

# PROGRAMAS EDUCATIVOS

J. Peña



## LENGUA

Programas Educativos: Educación Infantil y Primaria

Actualidad MatesWin **PhysisWin** Utilidades

**PROGRAMAS DE LENGUA**

**PRELECTURA**

- INFANTIL 1
- INFANTIL 2
- INFANTIL 3
- INFANTIL 4
- INFANTIL 5
- INFANTIL 6
- INFANTIL 7
- INFANTIL 8
- INFANTIL 9

**REFUERZO**

- COLOR
- TANGRAM
- GEOPLANO
- OBSERVACIÓN
- LÓGICA
- ROMPECABEZAS

**LECTURA 1**

- LECTURA 1.1
- LECTURA 1.2
- DISCRIMINAR 1
- DISCRIMINAR 2

**LECTURA 2**

- LECTURA 2.1
- LECTURA 2.2
- LECTURA 2.3
- LECTURA 2.4

**COMPRESIÓN**

- FRASES
- PREGUNTAS
- ORACIONES
- SOPA DE LETRAS

**ORTOGRAFÍA**

- DICCIONARIO
- NORMAS
- DISCRIMINAR
- REFRAHES

**IDIOMA**

- PALABRAS
- MEMORIA 2
- FRASES
- DISCRIMINAC 3

PhysisWin

El recipiente conservara durante mucho tiempo el perfume del cual se impregno al principio

## ORTOGRAFÍA



## ÍNDICE

<a href="#"><u>Información</u></a>	3
<a href="#"><u>Utilidades</u></a>	5
<a href="#"><u>Ortografía</u></a>	8
> <a href="#"><u>Ortografía1Diccionario</u></a>	9
■ Buscar	10
■ Ordenar	10
■ Diccionario	11
> <a href="#"><u>Ortografía 2 – Discriminar</u></a>	12
> <a href="#"><u>Ortografía 3 - Normas</u></a>	15
> <a href="#"><u>Ortografía 4 - Refranes</u></a>	17
<a href="#"><u>Refuerzo</u></a>	19
<a href="#"><u>Editores</u></a>	
■ PhysisEditorOrtografiaDiccionari	
■ PhysisEditorOrtografiaDiscriminar	
■ PhysisEditorOrtografiaNormes	
■ PhysisEditorOrtografiaRefransys	





# INFORMACIÓN

Se han creado 4 programas para conseguir el dominio de la **Comprensión**.

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

Se trata de unos programas Bilingües ( **Castellano - Catalán** ).

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.

Son unos programas abiertos, ya que los datos introducidos, imágenes, valores ... , pueden ser modificados con el **EDITOR** correspondiente.

Los **EDITORES**, permiten crear todo tipo de ejercicios con la finalidad de utilizar el lenguaje habitual de la zona.

Los programas generan series de 10 / 5 preguntas y pasan de grado si se cumplen las condiciones, si hay muchos fallos retroceden un grado.

El funcionamiento aleatorio origina ejercicios entre todas las opciones posibles.

Algunos de los apartados tienen más palabras o frases que imágenes para forzar los niños a leer todas las opciones.





Una imagen clara que aparece en la línea inferior indica las respuestas correctas y la tachada los fallos, de esta forma con una mirada se puede saber la evolución del ejercicio.

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

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

En el enunciado de los contenidos se han tenido presentes los conocimientos previos y los posteriores.

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

Permiten trabajar un gran número de actividades en una sola sesión, por lo que se recomienda a todo tipo de alumnos y es muy útil para los niños.

Son de mucha utilidad para todos los alumnos:

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





# UTILIDADES

Unos iconos situados en los menús permiten cambiar: **de grupo de programas, de tipo de ejercicio, dificultad ...**

The screenshot shows a menu titled 'ORTOGRAFÍA 1' and 'DICCIONARIO'. It contains two columns of options:

- EJERCICIO** (highlighted with a green border):
  - BUSCAR PALABRAS
  - ORDENAR
  - ORTOGRAFÍA
- TIPO EJERCICIO** (highlighted with a blue border):
  - PRINCIPIO
  - FIN
  - CENTRO
  - ALEATORIO

Below these are several controls:

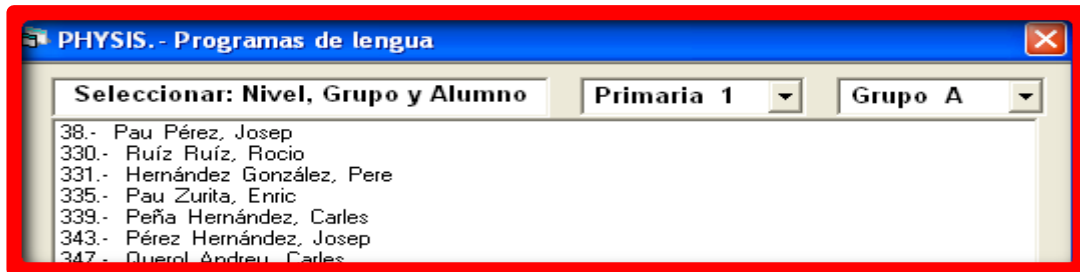
- DIFICULTAD**: A slider set to 3.
- SELECCIONAR: EJERCICIO, TIPO ...**: A label above a 'BASE DE DATOS' checkbox.
- Icons**: A circular icon with letters (magenta arrow), a circular arrow (cyan arrow), a mouse and keyboard (grey arrow), and a globe with a checkmark (teal arrow).

Labels at the bottom of the image identify the arrows:

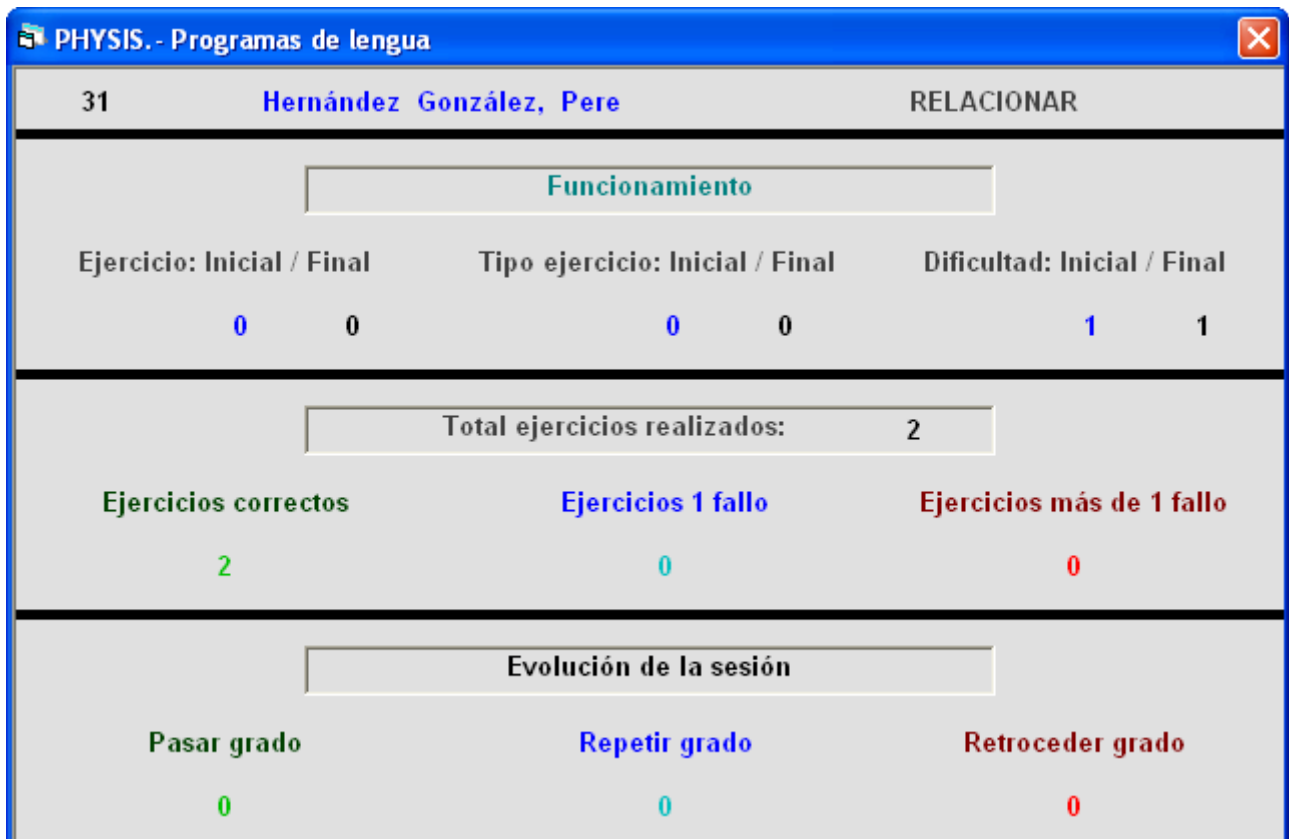
- Ejercicio** (green arrow)
- Tipo ejercicio** (blue arrow)
- Gestor** (black arrow)
- Tipo letra** (magenta arrow)
- Dificultad** (orange arrow)
- Base datos** (yellow arrow)
- Deshacer** (cyan arrow)
- Funcionamiento** (grey arrow)
- Continuar** (teal arrow)



