

LENGUA



Prelectura, Lectura 1,
Lectura 2, Comprensión,
Ortografía, Idiomas y
Refuerzo.

FUNCIONAMIENTO



ÍNDICE

<u>Introducción</u>	3
<u>Metodología</u>	4
<u>Funcionamiento</u>	5
<u>Información</u>	6
<u>Educación Infantil</u>	7
<u>Soporte</u>	8
<u>Educación Primaria</u>	9
<u>Lectura</u>	9
<u>Comprensión</u>	10
<u>Ortografía</u>	11
<u>Idioma</u>	12
<u>Utilidades</u>	13
<u>Base de datos</u>	15
<u>Editores</u>	19





INTRODUCCIÓN

Los programas de lengua incluyen ejercicios para toda la Educación Infantil y Primaria.

La mayoría de los apartados son abiertos, ya que se pueden introducir fotografías, imágenes ..., incluye 17 Editores que permiten modificar los ejercicios existentes con el **EDITOR** correspondiente.

Auto - evaluadores.- Para pasar de ejercicio, tipo de ejercicio o grado de dificultad, se tiene que cumplir las condiciones indicadas previamente por el profesor. Los programas generan series de **5/10 preguntas** y pasan de grado si se cumplen las condiciones, si hay muchos fallos retroceden un grado. Este número se puede programar, así como el número de fallos para pasar de grado, para retroceder ...

Tiene diferentes funcionamientos posibles para pasar de grado: **Ejercicio, Tipo de ejercicio ...**

Son muy útiles para todos los alumnos:

- Si tienen un coeficiente elevado pueden utilizar los grados de dificultad mayores o un nivel superior.
- Si necesitan refuerzo utilizarán los primeros grados de dificultad o un nivel inferior.





METODOLOGIA

Se trata de un programa **Bilingüe (Castellano - Catalán)**.

Permiten la realización de una sesión o parte de la misma en la lengua deseada, con una simple pulsación.



En el diseño de las actividades de aprendizaje se han tenido en cuenta: los conceptos, los procedimientos y las aptitudes.

Al secuenciar los contenidos se han tenido presentes los conocimientos previos y los posteriores.

Flexibilidad de adaptación del aprendizaje los alumnos de Educación Infantil y Primaria.

Fácil tratamiento de la diversidad, incluso de alumnos con necesidad de una ACI.

Participación activa de los niños con el ordenador.

Enfoque constructivo, ya que cada uno va organizando sus conocimientos.

Facilita el uso del aula informática por parte de cualquier profesor, ya que el funcionamiento de los programas es muy fácil e intuitivo.

Permiten trabajar un gran número de actividades en una sola sesión, por tanto su uso se recomienda a todo tipo de alumnos y son muy útiles para los niños, ya que desarrollan **la atención, la lectura, la comprensión ...**





FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento es muy **fácil** y **intuitivo**, ya que se procura reproducir gráficamente las opciones, y se ha creado una presentación de menús muy amena.

El programa de instalación crea un acceso directo en el escritorio, para activarlo pulsar el **icono** indicado.



Al hacerlo aparece el menú general.





INFORMACIÓN

El trabajo de los diferentes tipos de ejercicios se va ampliando y complicando en cada uno de los niveles, empieza con ejercicios de introducción, continuar con ejercicios de ampliación y finalizar con la consolidación de los contenidos.

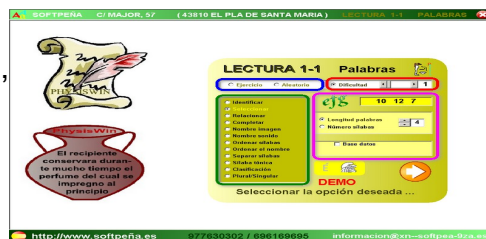
Permiten diferentes tipos funcionamientos: **Ejercicio**, **Aleatorio**, **Dificultad** ...

Cada **apartado** tiene 9 grados de **dificultad**.

Los programas generan series de **10 / 5** preguntas y pasan de grado si se cumplen las condiciones, si el número de fallos es superior al indicado retrocede un grado.

