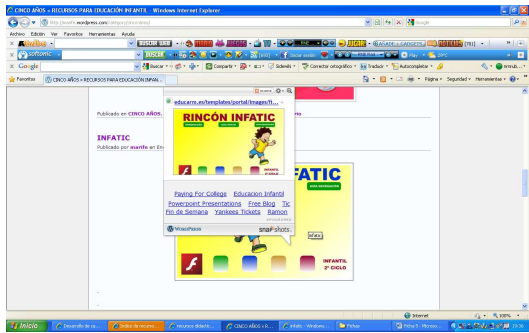


LAS TICs EN EDUCACIÓN INFANTIL

MODELO DE FICHA PARA EVALUAR PROGRAMA EDUCATIVOS

	<p>Nombre del programa:</p> <p style="text-align: center;"><u>“RICÓN INFATIC”</u></p>
<p>Autor/editorial/web:</p>	<p>http://www.educarm.es/templates/portal/images/ficheros/alumnos/1/secciones/4/contenidos/852/infatic/index.html</p>
<p>Nivel/edad</p>	<p>2º ciclo de Infantil. A partir de 5 años.</p>
<p>Área/tema</p>	<p>Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. Área II: Conocimiento del entorno. Área III: Lenguajes: Comunicación y representación.</p>
<p>De utilidad para</p>	<p>Trabajar con el ordenador todas las áreas del currículum. Desarrollar la creatividad del niño. Conocer los principales huesos del cuerpo. Situar en el esqueleto los principales huesos del cuerpo. Afianzar conceptos espaciales y direccionalidad. Fomentar las relaciones sociales. Identificar acciones que estén bien o mal. Conocer e identificar los países europeos (bits). Realizar ejercicios matemáticos sencillos. Conocer y distinguir animales de la granja y salvajes. Conocer obras de arte a través de bits. Identificar secuencias en orden temporal. Asociar imágenes con letras (con la vocal o mayúscula que empiecen).</p>
<p>Capacidades que desarrolla</p>	<p>Cognitiva. Lecto – escritura. Lingüística. Atención. Memoria. Motricidad fina.</p>
<p>Relación con los contenidos curriculares</p>	<p>Creo que este recurso guarda una gran relación con los contenidos curriculares de las áreas de Educ. Infantil.</p>

Descripción de las distintas actividades

- Realizar dibujos en los que podrán elegir el color y el grosor que deseen y también podrán borrar lo que hayan dibujado.
- El alumno tiene que arrastrar cada hueso al lugar correcto del esqueleto. Si se suelta en un lugar incorrecto, el hueso volverá a su posición inicial, pero si es en el lugar correcto se quedará ahí y aparecerá en la pantalla en nombre del hueso y se escuchará el nombre.
- El niño tendrá que dirigir al muñeco hasta la meta, utilizando las flechas del teclado. Se escuchará el nombre de derecha o izquierda.
- Aparecerán dos imágenes opuestas en las que el pequeño tendrá que arrastrar la acción buena hacia la palabra “BUENO” y la acción mala hacia la palabra “MALO”. Si se arrastra hacia el lugar no correcto la imagen volverá al sitio de partida y si lo hace bien la imagen desaparece y se oye bien. Constará de 9 pantallas.
- Actividad basada en los bits de inteligencia que se mostrarán a los alumnos previamente a la realización de las actividades. En los bits aparecen banderas con su nombre y se escucha el nombre del país. Aparecerán en cada pantalla una bandera con el nombre de dos países diferentes, tendrá que hacer clic en el nombre correcto. Si acierta se oirá el nombre del país y pasará a otra pantalla.
- Actividad de sumas en el que aparecerán dos números, el niño tendrá que realizar la suma y poner con el teclado el número que cree correcto, después daría a “COMPROBAR” y si acierta se oirá “MUY BIEN”, sino se oirá “No no no”. Así hasta 10 sumas que finalizan con aplausos.
- La actividad consta de 8 pantallas en las que aparecen distintas imágenes de animales de la granja como de salvajes. En las 4 primeras se trata de hacer clic en todos los animales de granja que aparezcan. En las 4 últimas es igual pero con animales salvajes.
- Se trata de 4 actividades. En primer lugar habrá que visualizar los bits pulsando el botón correspondiente en cada caso. Después se pasará a las actividades 1, 2, 3 y 4 que constarán de algún puzzle donde se arrastran las piezas y de pantallas donde hay que hacer clic en alguna obra concreta.
- Hay 11 pantallas con 3 imágenes cada una. El alumno tendrá que arrastrar cada una de las imágenes de arriba hasta uno de los recuadros señalados con 1, 2 ó 3. Si el orden es correcto se escuchará “muy bien” y se pasará a la siguiente pantalla. En caso de que una imagen no sea arrastrada al lugar apropiado volverá al punto de partida.

	<p>- Hay 5 pantallas, una por vocal donde a la izquierda aparecen las imágenes y palabras y a la derecha siempre hay un panel con una vocal en el centro. Los alumnos tendrán que arrastrar hasta este panel las imágenes y palabras que empiecen con la vocal correspondiente. Si es correcto la imagen o palabra se quedará y si no volverá a su lugar.</p>
Papel del profesor/a (guía, consultor, observador...)	El papel del profesor será tanto de guía, consultor u observador.
Observaciones respecto a la utilización	Es un recurso muy rico por la gran cantidad de actividades y su ajuste a las diferentes áreas. Los niños tienen que saber leer.
Sugerencias de actividades de complemento que no impliquen la utilización del ordenador	<p>Se podrían ejercicios de repaso de sumas.</p> <p>Por otro lado, se podría hacer una visita a una granja - escuela para que los niños de primera mano conozcan los diferentes animales de la granja, qué comen, cómo son, etc. (actividad vivencial).</p> <p>También para conocer las vocales, podríamos cantar la canción de las vocales, realizar un dominó con cartulina en el que en un lado pondríamos las diferentes vocales y en el otro un objeto/animal que empezase por esa letra.</p> <p>Otra actividad, sería con papel continuo en el que los niños pintarían un mural con pintura de dedos y después se expondría en clase (creatividad).</p> <p>Realizaríamos expresión corporal en la que se implicasen relaciones espaciales (derecha – izquierda), por ejemplo, con aros.</p>
Funcionamiento/manejo	El funcionamiento o manejo de este recurso es muy fácil para los niños de 5 años. Manejo del ratón. Las actividades aparecen de forma muy clara.
Navegación e Interacción	Se puede navegar fácilmente. Se accede a las actividades a través del ratón. Aparece una barra de navegación en la que te indica a qué actividades quieres acceder de cada área, también para volver a la página principal, para ofrecerte ayuda o darte información.
Entorno audiovisual	<p>El entorno audiovisual es muy rico.</p> <p>Las imágenes son muy apropiadas y claras, el color está muy bien definido.</p>
¿Acompaña documentación?	Este recurso tiene mucha documentación escrita tanto a nivel global, como a nivel específico de cada actividad.
Motivación	Todas las actividades motivan al niño ya que le ayudan a realizar los ejercicios o le aplauden si lo hace bien.
Calidad de los contenidos	Los contenidos son muy variados y ricos, están muy bien diferenciados y explicados. Es muy completo.
Potencia los recursos didácticos	Potencia en gran medida los recursos didácticos.
Adecuación a los usuarios	Este recurso es muy adecuado para niños de esta edad

(5 años) incluso para mayores.

Además, aparece una guía para el profesor en cada actividad.