliminar,... os aspectos necesarios en canto a obxectivos, contidos e criterios de avaliación. Aproveitando para facer esa reflexión de xeito que coincida coa valoración dos criterios acadados polos nenos-as.

Trátase polo tanto de cuestionarse se foron axeitados os elementos de dita programación e se as actividades empregadas funcionaron de acordó con eses elementos e coas intencións previstas.