

# PROGRAMAS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS EN E.E.

Mapa de actividades

Guía didáctica

## GRUPO DE TRABAJO

### “MAPA DE ACTIVIDADES DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS”

C.P. de E.E. Fuenteminaya  
Aranda de Duero

## INTRODUCCIÓN

El derecho a la educación que asiste a todos los niños en edad escolar incluye a los que presentan necesidades educativas muy complejas, asociadas a déficit personales en grado severo y profundo en Centros de Educación Especial. Hecho de vital importancia para estos alumnos que hasta fechas muy recientes ni siquiera ocupaban un puesto escolar.

La modalidad de escolarización en Centros de E.E. es actualmente la opción necesaria y más adecuada para dar respuesta a estos alumnos con necesidades educativas muy especiales, que en su defecto, no podrían encontrar en los centros ordinarios ni las condiciones ni los recursos personales y materiales apropiados para potenciar su desarrollo.

A lo largo de estos últimos años se han llevado a cabo distintos proyectos de innovación sobre la **incorporación de las T.I.C al aula** y especialmente orientados a desarrollar al máximo, a través de estos medios, las potencialidades de los alumnos con n.e.e.

Dentro de las T.I.C. , la informática, y **el ordenador** como una herramienta , **puede posibilitar a estos alumnos otra forma más de acceder a la educación**, superando algunas de las dificultades derivadas de su discapacidad y facilitándole la participación que por su deficiencia le resultaría imposible ejercitar.

El ordenador se convierte en una herramienta útil tanto para la tarea docente, por el aprovechamiento de sus posibilidades didácticas, como para el alumno de n.e.e. que tras las necesarias y posibles adaptaciones en hardware y software (conmutadores, teclados de conceptos, sintetizadores de voz etc.), les sirve como un medio de motivación para el aprendizaje.

El Colegio Público de E.E. Fuenteminaya, recoge en su P.C. la intención de utilizar las T.I.C., en uno de sus objetivos generales del Área de Conocimiento y participación en el medio físico y social, dentro del contenido conceptual “Medios Audiovisuales e Informáticos”.

Aunque el Currículo desarrollado en un centro de E.E. debe apoyarse en el establecido con carácter general, debido a las carencias de su alumnado, dispondrá de adaptaciones especialmente diseñadas para abordar sus n.e. específicas. Por ello se hace necesaria una formación del profesorado de estos centros, en cuantas propuestas didácticas y ayudas técnicas faciliten su labor docente.

El grupo de trabajo “Mapa de actividades de programas educativos” del C.P. Fuenteminaya, integrado por las profesoras:

- **Julia Mansilla González**
- **Raquel Arnáiz Santamaría**
- **Ana Insolina Rodríguez Fernández**
- **M<sup>a</sup> Pilar Maestu Zorita**

ha elaborado una guía didáctica y un mapa de actividades de programas informáticos educativos coordinadas por las **Asesoras de TIC, Elvira Alonso Díez, y EE, Rosa A. López Teresa, del CPR de Aranda de Duero.**

La **justificación** de este material se refleja en sus **objetivos** propuestos:

OBJETIVOS

Analizar los programas educativos

Valorar los contenidos de los programas educativos seleccionados en función de las necesidades que presentan los alumnos.

Elaborar un mapa de actividades de cada programa

Valorar los contenidos de los programas educativos seleccionados en función de las necesidades que presentan los alumnos.

Los **programas informáticos educativos**, sobre los que han trabajado han sido:

PROGRAMAS

- Trampolín (18 meses a 3 años).
- Trampolín (de 2 a 4 años).
- Trampolín (de 3 a 6 años).
- Entorno Adibú 2.
- Adibú 2.- Aplicaciones 1º de Primaria.
- Adibú 2.- Aplicaciones 2º de Primaria.
- Pipo. Matemáticas con Pipo.
- Pipo. Ven a jugar con Pipo.
- La Casa de las Matemáticas de Millie (de 2 a 6 años)
- Razonamiento y deducciones.

La **organización del trabajo** que siguieron según el objetivo tratado fue:

OBJETIVOS	PLAN DE TRABAJO
1ª	Trabajo en grupo: Aportación del material. Reparto de los programas a analizar.
2º - 3º	Trabajo individual.
4º	Trabajo en grupo: Elaboración de la guía a partir del material aportado por los distintos miembros del grupo.

El **material elaborado** se compone de:

**Mapa de actividades de programas informáticos educativos**, donde se recogen los siguientes apartados:

- Programas trabajados en Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria.
- Análisis de cada programa con especificación de:

Nº de ejercicios, nombre de ejercicio, palabras de acceso, actividades a realizar, nociones pedagógicas que trabaja y nº de niveles de dificultad que permite establecer.

**La guía didáctica de estos programas informáticos educativos** consta de los siguientes apartados:

- Elaboración de los programas trabajados en Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria, utilizando el procesador de Word, con sus aplicaciones.
  
- El manejo del material **permite conocer la utilidad didáctica de cada programa**.  
El profesor/a puede seleccionar, en base a esta información, una parte concreta del programa y aplicarlo al alumno/a en función de lo que pretenda trabajar con él, en su adaptación curricular. Ejemplo: Para trabajar la discriminación auditiva, puede seleccionar **“la Orquesta”** y el alumno según el instrumento que seleccione escuchara su correspondiente sonido.

Debido a la amplitud del mapa y de la guía hemos seleccionado solamente los programas correspondientes al **“Trampolín”** para facilitar su consulta. El Centro de Profesores y Recursos de Aranda de Duero posee el desarrollo de todos los programas que dicho grupo de trabajo analizarón. Las personas interesadas podrán consultar aquí dicha documentación.

## **MAPA DE ACTIVIDADES**

**PROGRAMA INFORMÁTICO: TRAMPOLÍN (18 MESES-3 AÑOS)****NIVEL: INFANTIL****Área que trabaja:**

<u>Nº de ejercicios</u>	<u>Nombre del ejercicio</u>	<u>Acceso</u>	<u>Actividad</u>	<u>Noción pedagógica (criterio)</u>	<u>Nº de niveles</u>
1	“COME HUESOS”	Hueso/ perro	<u>Observación:</u> Debes dar de comer a la papeleta lo que te pida.	Atención visual/auditiva. Identificación de objetos.	
2	“SORPRESA”	Libro	<u>Comprensión:</u> Debes investigar qué es el dibujo, pescando con el ratón.	Animales.	
3	“EL ABECEDARIO”	Letras ABC/ cubos	Aprende el abecedario a través de la asociación de una letra con un dibujo.	Atención visual/auditiva. Identificación letra/sonido. Memorización.	
4	“VEO-VEO”	Ventana/ pizarra	Moviendo el ratón desaparecen los dibujitos que esconden el animal. Al final suena una canción.	Psicomotricidad fina. Atención auditiva. Identificación animales.	
5	“LA ORQUESTA”	Trompeta/ tambor	Según seleccionas el instrumento, éste suena.	Discriminación auditiva. Los instrumentos.	
6	“CUENTA CONMIGO”	Números	Aprende los números (1-10) a través de la asociación de un número con un dibujo.	Números del 1 al 10. Conteo.	
7	“L A S F O R M A S G E O M É T R I C A S”	Triángulo	Crear una pantalla con movimientos de las formas geométricas que tú seleccionas.	Formas geométricas. Atención visual. Colores.	