Seleccionar **el funcionamiento**, **el apartado** deseado, **la dificultad**, **el tipo de ejercicios** ...

- Seleccionar **las opciones** deseadas y **pulsar el botón de activación**.
- Los conocimientos se introducen de manera gradual.



Si la respuesta es correcta aparece un icono que lo indica, **en caso de error**, **el icono aparece tachado** y el programa muestra la respuesta correcta, pero la misma tiene que ser introducida por el alumno.



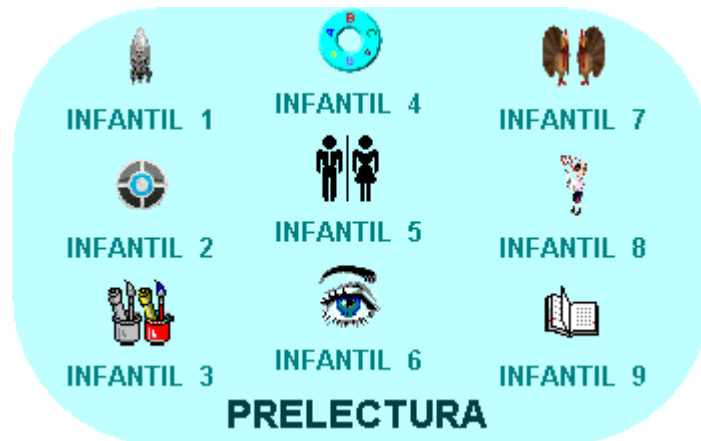
La línea inferior informa de la evolución de la sesión (**nivel**, **ejercicio**, **dificultad**, **preguntas** ...), las figuras claras corresponden a respuestas correctas y las tachadas a incorrectas, también permiten ir directamente al menú para **cambiar de ejercicio** fácilmente o ir al **Gestor**.





EDUCACIÓN INFANTIL

Se han creado 9 grupos de programas, 9 para cada uno de los niveles.



La mayoría de los programas tiene 8 grupos de programas diferentes.

Están pensados para desarrollar: **el dominio del ratón, desarrollar la atención, la observación, la lateralidad, la memoria, el sentido de anticipación, conocimiento del teclado, iniciación a la lectura ...**





REFUERZO

Se han creado unos programas con diferentes para trabajar apartados que no entraban en los otros programas, algunos pueden ser usados en Educación Infantil y otros en Educación Primaria.

Destaca el trabajo de la **lateralidad**, la **memoria**, el **reconocimiento de fichas de un rompecabezas**, el **montaje de rompecabezas**, **juegos de memoria ...**



La mayoría de los **apartados** tiene **8 tipos de ejercicios diferentes** y cada tipo **9 grados de dificultad**.





EDUCACIÓN PRIMARIA

Se han creado 6 grupos de programas: **Lectura 1**, **Lectura 2**, **Comprensión**, **Ortografía**, **Idioma** y **Utilidades**

LECTURA 1 i 2

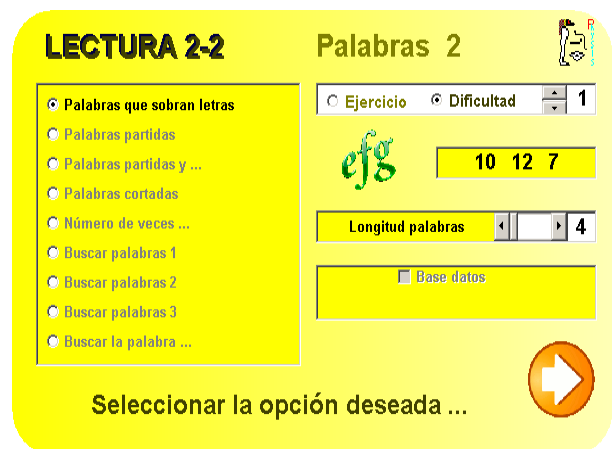
Hay 8 apartados diferentes : **Lectura 1-1**, **Lectura 1-2**, **Discriminar 1-3** i **Discriminar 1-4**, **Lectura 2-1**, **Lectura 2-2**, **Memoria 2-3** i **Discriminar 2-4**

Cada uno de los **programas** tiene diferentes **apartados** y cada apartado **9 grados de dificultad**.



