



La pizarra

Autor/editorial/web:

Nivel/edad

Área/tema

De utilidad para

Capacidades que desarrolla

Relación con los contenidos curriculares

Descripción de las distintas actividades

Papel del profesor/a (guía, consultor, observador...)

Observaciones respecto a la utilización

Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador

Funcionamiento/manejo

Navegación e Interacción

Entorno audiovisual

¿Acompaña documentación?

<http://quaderns.baleaerweb.net/get/pizarra.swf>

3 años. 1º Educación infantil.

Comunicación y representación: Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos.

Aprender a manejar el ratón y apoyo en otras áreas. Coordinación visomanual en las tareas informáticas y gráficas.

Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de las tecnologías de la información y la comunicación.

Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.

Pizarra en la que los niños pueden escribir libremente o guiados por el profesor.

El profesor puede ir guiando a los niños para que reproduzcan en la pizarra lo que dibuje en la pizarra de clase, de esta forma, a parte de iniciar al niño en el manejo del ratón puede estimular el desarrollo de otras capacidades que estime oportunas como escritura de números, letras, figuras geométricas...

Recurso on-line y gratuito.

Escritura de números, letras, figuras geométricas...

Manejo muy sencillo, se trata de la imagen de una pizarra en la que se puede escribir libremente guiando el trazado con el ratón. El niño/a puede elegir distintos grosores y cuando quiera borrar la pizarra solo tiene que hacer clic en "limpiar" para comenzar de nuevo.

Su navegación es extraordinariamente sencilla para iniciar a los niños en el funcionamiento del ratón, de esta forma, el niño tendrá la sensación de dominar al ordenador y no al contrario.

No tiene entorno audiovisual.

No acompaña ningún tipo de documentación.

Motivación

El profesor será el encargado de motivar al alumno en esta tarea porque si no resultará demasiado aburrida para el niño.

Calidad de los contenidos

Estructura gráfica demasiado pobre.

Potencia los recursos didácticos

Puede servir de apoyo en las tareas realizadas en clase.

Adecuación a los usuarios

Demasiado simple para los alumnos.