**PROGRAMA INFORMÁTICO: TRAMPOLÍN (2-4 AÑOS)****NIVEL: INFANTIL****Área que trabaja:**

<u>Nº de ejercicios</u>	<u>Nombre del ejercicio</u>	<u>Acceso</u>	<u>Actividad</u>	<u>Noción pedagógica (criterio)</u>	<u>Nº de niveles</u>
1	“LA CANCIÓN DE LOS NÚMEROS”	Números	<u>Canción:</u> Interpreta una canción con los números (1 al 9).	Percepción auditiva. Memorización.	
2	“LA CANCIÓN DE LAS HORAS”	Reloj	<u>Canción:</u> Interpreta una canción con las horas.	Percepción auditiva. Memorización.	
3	RUFO	Cuadro	<u>Observación:</u> Encontrar el Rufo que lleva una camisa distinta a la de los demás (forma, color, tamaño).	Atención/discriminación visual.	3
4	“LA CANCIÓN DE LAS FORMAS”	Triángulo	<u>Canción:</u> Interpreta una canción con las formas geométricas.	Percepción visual/auditiva. Memorización.	
5	“LAS 4 ESTACIONES”	Ventana	<u>Canción:</u> Interpreta una canción de las estaciones.	Percepción auditiva. Memorización.	
6	“LOS DÍAS DE LA SEMANA”	Jueves	<u>Canción:</u> Interpreta una canción con los días de la semana.	Percepción auditiva. Memorización.	
7	“COME-BASURA”	Papelera	<u>Observación:</u> Debes dar de comer a la papelera lo que te pida (tanto en número como en objeto).	Atención visual/auditiva. Identificación de objetos.	3
8	“PAREJAS”	Pelota	<u>Observación/identificación:</u> Encontrar la pareja idéntica a la que te presenta el ordenador.	Atención/discriminación visual.	3
9	“ESCONDITE”	Pecera	<u>Lenguaje comprensivo:</u> Encontrar al pez escondido a través de una adivinanza sobre el lugar.	Razonamiento.	3

**PROGRAMA INFORMÁTICO: TRAMPOLÍN (2-4 AÑOS)****NIVEL: INFANTIL****Área que trabaja:**

<b><u>Nº de ejercicios</u></b>	<b><u>Nombre del ejercicio</u></b>	<b><u>Acceso</u></b>	<b><u>Actividad</u></b>	<b><u>Noción pedagógica (criterio)</u></b>	<b><u>Nº de niveles</u></b>
10	“KARAOKE”	Libro	<u>Canciones</u> : El ordenador canta 4 canciones y/o tú solo. Si tocas las letras te lee el texto.	Lectura. Ritmo. Modulación de voz.	
11	“VAMOS DE VIAJE EN EL AUTOBÚS”	Autobús	<u>Canción</u> : Interpreta una canción con las partes del autobús.	Percepción auditiva. Memorización-ritmo.	
12	“LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO”	T.V.	<u>Canción</u> : Interpreta una canción del abecedario.	Percepción auditiva. Memorización-ritmo.	
13	“COLORÍN”	Caballote	<u>Asociación</u> : Color-número/letra. A cada número/letra le corresponde un número. (También formas geométricas).	Numeración. Atención visual.	3
14	“NIDO PERDIDO”	Tortuga	<u>Correspondencias</u> : Emparejar el número que tiene la tortuga con el nido que contenga ese número de huevos.	Concepto de número.	3
15	“DÓNDE ESTÁS”	Edificio	<u>Observación</u> : Encontrar la casilla que forma pareja con la que te da el ordenador.	Atención. Discriminación visual.	3
16	“SILUETAS”	Cangrejo	<u>Asociación</u> : Situar cada dibujo en su silueta correspondiente.	Atención/discriminación visual. Forma-figura/fondo.	3
17	“DIBUJA CON NÚMEROS”	Lápiz y papel	<u>Numeración</u> : Unir los puntos numerados ordenados del menor al mayor.	Numeración. Conteo.	3

**PROGRAMA INFORMÁTICO: TRAMPOLÍN (3-6 AÑOS)****NIVEL:** INFANTIL**Área que trabaja:**

<u>Nº de ejercicios</u>	<u>Nombre del ejercicio</u>	<u>Acceso</u>	<u>Actividad</u>	<u>Noción pedagógica (criterio)</u>	<u>Nº de niveles</u>
1	“NÓMBRAME”	Armario	<u>Ampliación de vocabulario:</u> Son nombrados todos los objetos del armario.	Memoria visual y auditiva. Asociación dibujo/nombre.	
2	“YA HAGO FRASES”	Pizarra	<u>Construcción de frases:</u> Dados unos determinados dibujos que están agrupados por categorías (personas, acción,...) debes formar la frase modelo que te piden.	Memoria auditiva. Identificación e interpretación de imágenes.	
3	“MIS CANCIONES”	Radiocasete	<u>Canciones:</u> Eliges la canción que deseas que suene de entre cuatro opciones.	Percepción auditiva.	
4	“LOS MESES”	Calendario	<u>Meses del año:</u> Cada mes del año muestra un acontecimiento importante que ocurre en dicho mes.	Memorización de una secuencia.	
5	“MIRA Y COLOREA”	Mesa de dibujo	<u>Observación:</u> Búsqueda del objeto que falta o sobra en el dibujo. Después se colorea.	Atención/discriminación visual.	
6	ROQUEFORT	Queso	<u>Forma/color:</u> Encajar las piezas que caen en su silueta teniendo en cuenta su forma y color.	Atención/discriminación visual. Reconocimiento formas/color.	8
7	“MATRIUSKA”	Muñecas rusas	<u>Ordenar:</u> Debes colocar las muñecas de mayor a menor o viceversa.	Atención/discriminación visual.	
8	“MEMORI”	Puzzle	<u>Observación:</u> Encontrar la casilla que forma pareja con la que te da el ordenador.	Atención/discriminación visual.	10 categorías
9	“CUBOS”	Bloques	<u>Ordenar:</u> Colocar los bloques desordenados en la misma secuencia que aparece al principio. (Sale un modelo al fondo).	Memoria visual.	Letras o números

**PROGRAMA INFORMÁTICO: TRAMPOLÍN (3-6 AÑOS)****NIVEL: INFANTIL****Área que trabaja:**

<b><u>Nº de ejercicios</u></b>	<b><u>Nombre del ejercicio</u></b>	<b><u>Acceso</u></b>	<b><u>Actividad</u></b>	<b><u>Noción pedagógica (criterio)</u></b>	<b><u>Nº de niveles</u></b>
10	“COSECHA”	Puerta próxima al calendario	<u>Números</u> : Debes recoger el número de plantas que el ordenador te solicita.	Conteo.	
	“JARDÍN”	Puerta próxima al calendario	<u>Series</u> : Debes buscar la planta que continúa la serie presentada.	Seriación. Atención/discriminación visual.	
11	“CÁMARA FOTOGRÁFICA”	Puerta de entrada	<u>Colorear</u> : Tú haces la foto mientras aparecen unas imágenes y te manda al juego número 5.	Aprendizaje de colores. Atención/discriminación visual.	
12	“RODOLFO”	Caja cristal	<u>Comprensión oral</u> : Consiste en buscar a Rodolfo a través de unas pistas orales que te dan.	Discriminación auditiva. Identificación de objetos. Razonamientos	
13	“EL RELOJ”	Reloj	<u>Juego de memorización</u> : Consiste en picar una hora para ver qué actividad común realizamos en dicha hora.	Identificación de números. Discriminación auditiva Memorización. Identificación de horas.	
14	“ALFABETO”	T.V.	<u>Juego de memorización</u> : Lee una letra que va acompañada de una imagen.	Discriminación visual. Memoria.	