Los programas de lectura cumplen plenamente la normativa relativa a las Lenguas, ya que están creados para trabajar todo tipo de ejercicios: (**Escribir, Comprender, Reconocer, Relacionar, Ordenar, Completar, Clasificar, Separar sílabas, Leer en todas direcciones ...**)

El trabajo de los diferentes tipos de ejercicios se va ampliando y complicando en cada grado de dificultad, comienza con ejercicios de introducción, continúa con ejercicios de profundización y finaliza con la consolidación de los contenidos.





COMPRENSIÓN



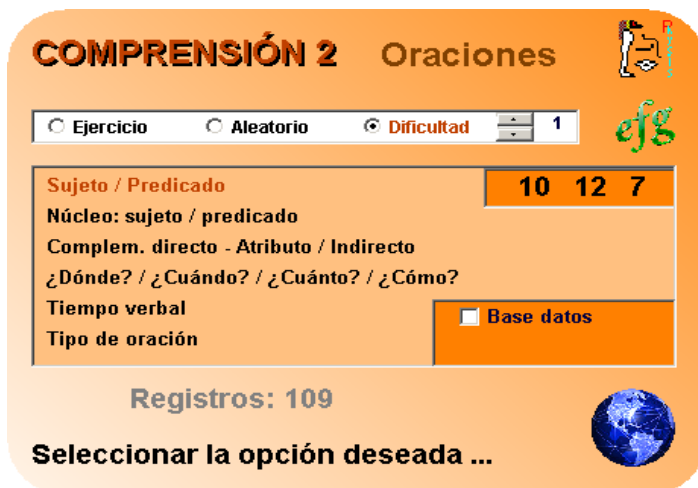
Tiene **4 apartados** diferentes: **Frases**, **Oraciones**, **Preguntas** y **Sopa de letras**.

Todos los programas se han creados para trabajar todo tipo de ejercicios: (**Relacionar**, **Ordenar**, **Completar**, **Analizar**, **Estudiar oraciones ...**, **Preguntas / Respuestas** y **Sopas de letras de cualquier materia**).

Cada actividad tiene 3 funcionamientos diferentes: **Ejercicio**, **Aleatorio**, **Dificultad ...**

Cada **apartado** tiene 9 grados de **dificultad**.

La línea inferior informa de la evolución de la sesión (nivel, ejercicio, dificultad, preguntas ...), las figuras claras corresponden a respuestas correctas y las oscuras a incorrectas, también permite ir directamente al menú para **cambiar de ejercicio** fácilmente o al **Gestor**.





ORTOGRAFÍA

Tiene 4 apartados diferentes: **Diccionario**, **Discriminar 2**, **Normas** y **Refranes**.

