

# ***“JUEGA CON NOSOTROS”***



Kyka Bennasar Marroig  
María Pazos Arciniega

## **DATOS DE IDENTIFICACION DEL PROYECTO**

**Título del programa:** " *JUEGA CON NOSOTROS*".

**Autores:** Kyka Bennasar Marroig  
María Pazos Arciniega

**Fecha de producción:** Julio 2.002

**Idioma:** Español.

**Nivel de dificultad:** Medio.

**Tipo de programa:** Multimedia educativo para Educación Infantil de ejercitación y práctica.

### **Software:**

Hemos escogido elaborar este proyecto en HyperStudio 4 porque permite crear aplicaciones sencillas y mucho más interactivas que el HTML y porque funciona enteramente con la fórmula estímulo-respuesta (clic-acción, traducido a la informática), que consideramos absolutamente importante en este nivel educativo. Es decir, ofrece un feed-back inmediato al alumno.

Además permite trabajar conceptos de manera repetitiva, liberando al profesor hacer estas actividades.

Además al ser un software de relativa facilidad de uso y de coste mínimo, este material puede servir de modelo para que otros profesionales se animen a la producción de materiales similares que trabajen otras temáticas.

Tal y como dicen algunos de los profesores del Proyecto Grimm: "La realidad es que somos maestros, profesores y no informáticos; somos maestros que entendemos algo de informática".

### **Tipo de distribución:**

El Multimedia se distribuirá en formato CD-ROM, es decir, del material en Hyperstudio original se creará un ejecutable con el fin de facilitar la distribución.

## **DISEÑO DEL PRODUCTO**

### **Destinatarios:**

Los destinatarios potenciales de este programa son alumnos del segundo nivel de educación infantil. Como ya veremos este material está diseñado para utilizar en el aula, como complemento de otras actividades. Sin embargo, por la estructura que sigue permite ser comercializado también para uso doméstico.

Los conocimientos previos necesarios que tendrán que tener los alumnos para llevar a cabo las actividades, son:

- Control de la mano con un buen desplazamiento del puntero en la pantalla.
- Inmovilidad sobre el lugar deseado y hacer clic sin que se mueva el ratón.
- Manejo adecuado del ratón.
- Buen nivel de atención.
- Buena comprensión auditiva y visual de mensajes.

Es un material de por sí **motivador** para trabajar estos contenidos, puesto que permite al alumno sentirse responsable de su aprendizaje y se ve reforzado constantemente.

**Objetivos generales:**

- Adquirir el concepto de tamaño [grande, mediano, pequeño].
- Reconocer los números 1, 2, y 3 y relacionar grafía con cantidad.
- Fomentar la capacidad de atención a través de realización de puzzles y búsqueda de errores.

**Objetivos Educativos:**

<p>Area de Identidad y Autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ejercitarse en el uso correcto del ratón.</li> <li><input type="checkbox"/> Fomentar la capacidad de atención viso-manual.</li> </ul>
<p>Area de Descubrimiento Físico y Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Familiarizarse con las Nuevas Tecnologías.</li> </ul>
<p>Area de Comunicación y Representación [Lenguaje Oral y Escrito]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Comprender el cuento de Ricitos de Oro y los 3 Ositos.</li> <li><input type="checkbox"/> Comprender mensajes orales sencillos.</li> </ul>
<p>Area de Comunicación Y Representación [Lógica Matemática]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Contar hasta 3.</li> <li><input type="checkbox"/> Reconocer los números 1, 2 y 3.</li> <li><input type="checkbox"/> Relacionar el número con la cantidad de objetos correspondientes (hasta el 3).</li> <li><input type="checkbox"/> Diferenciar los conceptos: grande, mediano, pequeño.</li> <li><input type="checkbox"/> Ordenar por tamaños.</li> <li><input type="checkbox"/> Realizar puzzles.</li> <li><input type="checkbox"/> Encontrar diferencias entre dos imágenes.</li> </ul>

### Contenidos Educativos:

<b>Descubrimiento Medio</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Actitudes</b>
<input type="checkbox"/> Familiarización con las Nuevas Tecnologías.	<input type="checkbox"/> La utilización del ordenador.	<input type="checkbox"/> Esfuerzo por vencer obstáculos.
<b>Comunicación y Representación [Lenguaje oral y escrito]</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Actitudes</b>
<input type="checkbox"/> Comprensión del cuento. <input type="checkbox"/> Comprensión de mensajes orales sencillos.	<input type="checkbox"/> Cuento: Ricitos de Oro y los 3 ositos.	<input type="checkbox"/> Interés por escuchar un cuento. <input type="checkbox"/> Interés por la realización de actividades con el ordenador.
<b>Comunicación Y Representación [Lógica-Matemática]</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Actitudes</b>
<input type="checkbox"/> Utilización de los números naturales hasta el 3. <input type="checkbox"/> Reconocimiento tamaños. <input type="checkbox"/> Realización de puzzles. <input type="checkbox"/> Búsqueda de diferencias entre imágenes.	<input type="checkbox"/> Los números naturales hasta el 3. <input type="checkbox"/> Conceptos: grande/mediano/pequeño <input type="checkbox"/> Realización de puzzles. <input type="checkbox"/> Las diferencias.	<input type="checkbox"/> Reflexión antes de dar una respuesta evitando la precipitación.
<b>Identidad y autonomía personal</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Actitudes</b>
<input type="checkbox"/> Familiarizarse con el uso del ratón.	<input type="checkbox"/> El uso del ratón.	<input type="checkbox"/> Interés por el mundo de la informática.