GUÍA DIDÁCTICA



# ICONOS

Existen dos formas de acceder a cada juego:

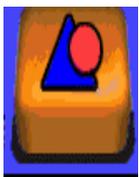
- desde cierto objeto de la pantalla principal.
- desde la pantalla de cualquier juego. Abajo aparecen unos botones que permiten acceder a cada juego.



Botón que te permite regresar a la pantalla principal.



Botón que te permite acceder al juego "Come Huesos".



Botón que te permite acceder al juego "Las Formas Geométricas"



Botón que te permite acceder al juego "Cuenta Conmigo".



Botón que te permite acceder al Juego "La Orquesta".



Botón que te permite acceder al Juego "Sorpresa".



Botón que te permite acceder al Juego "El Abecedario".



Botón que te permite acceder al Juego "Veó- Veó".

## COME HUESOS

**ACTIVIDAD:** Juego de observación.  
Consiste en dar de comer al perro. Debes buscar y seleccionar el objeto que el ordenador te pida y acercárselo a la boca del perro.



## CUENTA CONMIGO

**ACTIVIDAD:** Juego de numeración.

Al comienzo del juego aparece una pizarra. En la parte superior de la misma se encuentra una serie numérica del 1 al 10. Cuando haces click en alguno de ellos, aparece el número seleccionado con una correspondencia igual a la cantidad que indica dicho número.



## EL ABECEDARIO

**ACTIVIDAD:** Juego de memorización.

Al comienzo del juego aparece una pizarra. En la parte de madera de la misma está escrito el abecedario. Cuando haces click en alguna letra, aparece una imagen cuya inicial es igual a la letra seleccionada. Cada letra consta de varios dibujos.



# LA ORQUESTA

## **ACTIVIDAD:** Juego musical.

Consiste en hacer click en un instrumento o tocar tecla del ordenador para que escuchemos una canción interpretada sólo con el instrumento seleccionado.

Los instrumentos que componen esta orquesta son:

- piano
- trompeta
- violín
- flauta travesera
- tambor
- armónica
- bango.

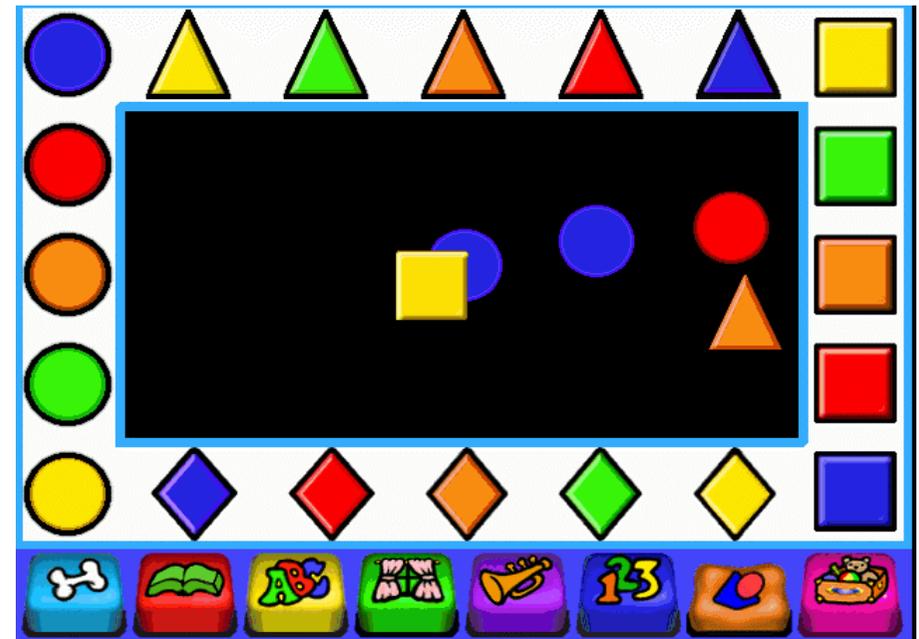


# LAS FORMAS GEOMÉTRICAS

**ACTIVIDAD:** Juego de observación.

El objetivo del juego es identificar y reconocer las formas geométricas, así como los colores.

El juego consiste en seleccionar la/s forma/s que desees (círculo, triángulo o cuadrado), en el color que más te guste (azul, amarillo, rojo, naranja o verde) y observar el movimiento que realizan en la pantalla.



# SORPRESA

## ACTIVIDAD: Juego musical.

El juego comienza con la imagen de un animal. Este animal canta una canción y al finalizar la misma tú puedes encontrar un montón de sorpresas escondidas, haciendo clip con el ratón por todos los dibujos que aparecen por la pantalla.

Cuando encuentras una sorpresa escondida te aparece como se escribe el animal u objeto oculto a la vez que te lo nombra.

Para cambiar de pantalla solo tienes que seleccionar el animal que deseas de la parte derecha de la pantalla. Los animales que puedes seleccionar son:

- Oso polar
- Gato
- León
- Cocodrilo
- Elefante
- Ballena
- Cebra
- Pato
- Oso.

