Centros Educación Infantil y Primaria Públicos de Torredonjimeno

Normas de la Tablet

1 Cargarla cuando quede poca batería

Cuando se juega a algún juego de tablet, el tiempo de uso de una batería es de 3 horas aproximadamente, ya que los juegos consumen mucha energía al tener gráficos de gran calidad. Es importante poner a cargar la batería aunque no se haya acabo del todo. De esta forma la vida tu tablet durará más.

2 No jugar cuando está cargando

La vida de la batería se reduce si la usamos mientras está cargándose. Además, tanto el conector como el cable tienen más riesgo de estropearse al usarla enchufada.

3 Parar cuando se dice que se para

Es necesario tener un horario de uso de la tablet y un tiempo limitado de juego. Así, cuando llega ese tiempo hay que parar y guardar la tablet en un lugar establecido para utilizarla al día siguiente. Es importante llegar a un acuerdo con mamá y papá para establecer ese horario.

Centros Educación Infantil y Primaria Públicos de Torredonjimeno

Título de la lectura: NORMAS DE LA TABLET **Tipología:** Prescriptivo

SESIÓN 1ª	**Presentación del Título de la lectura:** Se copia en la libreta. **Propósito de la lectura:** Vamos a leer para aprender algo nuevo. Tenemos que estar pendientes. **Hipótesis:** Estrategia cooperativa FOLIO GIRATORIO. **Vocabulario:** Se subraya vocabulario (Info anexa) en el texto. Estrategia cooperativa CABEZAS NUMERADAS. **Modelado:** El maestro lee marcando bien los signos y entonación. **Ecolectura:** Lee el maestro una parte y luego un alumno repite esa parte.
SESIÓN 2ª	**Lectura por parejas.** Leer con diferentes tipos de fluidez (lenta, rápida, pausada...) **Autopreguntas:** Estrategia cooperativa RONDAS ESCRITAS. **Conexiones:** Realizarlo por parejas, en grupos de 4 y/o un debate en grupo clase. (Info anexo) **Vocabulario:** Trabajar en la libreta la palabra JUEGO. Utilizar la FICHA NUBE DE PALABRAS PARA PONER JUEGO.
SESIÓN 3ª	**Lectura coral.** **Lectura silenciosa.** **Visualizaión:** Cerramos los ojos e intentamos imaginarnos que estas normas las tenemos en casa. Vamos a imaginarnos qué pasaría (en esta simulación hay que imaginarse que repasamos las normas). Con música relajada. **Vocabulario:** Trabajar en la libreta la palabra LIMITAR. Utilizar la FICHA NUBE DE PALABRAS PARA PONER LIMITAR. Después completar las nubecitas con las palabras de Familias de palabras de JUGAR Y LIMITAR.
SESIÓN 4ª	**Lectura compartida.** **Resumen.** Estrategia cooperativa SABIO Y ESCRIBA Idea principal de cada norma. Idea secundaria de cada norma.
SESIÓN 5ª	**Lectura silenciosa.** **Evaluación:** Debate en grupo sobre la lectura (qué os ha gustado, qué no, habéis aprendido algo, el qué...) **Cuestionario sobre la lectura.**

CC BY NC SA

INFORMACIÓN ANEXA

SESIÓN 1ª	**Vocabulario a subrayar:** Cargarla, tablet, batería, gráficos, calidad, conector, riesgo, estropearse, limitado, establecido, acuerdo. **Juego:** Acción y efecto de jugar por entretenimiento. C.S: (Deportes, juegos, material de juego....)F.P: Jugabilidad, jugable, jugada, jugador/a, jugón, juguete, juguetear, jugueteo, jugetería, juguetero/a, juguetón. S: diversión, entretenimiento, esparcimiento, diversión, recreo, placer, solaz, distracción, deporte, pasatiempo, descanso. A: aburrimiento, tedio.
SESIÓN 2ª	**Autopreguntas:** Quién, dónde, cuándo, por qué, cómo, imagina, supón, si...entonces, qué piensas... (se puede utilizar una baraja de tarjetas con esas preguntas, donde el alumnado va cogiendo y formulando la pregunta por turnos) **Conexiones: (Preguntas a realizar)** ¿Has visto normas en otro sitio? ¿Dónde? ¿A qué se referían? ¿Crees que son importantes las normas? ¿Y estas normas? ¿Tienes en casa alguna? ¿Conoces a alguien que tenga unas normas parecidas? **Vocabulario: Juego:** Acción y efecto de jugar por entretenimiento. **C.S:** (Deportes, juegos, material de juego....)**F.P:** Jugabilidad, jugable, jugada, jugador/a, jugón, juguete, juguetear, jugueteo, jugetería, juguetero/a, juguetón. **S:** diversión, entretenimiento, esparcimiento, diversión, recreo, placer, solaz, distracción, deporte, pasatiempo, descanso. **A:** aburrimiento, tedio.
SESIÓN 3ª	**Vocabulario: Límite: (Limitar):** Poner límite o fronteras. **F.P:** limítrofe, limitarse, limitación, limitando, limitaremos (y todas formas verbales), limítate, limitado/a, delimitar, delimitado **C.S:** valla, aduana, policía, regla, norma, **S:** Vallar, acotar, acordonar, condicionar, escasear, escatimar...**A:** permitir, facilitar, ilimitado.
SESIÓN 4ª	
SESIÓN 5ª	Cuestionario de COMPRENSIÓN LECTORA en la siguiente hoja. 1. **Literal** (3 horas) 2. **Literal** (Por qué tienen gráficos de gran calidad) 3. **Literal** (El conector y el cable) 4. **Literal** (En un lugar establecido previamente) 5. **Literal** (A un acuerdo) 6. **Inferencial** (Que la batería durará menos tiempo a la larga) 7. **Inferencial** (A uno de tarde porque por la mañana estamos en el colegio - excepto vacaciones) 8. **Inferencial** (Consejos de la tablet, Buen uso de la tablet, Como usar bien la tablet...) 9. **Crítica** 10. **Crítica**

cc BY NC SA

NORMAS DE LA TABLET

1. ¿Cuál es el tiempo de uso aproximado de una batería de tablet cuando se juega?