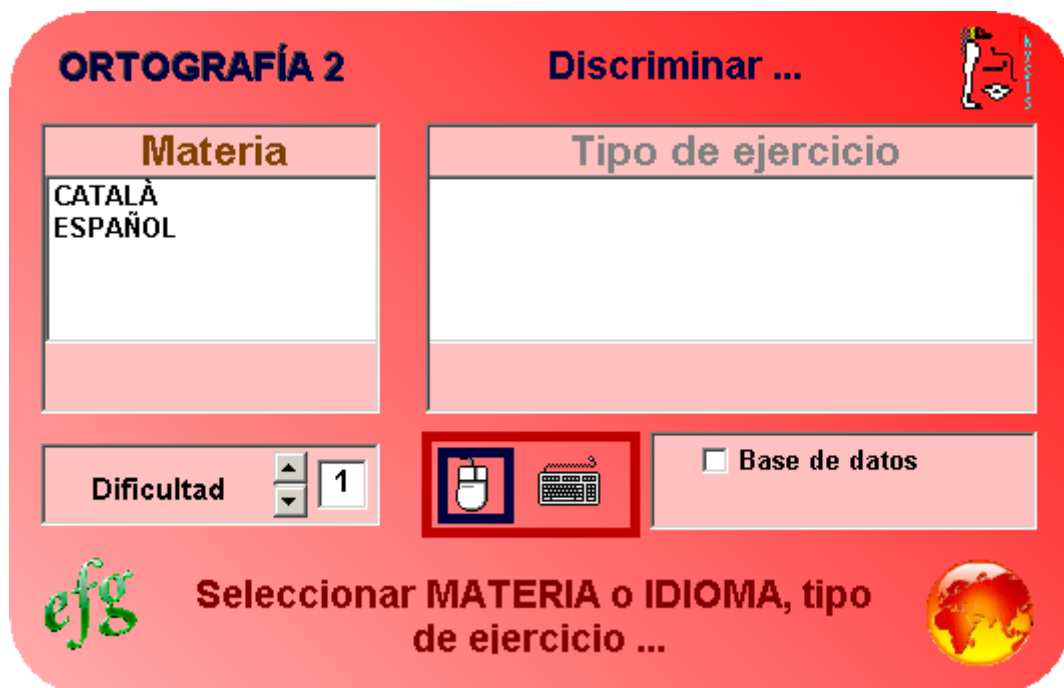
Están pensados para desarrollar: **la lectura, la escritura, dominio de las normas ortográficas, la observación, la memoria, el sentido de anticipación ...**



Todos los programas están conectados, de esta forma se puede pasar de un tipo de ejercicio a otro sin salir del programa.

Las respuestas correctas hacen aumentar el grado de dificultad.

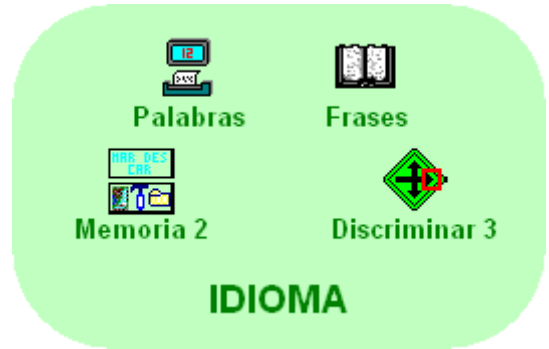
Cada grado de dificultad incluye los anteriores.





IDIOMA

Se han creado 4 programas para conseguir el dominio de diferentes idiomas: **Palabras, Frases, Memoria 2 y Discriminar 3**



Están pensados para desarrollar el dominio de diferentes lenguas: Inglés, Francés ..., utilizando diferentes tipos de ejercicios para perfeccionar: **la lectura, la atención, la observación, la memòria, el dominio del ratón, conocimiento del teclado ...**

Se trata de un programan Bilingüe (Castellano - Catalán).





UTILIDADES

Unos iconos situados en la parte superior de cada uno de los menús permiten cambiar de grupo de programa, idioma o buscar información sobre el funcionamiento de cada uno de los programas o grupo de ejercicios.



Los programas están conectados, se puede pasar de un tipo de ejercicio a otro sin salir del **Gestor**.

Las respuestas correctas hacen aumentar el grado de dificultad.

La línea inferior informa de la evolución del ejercicio.





La **pulsación del botón secundario** en la puerta de **volver al Menú** hace aparecer la pantalla inferior que muestra la evolución de la sesión.

PHYSIS - Programas de lengua
✕

Funcionamiento directo		RELAC. NOMBRE - IMAGEN
Funcionamiento		
Ejercicio: Inicial / Final	Idioma	Dificultad: Inicial / Final
1 1		1 1
Total ejercicios realizados: 3		
Ejercicios correctos	Ejercicios 1 fallo	Ejercicios más de 1 fallo
3	0	0
Evolución de la sesión		
Pasar grado	Repetir grado	Retroceder grado
0	0	0





BASE DE DATOS.- CREACIÓN

Para poder utilizar la **BASE DE DATOS** se tiene que **CREAR UNA CUENTA**.