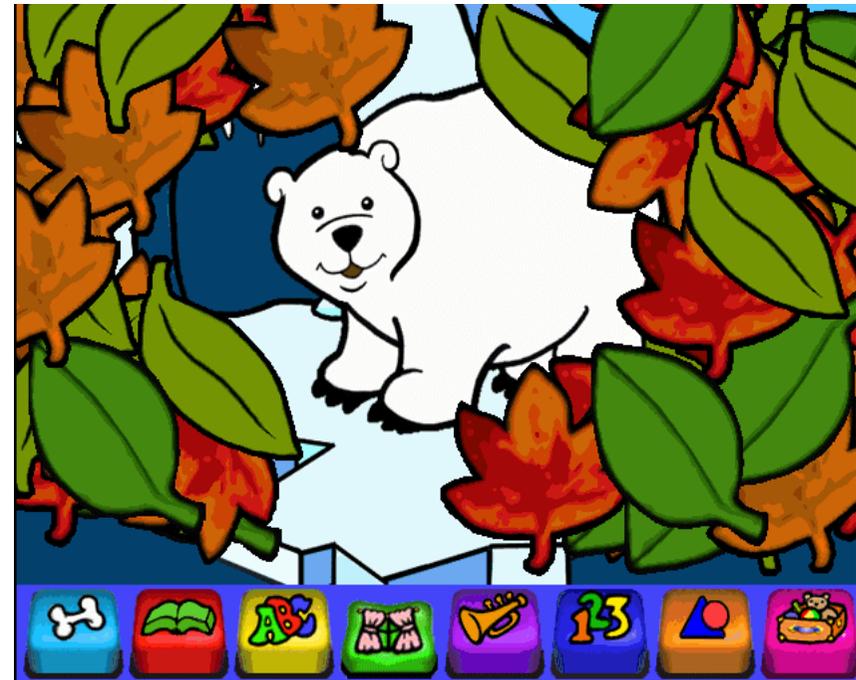


## VEO - VEO

**ACTIVIDAD:** Juego del escondite.

Al comienzo del juego aparece la pantalla cubierta de un montón de hojas, monedas, burbujas... ocultando un animal. Moviendo en cualquier dirección el ratón, se va quitando lo que tapa al animal. Cuando éste es descubierto en su totalidad canta una canción.

Los animales y las canciones son las mismas que aparecen en el juego "SORPRESAS".





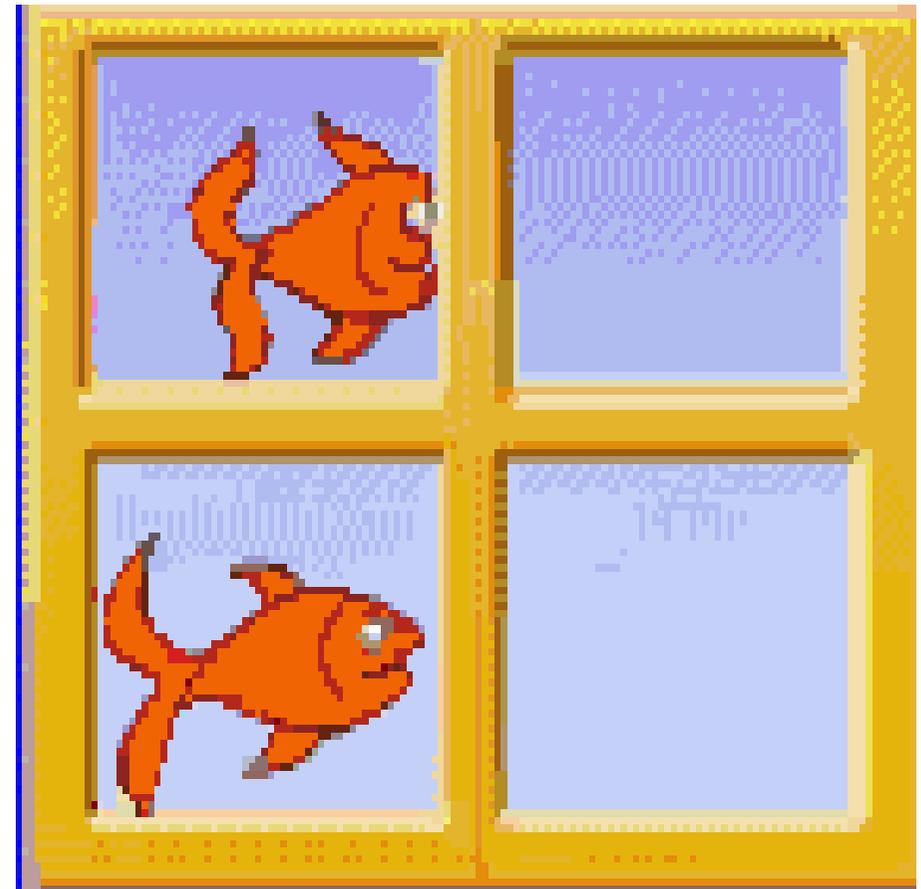
# LA CANCIÓN DE LOS NÚMEROS

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces clip en los números de la pared, comienza a sonar una canción acompañada de unas imágenes que aparecen en la ventana del fondo.

LETRA:

" 1 ratón marrón por la casa va,  
2 lindos peces nadan, nadan, nadan,  
3 bolas azules botan sin parar.  
4 serpientes que bailan impacientes,  
5 grandes dados que no se están parados,  
6 graciosas ranas saltan tras la ventana.  
7 pajaritos pío, pío, pío,  
8 ruedas van sin dejar de rodar,  
9 hormiguitas bailando en su casita".



# LA CANCIÓN DE LAS HORAS

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces clip en el reloj de la pared, comienza a sonar una canción mientras se mueven las agujas marcando diferentes horas.

LETRA:

" 1, 2, 3 en punto  
4 en punto rock,  
5, 6, 7, en punto  
8 en punto rock  
9, 10, 11 en punto  
12 en punto rock,  
vamos a bailar el rock  
uhh, rock, rock (5 veces)  
bailando rock".



# LA CANCIÓN DE LAS FORMAS

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces click en el triángulo que se encuentra en el suelo, comienza a sonar una canción acompañada de imágenes que aparecen al fondo en la ventana.

LETRA:

"Un triángulo tiene 3 lados, uno, dos y tres.  
Un cuadrado tiene 4, uno, dos, tres y cuatro.  
Si un rectángulo quieres hacer,  
aprieta de aquí y tira de allá,  
pero nunca será un círculo, ¡Noooo!,  
porque un círculo es una enorme O.



# KARAOKE

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Consiste en cantar la canción que previamente has elegido de cuatro posibilidades.

Todas las canciones van acompañadas de una imagen y de la letra de la canción, la cual se va iluminando según la cantas.

Si haces click en el texto de la canción, el ordenador lee la palabra que has seleccionado con el ratón. Esto te permite leer todo el texto por medio del ratón.

Las cuatro canciones de que consta el karaoke son:

- El Ferrocarril.
- Girasol.
- La araña Constantina.
- La Tetera.



# ESCONDITE

**ACTIVIDAD:** Juego de adivinanzas.

Para comenzar a jugar debes hacer click en el interruptor.  
El juego consiste en adivinar el lugar u objeto tras el cual se esconde nuestro pez, por medio de unas pistas orales como:

"Este no lleva conductor  
tiene dos asientos,  
es verde y azul!.

**NIVELES:**

**NIVEL I:** aparecen en la pecera 2 objetos.

**NIVEL II:** aparecen en la pecera 3 objetos.

**NIVEL III:** aparecen en la pecera 4 objetos.



# ¿DÓNDE ESTÁ?

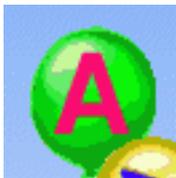
**ACTIVIDAD:** Juego de observación.  
Consiste en encontrar dos imágenes iguales que están escondidas detrás de las ventanas. Debes ir seleccionando dos a dos las ventanas para encontrar todas las parejas hasta completar la pantalla.

## NIVELES:

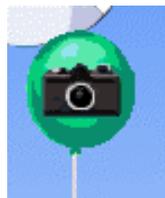
**NIVEL I:** debes hacer 3 parejas.

