



Letras

Autor/editorial/web:

<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/letras/>

Nivel/edad

6 años. 3º Educación infantil.

Área/tema

Comunicación y representación: Proceso lecto escritor y desarrollo del lenguaje.

De utilidad para

Desarrollo de su autoestima en relación con las tareas propuestas y con el aprendizaje en general. Provocar situaciones en las que es necesario que se utilicen estrategias de exploración, tanteo y selección.

Capacidades que desarrolla

- Discriminación visual de diferentes grafemas.
- Trazado de grafías.
- Relacionar las grafías en minúscula con sus correspondientes mayúsculas.
- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos.
- Familiarizarse con las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y con los medios audiovisuales adecuados a su edad.
- Iniciación en la lectura y escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como medio de comunicación, información y disfrute.

Relación con los contenidos curriculares

Descripción de las distintas actividades El programa se compone de dos grandes bloques de actividades:

- Tres juegos de discriminación auditiva de los fonemas:

"Di si tiene esta letra"

"Toca lo que tiene esta letra". Juego de consolidación.

"Elige lo que tiene esta letra". Actividad de ampliación y refuerzo.

- Tres juegos de discriminación visual y trazo de las grafías correspondientes:

Discriminación visual de grafías. "Coge las manzanas con el cesto".

Trazo de grafías. "Sigue el avión con el dedo".

Identificación de mayúsculas y minúsculas. "Une la mayúscula con la minúscula correspondiente"

Papel del profesor/a (guía, consultor, observador...)	El maestro es el que dirigirá las actividades y observará si se efectúan o no.
Observaciones respecto a la utilización	Recurso on-line y gratuito.
Funcionamiento/manejo	Actividades en el ordenador que se realizan con el manejo del ratón, movimiento del ratón, clic, arrastrar y soltar.
Navegación e Interacción	<p>El manejo de la aplicación es extraordinariamente sencillo. Al iniciar la aplicación, lo primero que se nos presentará es la pantalla de inicio del programa con cinco enlaces cuyas funciones respectivas están expresadas en los botones al efecto. El Menú Principal nos presenta todos los fonemas que se trabajan en la aplicación. Son veinticuatro en total. Al pulsar cualquiera de ellos, se accede a un submenú desde donde elegimos una de las seis opciones, tantas como juegos, excepto la /x/ que solamente tiene cuatro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sí / no - Elegir dibujos - Palabras similares - La ratita - El avión - Mayúsculas/minúsculas
Entorno audiovisual	Incorpora voces que explican la tarea y sonidos adecuados.
¿Acompaña documentación?	Acompaña una guía del profesor, guía rápida y guía de uso.
Motivación	Los niños estarían motivados a la hora de realizar estas actividades, ya que son muy ricas visualmente y están bien explicadas y organizadas.
Calidad de los contenidos	Buena calidad de los contenidos
Potencia los recursos didácticos	Instrumento que puede servir de apoyo y complemento a las actividades que se realizan en el aula dentro del área de comunicación y representación.
Adecuación a los usuarios	Esta aplicación permitirá ir avanzando a un ritmo adecuado a los usuarios en el proceso lecto escritor y desarrollo del lenguaje.