_____

2. ¿ Por qué consumen mucha energía los juegos de las tablet?

_____

3. ¿ Qué dos cosas se pueden estropear si usamos la tablet cuando está enchufada?

A)_____ B)_____

4. ¿ Dónde se guardará la tablet cuando se acabe el tiempo de uso?

_____

5. ¿ A qué es necesario llegar con mamá y papá para hacer el horario de uso?

_____

6. ¿Qué significa la expresión “la vida de la batería se reduce”?

_____

7. ¿Si el horario fuera entre semana, a cuál se referiría el texto, a uno de mañana o uno de tarde? Razona tu respuesta.

_____

_____

8. ¿Qué otro título le pondría al texto?

_____

9. ¿Crees que es necesario un horario de uso de la tablet y un tiempo limitado de juego? Razona tu respuesta.

_____

_____

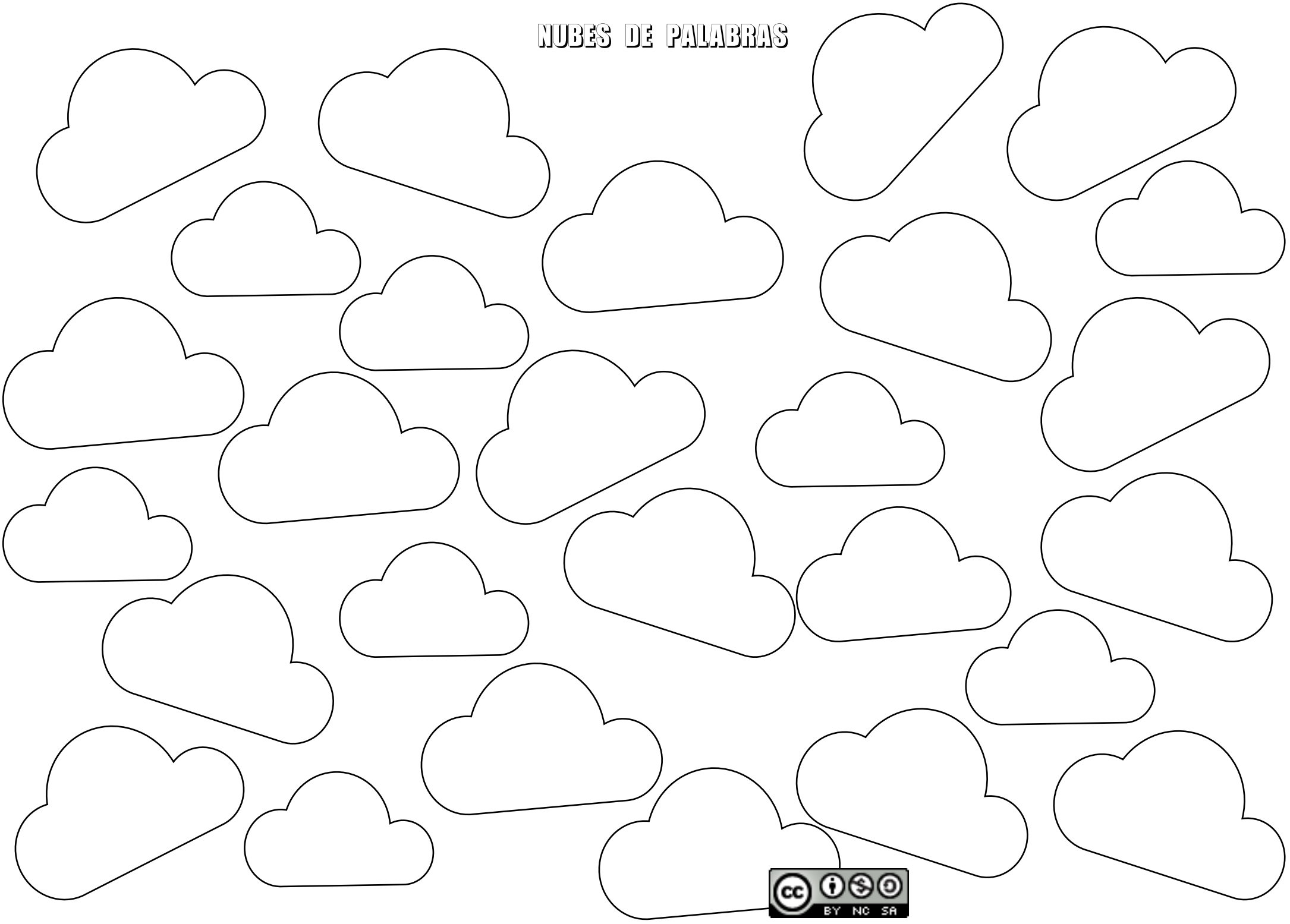
10. ¿Qué opinas de que el horario se haga con un acuerdo en tú y mamá y papá?

_____

_____

cc BY NC SA

NUBES DE PALABRAS



CC BY NC SA