**NIVEL II:** debes hacer 4 parejas.

**NIVEL III:** debes hacer 6 parejas.



Parejas de letras.



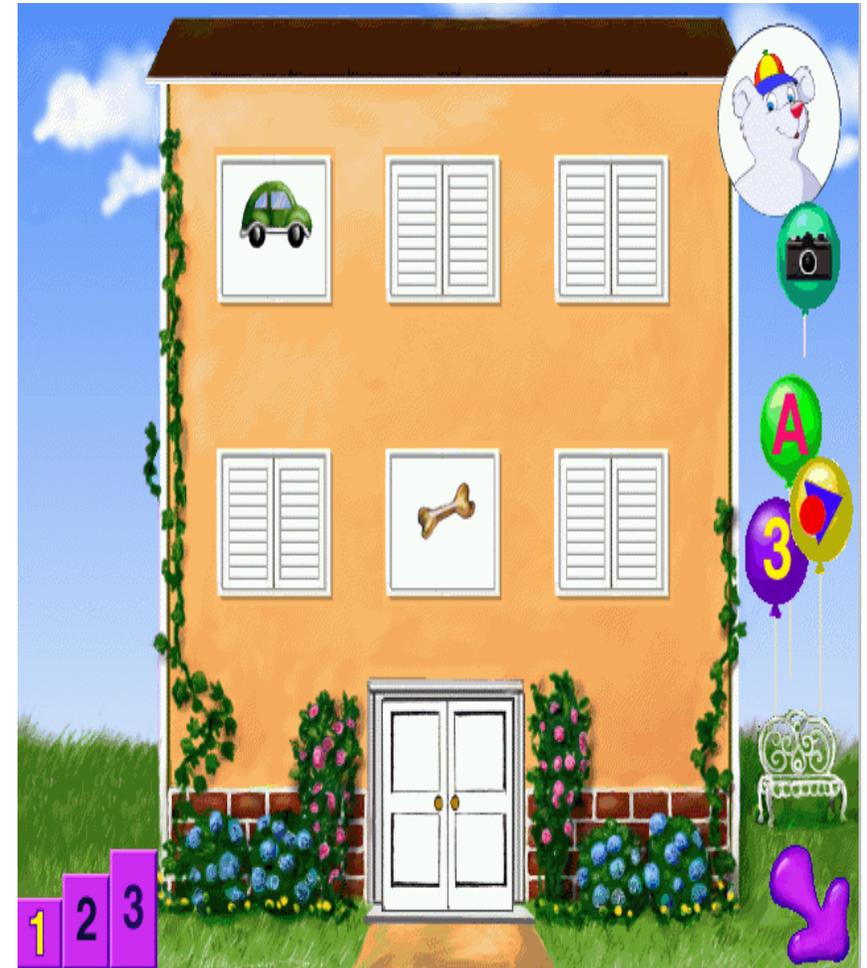
Parejas de objetos



Parejas de números



Parejas de formas.



# DIBUJA CON NÚMEROS

## ACTIVIDAD: Juego de ordenación.

Consiste en unir ordenadamente los distintos puntos que aparecen en la pantalla, bien sean números o letras, para obtener un dibujo.

En la parte inferior de la pantalla aparece el orden tanto de los números, como de las letras cuando has seleccionado esta última opción.

### NIVELES:

**NIVEL I:** números del 1 al 5.  
Letras de la A a la E.

**NIVEL II:** números del 1 al 8.  
Letras de la A a la H.

**NIVELES III:** números del 1 al 12.  
Letras de la A a la L.



# COME BASURA

**ACTIVIDAD:** Juego de observación.  
Consiste en seleccionar e introducir en el cubo de la basura los objetos y el número de los mismos que te pide el ordenador.

## NIVELES:

**NIVEL I:** te pide 2 objetos.

**NIVEL II:** te pide 3 – 4 objetos.

**NIVEL III:** te pide 5 objetos.



# COLORÍN

## ACTIVIDAD: Juego de asociación.

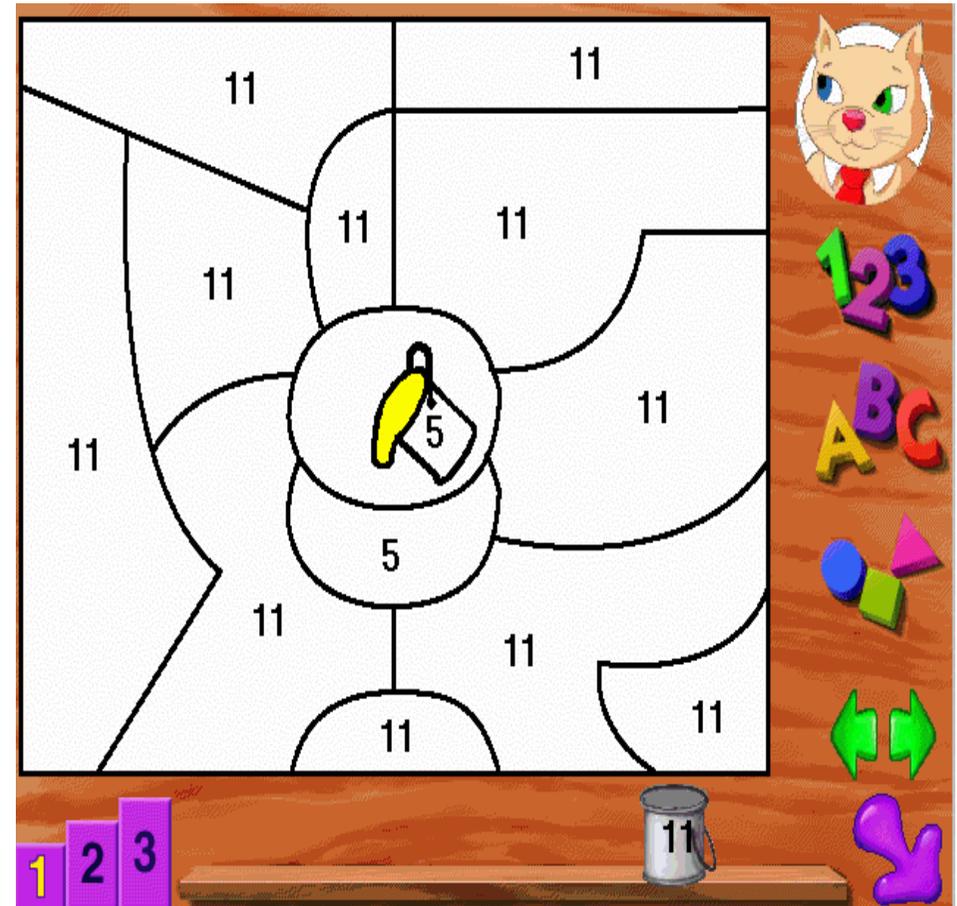
Consiste en pintar el dibujo que aparece. Cada bote de pintura tiene un número (letra o forma geométrica ) y tú debes rellenar las zonas del dibujo que tenga el mismo número (letra o formas geométricas) que el bote de pintura que has seleccionado.

