**LAS TICs EN EDUCACIÓN INFANTIL**

MODELO DE FICHA PARA EVALUAR PROGRAMA EDUCATIVOS

|  |  |
| --- | --- |
|  | Nombre del programa:  “Juegos interactivos en educación infantil” |
| Autor/editorial/web: | <http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=juegos&seccion2>= |
| Nivel/edad | A partir del segundo ciclo de Educación Infantil |
| Área/tema | Conocimiento del Entorno y Lenguaje: Comunicación y Representación. |
| De utilidad para | Aprender de forma lúdica los números, las letras, las figuras y las formas.  Además también hay una serie de juegos variados. |
| Capacidades que desarrolla | Desarrolla las capacidades de memoria, intelectuales y psíquicas. También desarrolla la motricidad fina (por el manejo del ratón y del teclado). |
| Relación con los contenidos curriculares | Se relaciona con contenidos lógico-matemáticos y del lenguaje (escrito y artístico). |
| Descripción de las distintas actividades | Hay cuatro apartados:  1. Figuras y formas: hacer seriaciones, pintar figuras, identificar tamaños y un juego de memoria auditiva y visual.  2.Números: juego de contar, sumas, poner un número en orden entre sus otros dos números y sumas y restas (llevando y sin llevar).  3.Varios: uno de disparar marcianitos, un laberinto, el frontón y un memory.  4.Letras: el ahorcado, poner una letra en orden entre sus otras dos letras, otro de poner la vocal que falta, en otro te ponen una serie de letras con las que tienes que formar una palabra y el último es de arrastrar distintos objetos hacia una caja donde está la inicial del objeto en concreto. |
| Papel del profesor/a (guía, consultor, observador…) | De observador mientras están realizando las actividades los niños, de guía para enseñarle y orientarle al principio de cada juego y de consultor para cada vez que los niños tengan dudas. |
| Observaciones respecto a la utilización | Para su uso tienen que saber las letras, saber leer, conocer nociones de lógico-matemética y saber manejar el ratón. |
| Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador | Todas las que se hacen en clase (sumas, restas, seriaciones, jugar al ahorcado en la pizarra, lectura, escribir palabras de objetos de la clase…) |
| Funcionamiento/manejo | Se necesita saber usar el ratón. |
| Navegación e Interacción | La navegación por este sitio web es de fácil acceso y ejecución. A través del ratón se accede a las actividades. Tiene una barra de navegación con varias opciones, para pasar de pantalla o volver a la anterior. |
| Entorno audiovisual | No tiene audio, pero es muy colorido. |
| ¿Acompaña documentación? | Sí la acompaña, a la izquierda de la página principal:   * -[Inicio](http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=portada) * -[Padres](http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=padres) * -[Juegos](http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=juegos&seccion2=) * -[Cuentos](http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=cuentos&seccion2=) * -[Colorear](http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=colorear) * -[@](mailto:contacta@wdbasic.com) * -[Opina](http://www.juegosarcoiris.com/librovisitas.php) |
| Motivación | Es de gran motivación por la cantidad de juegos tan diferentes que hay para aprender jugando. |
| Calidad de los contenidos | Se desarrolla una gran de contenidos, con lo que la calidad es muy alta. |
| Potencia los recursos didácticos | Potencia la lectura de forma divertida y amena mediante los pictogramas, y la lectura y la escritura, y ortografía, mediante actividades y juegos. |
| Adecuación a los usuarios | Dependiendo de que actividad se trate la edad es distinta, ya que se necesitan diferentes conocimientos, es papel del profesor ver qué juego es el apropiado para cada niño. |