### Entorno de utilización:

Este multimedia está diseñado para que el alumno pueda trabajar de forma autónoma, tanto en el aula como en casa. Sin embargo, proponemos la siguiente utilización en clase.

### ***¿Qué rol proponemos para el profesor?***

El profesor juega un papel muy importante como introducción a los conceptos. Esta primera parte la trabajará a partir del cuento de Ricitos de Oro y los tres ositos.

Así pues, se realizará la **proyección de diapositivas** del Cuento para todo el grupo en el aula de audiovisuales. Utilizaremos para la presentación un vídeo presentador en el que proyectaremos todas las imágenes con animación del cuento. La presentación de las imágenes las apoyaremos con los comentarios realizados por la maestra y los miembros del equipo de educación infantil. En los comentarios, tanto la maestra como el resto de los educadores pondrán voces a las imágenes proyectadas. En esta etapa educativa la relación creada entre el educador y el alumno tiene mayor peso y una gran importancia con respecto a otras etapas. El hecho de utilizar el apoyo de las voces para comentar las imágenes ayudará a mantener la atención de los niños durante toda la proyección y a que el aprendizaje que realizan a lo largo de la actividad sea más motivador y tenga más significado. Una vez hayan visto la presentación, haremos una identificación de los personajes, acciones... y propondremos a los niños que hagan ellos su propia narración, con el soporte visual.

A pesar de que la narración del cuento vendrá dada por el profesor, incluiremos sonidos y algún texto muy breve, para ir introduciendo al niño en la mecánica de la lecto-escritura.

Para atender las **diferencias** en cuanto ritmo de aprendizaje en el multimedia también incluiremos una presentación del cuento, con voces en off y de manera lineal. De este modo, si algún alumno quiere volver a escuchar el cuento podrá hacerlo en cualquier momento.

### ***¿Cuál es el rol del alumno?***

Trabajo autónomo o en pequeño grupo (máximo 2 alumnos) favoreciendo de esta manera la comunicación y la negociación de la respuesta correcta entre los miembros. Ésta se trabajará de forma individual y autónoma dentro del aula, en el **Rincón del ordenador**. Pero, previamente al trabajo individual, la maestra explicará en pequeño grupo y delante del ordenador las cuestiones que considere importantes para la realización óptima de las actividades propuestas en el multimedia; si bien, hay que decir que el grupo de alumnos a quien va dirigido, está familiarizado con las Nuevas Tecnologías y el manejo y utilización de programas multimedia como el Clic o Pipo, por lo cual el nivel de dificultad para ellos no será elevado.

En cualquier caso, es obvio que el profesor ha de ser un guía del alumno mientras este trabaje de manera autónoma con el multimedia.

Las actividades que se le presentarán a los niños serán motivadoras y de fácil ejecución. Van a contener gráficos, sonidos y otros recursos multimedia (como más adelante veremos).

En conclusión, y como hemos visto, tanto la parte de presentación del cuento como la parte de trabajo autónomo del alumno son complementarias. No obstante, queremos darle importancia a la segunda parte que es donde los niños tendrán que trabajar de forma individual, frente al ordenador superando las actividades propuestas.

### Recursos necesarios:

Los recursos necesarios para la realización de esta actividad serán:

- ❑ Vídeo presentador (cañón).
- ❑ Aula de informática.
- ❑ Ordenador del centro con software adecuado (power point).
- ❑ Ordenador del aula, con lectora de CD-Rom para poder trabajar con el material de manera autónoma.

### Metodología:

Como ya hemos explicado la metodología de trabajo sigue dos partes diferenciadas claramente. Una de trabajo en grupo, en la que el profesor cuenta el cuento y trabaja los contenidos a tratar y una segunda parte en la que los alumnos profundizan sobre los contenidos a asimilar.