## NIVELES:

**NIVEL I:** aparecen 3 números, letras o formas geométricas.

**NIVEL II:** aparecen 3 números, letras o formas geométricas.

**NIVEL III:** aparecen 4 números, letras o formas geométricas.





# SILUETAS

**ACTIVIDAD:** Juego de asociación.

Consiste en colocar las siluetas que aparecen en la parte inferior de la pantalla en el lugar que le corresponde en el paisaje puzzle.

**NIVELES:**

**NIVEL I:** aparecen las siluetas completas.

**NIVEL II:** aparece cada silueta dividida en dos partes pero de forma ordenada.

**NIVEL III:** aparece cada silueta dividida en dos partes pero de forma desordenada.



# PAREJAS

**ACTIVIDAD:** Juego de observación.  
Consiste en encontrar la imagen del tablón de anuncios que hace pareja con la imagen que tiene Sarita en la mano.

## NIVELES:

**NIVEL I:** se relaciona solo imágenes.

**NIVEL II:** se relaciona imagen con la letra del comienzo de la palabra.

**NIVEL III:** se relaciona imagen con la letra del comienzo de la palabra , pero ahora con palabras más difíciles.



# NIDO PERDIDO

**ACTIVIDAD:** Juego de correspondencia.

Consiste en emparejar la mamá tortuga con el nido que tenga el mismo número de huevos que el número que tiene escrita la tortuga en su caparazón.

**NIVELES:**

**NIVEL I:** números del 1 al 4.

**NIVEL II:** números del 1 al 5.

**NIVEL III:** números del 1 al 6.



# LOS DÍAS DE LA SEMANA

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces clip en el calendario con los días de la semana, comienza a sonar una canción acompañada de imágenes.

LETRA:

"Domingo, lunes, martes, miércoles, jueves, viernes,

sábado, ¿sabes que día es?

que la semana siete días trae.

*El lunes* al zoo me gusta ir,

ver los animales que hay allí.

*El martes* chillo como un ratón

puedes ser que rujo como un león.

*El miércoles* un baño debo tomar,

A ver si aprendo a navegar.

*El jueves* limpiaré y mi cuarto ordenaré.

*El viernes* empiezo a disfrutar

las vacaciones ya.

*El sábado* fiesta colosal,

cuando llegará.

Me encanta *el domingo* para jugar

vamos al parque a disfrutar.



Lunes



# LAS CUATRO ESTACIONES

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando hace clic en la ventana, comienza a sonar una canción acompañada de unas imágenes relacionadas con las estaciones.

LETRA:

"Tras la ventana, las estaciones van:  
verano, otoño, invierno y primavera  
por disfrutar.

*En primavera* la nieve se derretirá,  
hay mil flores a tu alrededor,  
toma una y a tu casa llévala.

*En verano* hace mucho calor  
puedes navegar o irme al zoo,  
donde hay un águila o dos.

*En otoño* las hojas caen,  
el colegio vuelve a empezar.

*En invierno* voy a patinar  
el lago helado está,  
con mi gorro y manoplas  
verás que muñeco voy a moldear."



# LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces clip en el abecedario, comienza a sonar una canción.

LETRA:

"A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ,  
O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

El abecedario sé, cántalo conmigo la próxima vez."





## RUFO



**ACTIVIDAD:** Juego de observación.

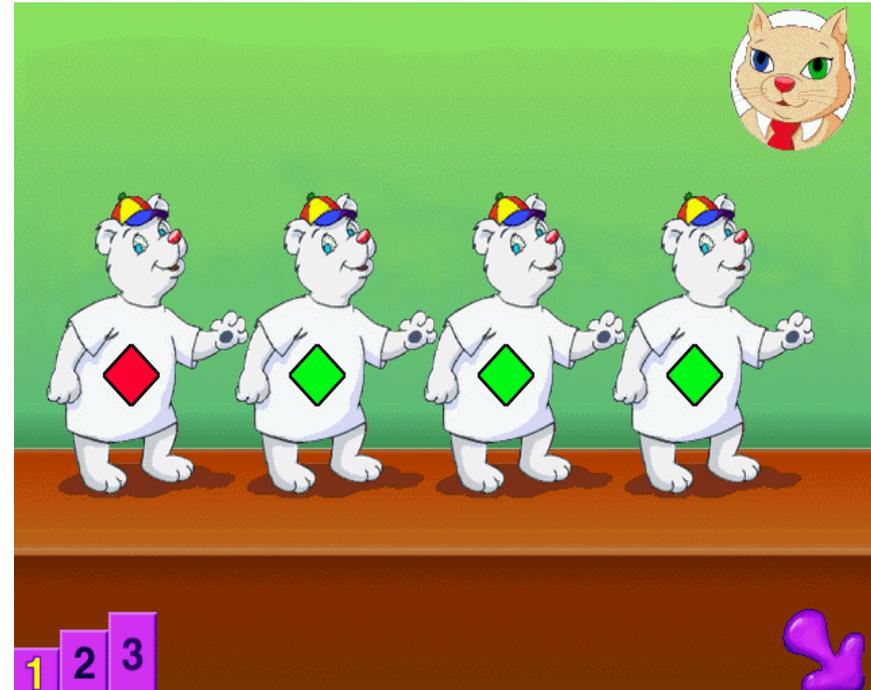
Consiste en encontrar el Rufo que tiene la camiseta diferente a la de los demás, en cuanto a formas y color

### NIVELES:

**NIVEL I:** aparecen formas iguales y color diferente.

**NIVEL II:** aparecen formas diferentes y colores iguales

**NIVEL III:** aparecen formas y colores iguales y distinto tamaño.



## HOJA DE SEGUIMIENTO

Esta hoja nos sirve para observar la progresión del aprendizaje de cada alumno, en cada juego.

En la columna de la izquierda aparecen todos los juegos, o bien el criterio pedagógico que trabajan.  
A la derecha de la tabla aparece el número de aciertos y de intentos, el primero en color verde y el último en rojo.



# VAMOS DE VIAJE EN EL AUTOBÚS

**ACTIVIDAD:** Animación musical.

Cuando haces clip en el autobús, comienza a moverse éste y suena una canción.