¿ Es la primera vez que utilizas
PHYSIS ?

CREAR UNA CUENTA

Crear una cuenta **PHYSIS**

Idioma por defecto

Català

Nombre **Apellidos**


Nombre usuario

Contraseña **Mínimo 8 caracteres**

Confirmar la contraseña

Correo electrónico actual

Código de verificación



Para **crear una cuenta** se tiene que:

- **Leer** **previamente** **las**
condiciones.
- Rellenar todos los campos.
- La **dirección electrónica** es conveniente para recibir información y la contraseña en caso de pérdida.
- El **código de verificación** se tiene que introducir como aparece, **diferenciando las mayúsculas, minúsculas ...**
- La **BASE DE DATOS** permite hacer un seguimiento del trabajo realizado: **Ejercicios, Materia ...**



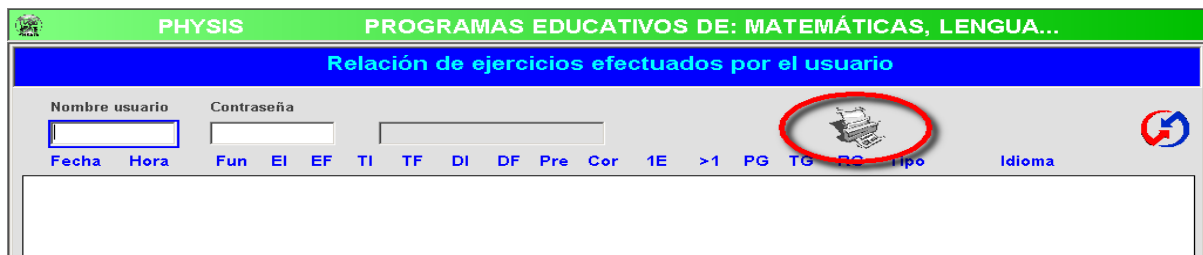


BASE DE DATOS.- EJERCICIOS

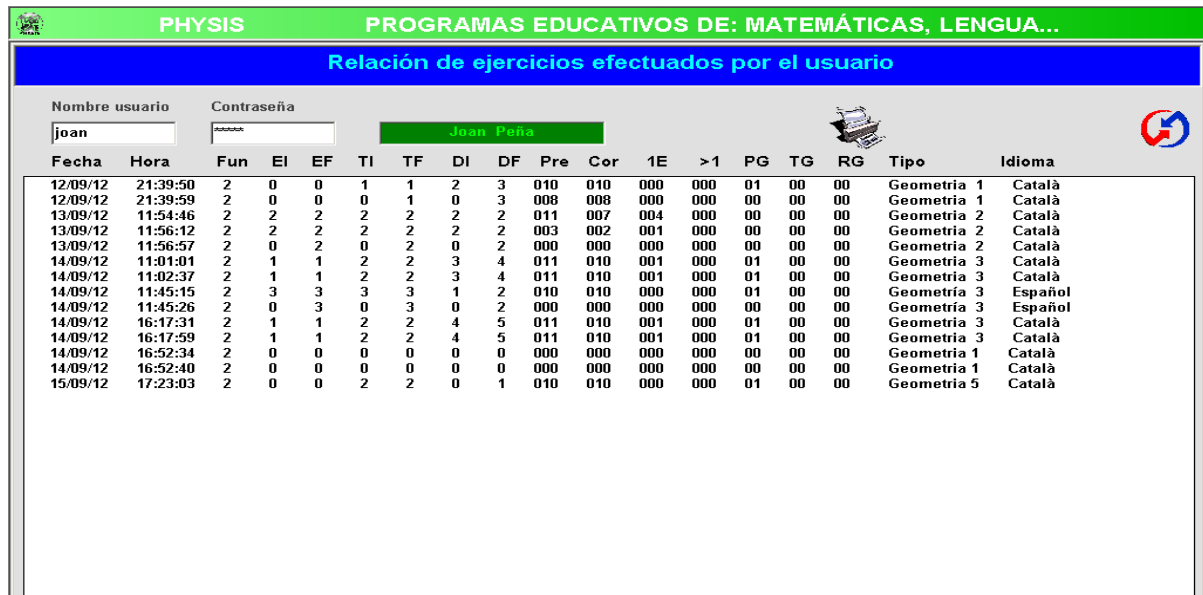
Para poder utilizar esta opción se tiene que ser usuario.