### Navegación:

#### Mapa de navegación

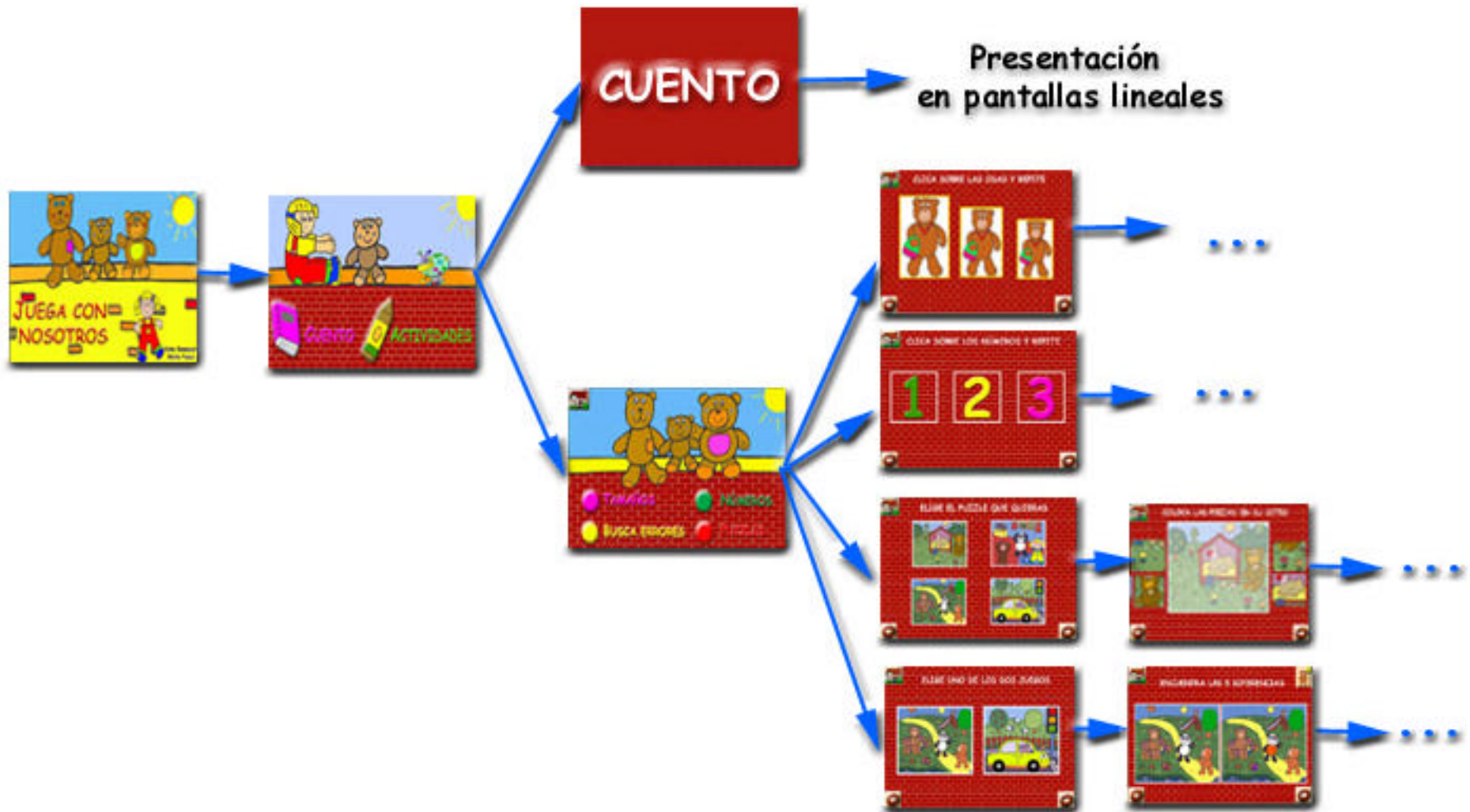
#### ➤ **Descripción de los módulos o partes del programa:**

El programa se divide en dos apartados:

- ❑ **Visualización del cuento.** La finalidad de este apartado es que los alumnos puedan optar a la visualización del cuento de manera lineal. De esta manera conseguimos adaptarnos al ritmo de aprendizaje de cada alumno.
- ❑ **Actividades.** En este apartado el alumno puede elegir entre 4 tipos de actividades:
  - **Tamaños.** En este apartado se trabaja el concepto de grande, mediano y pequeño, a través de actividades en las que el niño tendrá que interactuar con el programa.
  - **Números.** Aquí se trabajan los números 1, 2 y 3, además de relacionar grafía con cantidad.
  - **Puzzles.** Se contemplan como actividades de atención y memoria visual. Para los niños de esta edad son, además, actividades altamente motivadoras.
  - **Búsqueda de errores.** Al igual que los puzzles, se trabaja la atención y memoria visual. Se trata de actividades muy motivadoras.

Al entrar en cada pantalla el alumno recibe una orden sonora que le indica lo que se espera que haga en cada pantalla. Además esta información sonora va acompañada de un breve enunciado escrito, siempre situado en la parte superior de la página.

➤ Diagrama general del programa:



## Sistema de navegación

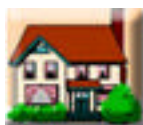
### ➤ Tipo de navegación:

El **sistema de navegación** por el programa se deja a elección del usuario. Sin embargo, pensando que éstos son muy pequeños y para evitar la pérdida de la orientación por el programa básicamente se le deja elegir en algunos momentos concretos (desde los menús). Una vez elegido el tipo de actividad que desea realizar se le dirige de forma lineal, aunque desde cualquier apartado puede salir y elegir otra opción.

### ➤ Elementos de navegación:

El programa tiene dos **menús** básicos, que guían al usuario en la navegación y a los que puede acceder desde cualquier página.

Se utilizan **3 botones** básicos en la navegación, que se encuentran en todas las páginas.



Este botón nos lleva al menú de actividades, desde el cual el alumno elige la opción que quiere realizar.



Permite retroceder de pantalla.



Permite avanzar de pantalla.