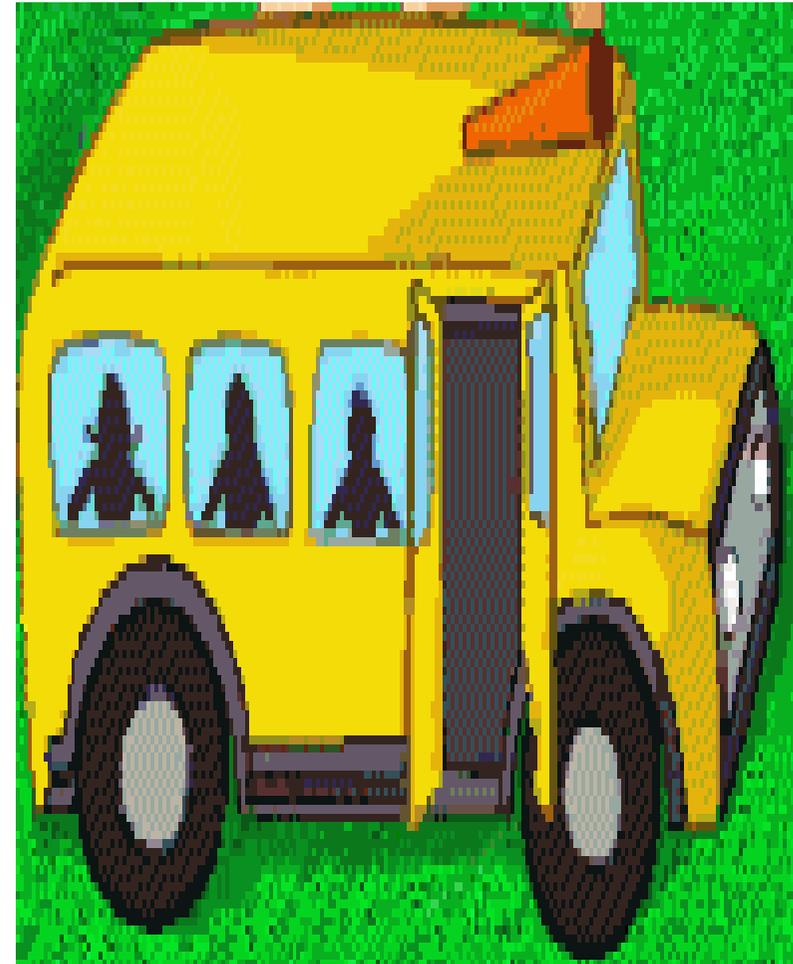
LETRA:

"Las puertas del bus,  
se abren y cierran (3)  
las puertas del bus,  
se abren y cierran  
por toda la ciudad.

La gente del bus,  
sube y baja (3)  
La gente del bus  
sube y baja  
por toda la ciudad.

La bocina del bus,  
hace mec, mec, mec (3)  
La bocina del bus,  
hace mec, mec, mec  
por toda la ciudad

Las ruedas del bus  
giran y giran (3)  
Las ruedas del bus,  
giran y giran  
por toda la ciudad."

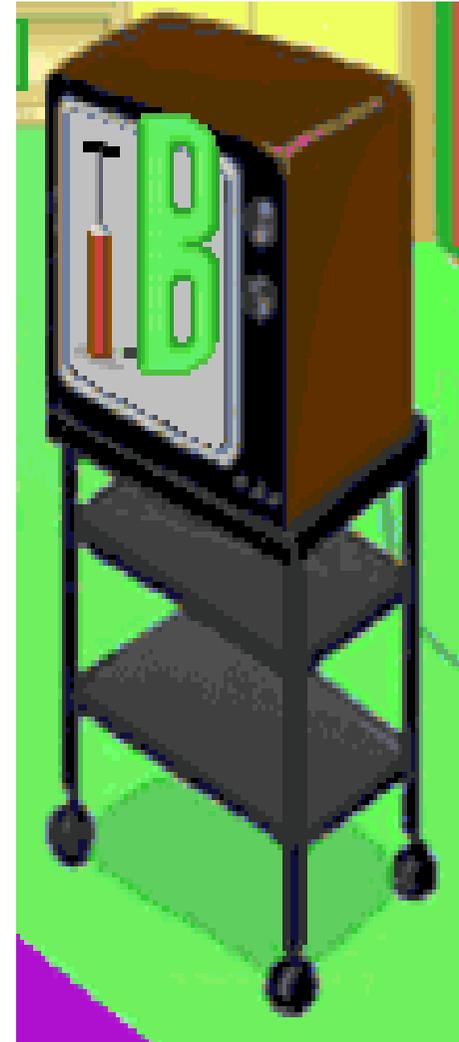


# ALFABETO

**ACTIVIDAD:** Juego de memorización.

Para comenzar a jugar debes hacer clic en el televisor.

Es entonces cuando el ordenador comienza a nombrar las letras del abecedario las cuales van acompañadas de una imagen.



# CUBOS

**ACTIVIDAD:** Juego de ordenación.

Al comienzo del juego aparecen dos pilas de cubos:



Letras



Números

Tú debes elegir la que quieras.

Dependiendo de cual selecciones, el juego consistirá en ordenar seis cubos desordenados de letras o números. En ambos casos, en la parte superior de la pantalla aparece de forma ordenada la secuencia de números y letras.



# CÁMARA FOTOGRÁFICA

**ACTIVIDAD:** Juego de colorear.

Para comenzar a jugar debes hacer click con el ratón , en algún objeto, animal o persona del dibujo que aparece en la pantalla.



Una vez realizada la fotografía, el ordenador te manda al juego "Mira y Colorea", donde podrás pintar el objeto, animal o persona seleccionado.

Existe la posibilidad de guardar e imprimir las fotografías que vayamos realizando.



# EL JARDÍN

**ACTIVIDAD:** Juego de seriaciones.

Para comenzar a jugar debes hacer click en la regadera.  
El juego consiste en continuar la serie formada con plantas que ha iniciado el conejo, hasta completar el huerto.

Al principio el huerto se compone de 4 hileras de plantas, cada una distinta y tienes que elegir una planta de cuatro opciones posibles.

Según vas completando huertos, te va aumentando el nivel de dificultad, añadiendo más opciones, así como más filas al huerto.



# LA COSECHA

**ACTIVIDAD:** Juego de conteo.

Para comenzar a jugar debes hacer click en la cesta. Es entonces cuando el conejo te dice qué y cuántas plantas necesita. Tú debes seleccionar aquellas que te ha pedido con el ratón, y cuando finalices debes hacer click sobre la cesta.

Este juego tiene el tiempo limitado. A la vez que tú seleccionas las plantas, aparece un topo que se las va comiendo. Por consiguiente, si tardas mucho no puedes coger las plantas que te han pedido, porque se las ha comido el topo y no podrás finalizar el juego correctamente.



## LOS MESES

**ACTIVIDAD:** Juego de memorización.

Al comienzo del juego aparece un calendario con los meses escritos en su parte inferior. Cuando seleccionas un mes el ordenador te dice una pequeña rima que hace referencia a un hecho importante que sucede en dicho mes.



" El 1 de *enero*  
un bebé con babero  
que gatea por el suelo.

14 de *febrero*,  
día de los Enamorados  
hoy también te quiero.

*Marzo* inolvidable  
toca celebrar  
que es el día del padre.

*Abril* es primavera  
pájaros que cantan  
ramas y palmeras  
de Semana Santa.

*Mayo* ha preparado  
una fecha adorable,  
busca ya tu regalo  
que es el día de la madre.

*Junio* ya ha venido  
olé, olé, olé y olé.  
aplausos y silbidos  
que se termina el cole.

*Julio* está peinado  
con rayos del sol  
búscale un helado  
que empieza el calor.

En *agosto*  
nuevas emociones  
montaña, mar, piscina  
que mes de vacaciones.

Otoño caen las hojas  
el árbol tiene frío  
el parque está vacío  
*septiembre* se deshoja.