Al pulsar la **imagen indicada** aparece la pantalla inferior, donde se introduce: el **nombre de usuario** y la **contraseña**, para que los datos sean completamente personales



Permite efectuar una **impresión**, para realizar un estudio más detallado.

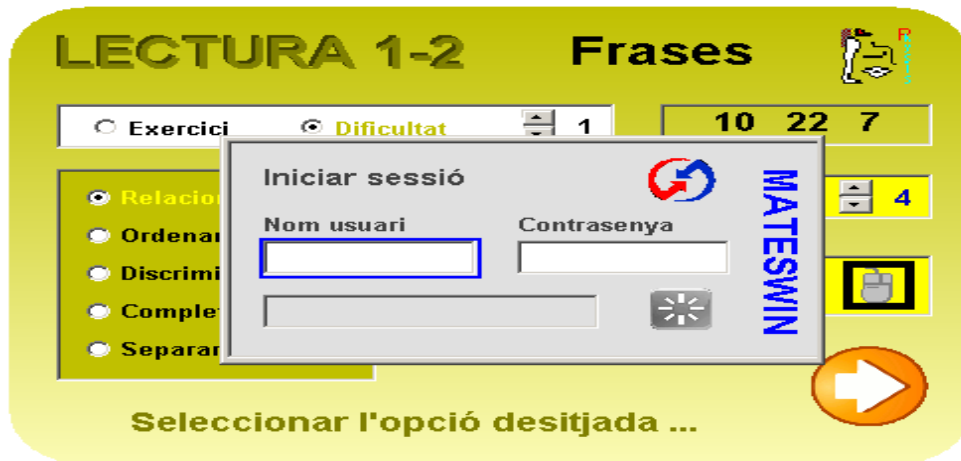




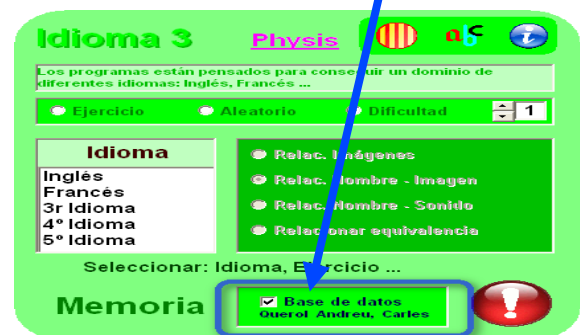
BASE DE DATOS.- ACTIVACIÓN

La activación de la opción **BASE DE DATOS** se efectúa desde cada uno de los menús que la incluyen **mediante la pulsación de la opción indicada** que hace aparecer el menú inferior, en el que se introduce:

Usuario y Contraseña.



Una vez introducidos: **usuario y contraseña**, aparece el nombre **en el cuadro indicado**, también aparece **en la barra inferior** de la pantalla.



Para **GRAVAR** la evolución de la sesión utilizar la puerta que aparece en **la parte inferior derecha**, ya que en caso contrario no quedara **GRAVADA**.





EDITORES

Permiten introducir nuevos ejercicios o modificar los existentes, para que el tema y lenguaje utilizado sea el de cada comunidad o zona geográfica.

Se tiene que procurar que las frases, ejercicios ... de los primeros grados sean muy fáciles.

En los niveles inferiores es aconsejable que las frases incluyan una imagen relativa a la misma.

Se tiene que rellenar todos los campos indicados, también se tiene que seleccionar la dificultad a partir de la que saldrá.

Enfoque constructivo, ya que cada uno va organizando sus conocimientos.

Facilita el uso del aula informática por parte de cualquier profesor, ya que el funcionamiento de los programas es muy fácil.

Ver dossier **EDITORES**.