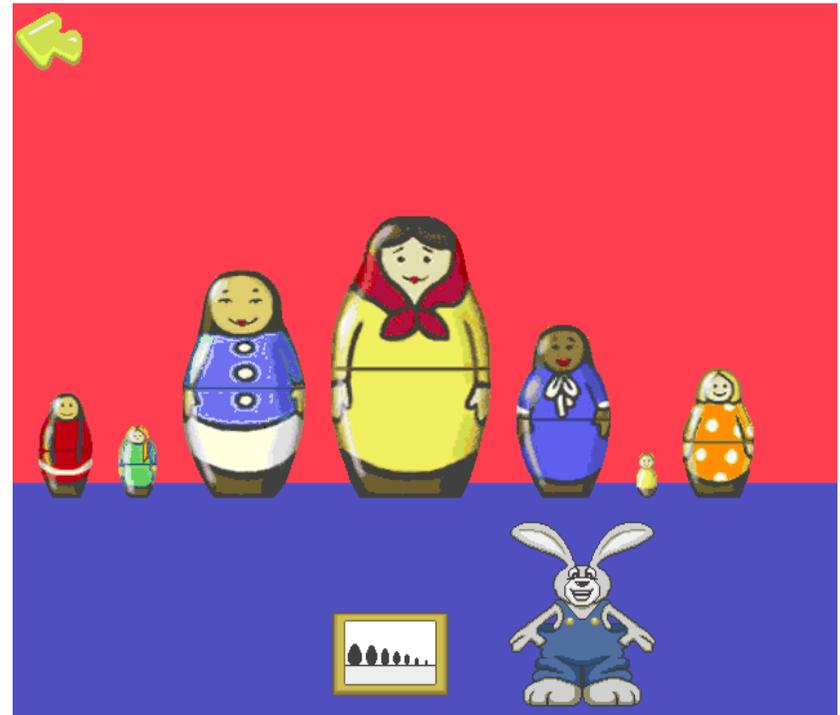
Fue la historia más épica  
en un doce de *octubre*  
Colón descubrió América .  
....."

# MATRIUSKA

**ACTIVIDAD:** Juego de ordenación.

Al comenzar el juego, vemos seis muñecas ordenadas por su tamaño de mayor a menor. Tú debes observarlas atentamente porque se van a desordenar, para luego ordenarlas según el modelo de abajo (de mayor a menor o viceversa).

En este juego puedes elegir el tipo de muñecos del sexo que quieras. Para que aparezcan muñecos debes acceder al juego por el muñeco que lleva una camiseta numerada.



## MIS CANCIONES

**ACTIVIDAD:** Animación musical. Al comienzo del juego aparece un radiocassette que contiene cuatro imágenes. Cada una de ellas contiene una canción diferente. Haz clip en la que más te guste.

A la vez que suena la canción, los personajes que aparecen en la pantalla se ponen a bailar.







## NÓMBRAME

**ACTIVIDAD:** Juego para la ampliación de vocabulario. Al comienzo del juego aparece un armario abierto con un montón de objetos en su interior. El juego consiste en ir seleccionando cada uno de ellos para que el ordenador los nombre.

Cada objeto es acompañado con la escritura de dicha palabra y el ordenador además te dice con que letra comienza.



# MEMORY

**ACTIVIDAD:** Juego de observación -asociación.  
El juego consiste, en general, en encontrar la casilla que hace pareja con la que el ordenador te da.

El criterio que debes tener en cuenta a la hora de realizar las parejas, depende de la elección de la categoría que realices al comienzo del juego.

## CATEGORÍAS:

**NÚMEROS:** asociar un número con una cantidad de objetos.

**RIMAS:** asociar el objeto que rima con.....

**PAREJAS:** buscar el objeto que es igual a .....

**COLORES:** buscar el objeto que es de color .....

**LETRAS:** busca la casilla que tiene la letra .....

**OPUESTOS:** busca el objeto que es el contrario de.....

**FORMAS:** busca el objeto que se parece a un .....

**PRIMERA LETRA:** busca el objeto que empieza por .....

**CONCORDANCIA:** busca el objeto que hace juego con...

**TAMAÑOS:** busca el objeto igual pero que *es mayor o menor*



## ROQUEFORD

**ACTIVIDAD:** Juego de identificación.

El objetivo del juego es ayudar a Roqueford a pasar al otro lado de la pantalla. Para conseguirlo, debemos asociar las fichas que caen de la parte superior de la pantalla con la caja que tiene la misma forma y color que dichas fichas.



**NIVELES:**

**NIVEL I:** 6 cajas con la misma forma y distintos colores

**NIVEL II:** 6 cajas con distintas formas e igual color.

**NIVEL III:** 6 cajas con distintas formas y colores.

**NIVEL IV:** igual al nivel III pero con más velocidad.

**NIVEL V:** igual pero con fondos estampados.

**NIVEL VI:** igual que el anterior pero con más velocidad

**NIVEL VII:** igual que el anterior pero con más velocidad

**NIVEL VIII:** igual que el anterior pero con más velocidad

## YA HAGO FRASES

### ACTIVIDAD: Juego de comprensión oral.

El jugador debe escuchar atentamente la frase que dice el ordenador. Después debe seleccionar los dibujos que corresponden con la frase dictada.

Si necesitas volver a escuchar la frase, solamente debes hacer clic con el ratón sobre el conejo.

Los dibujos de la pizarra se agrupan en columnas, representando cada una de las columnas una clase de palabra, de tal forma que:

- La primera columna hace referencia a los personajes.
- La segunda columna hace referencia a la acción.
- La tercera columna hace referencia a un animal.
- La cuarta columna hace referencia a una característica o adjetivo.
- La quinta columna hace referencia a un lugar.



# EL RELOJ

**ACTIVIDAD:** Juego de memorización.

Para comenzar a jugar debes hacer click en una hora del reloj. Una vez que seleccionas una hora, aparece una conejita que realiza una acción relacionada con dicha hora.

" 1'00 h a.m. estoy tan dormida.  
2'00 h a.m. estoy tan dormida.  
3'00 h a.m. estoy tan dormida.  
4'00 h a.m. estoy tan dormida.  
5'00 h a.m. estoy tan dormida.  
6'00 h a.m. estoy tan dormida.  
7'00 h a.m. estoy tan dormida.  
8'00 h a.m. es hora de desayunar.  
9'00 h a.m. me voy al colegio.  
10'00 h a.m. el profesor me ayuda.  
11'00 h a.m. juego en el patio del colegio.  
12'00 h p.m. el profesor me ayuda.  
1'00 h p.m. ya estoy de vuelta en casa.  
2'00 h p.m. hora de la comida con mamá.  
3'00 h p.m. ayudo a mamá a lavar los platos.  
4'00 h p.m. es la hora de mi siesta.  
5'00 h p.m. mi amigo y yo trepamos a un árbol.  
6'00 h p.m. bailo con la música.  
7'00 h p.m. hora de cenar con papá y mamá.  
8'00 h p.m. me baño.



9'00 h p.m. papá me lee un cuento.  
10'00 h p.m. estoy tan dormida.  
11'00 h p.m. estoy tan dormida.  
12'00 h a.m. estoy tan dormida".