La opción **Base de datos** permite seleccionar el alumno para grabar el resultado de la sesión.

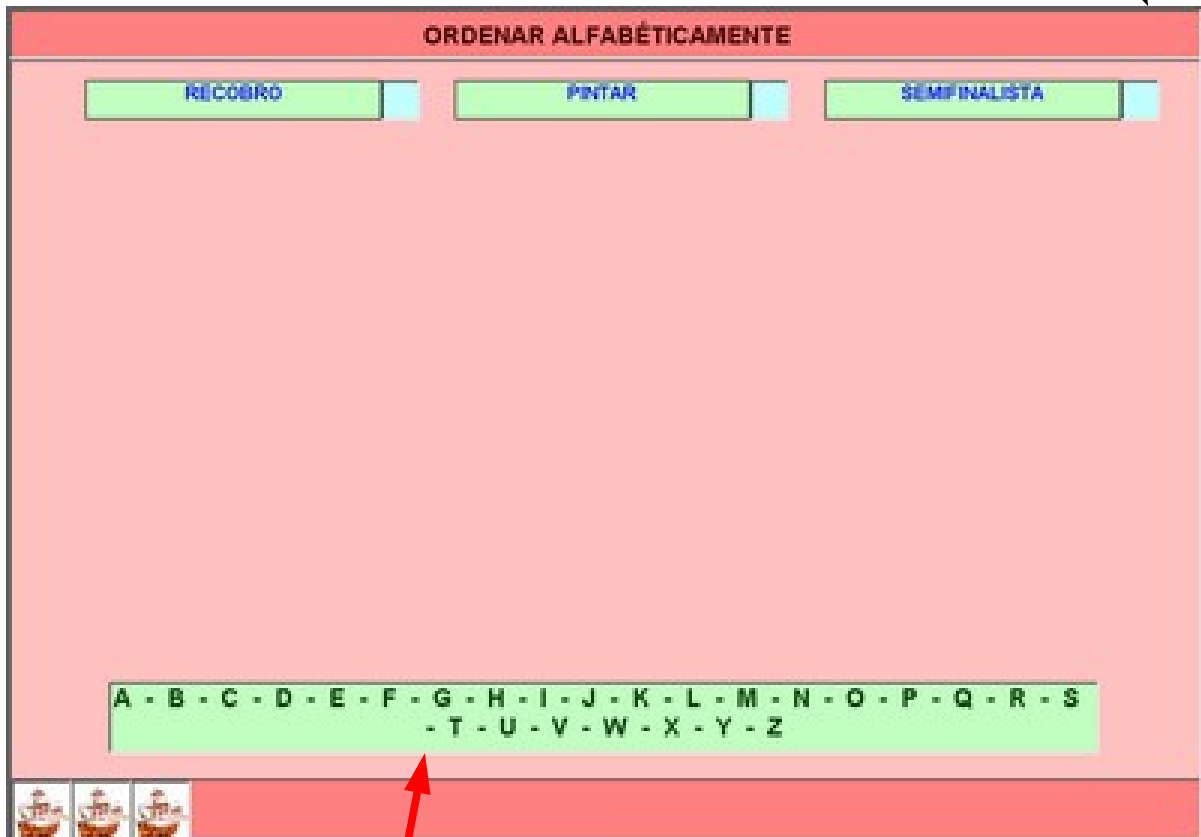


La pulsación del botón secundario en el icono de salida permite ver la evolución del ejercicio, preguntas, veces que se ha pasado de grado, número de fallos, ejercicios con mas de un fallo, veces que se ha retrocedido un grado ...



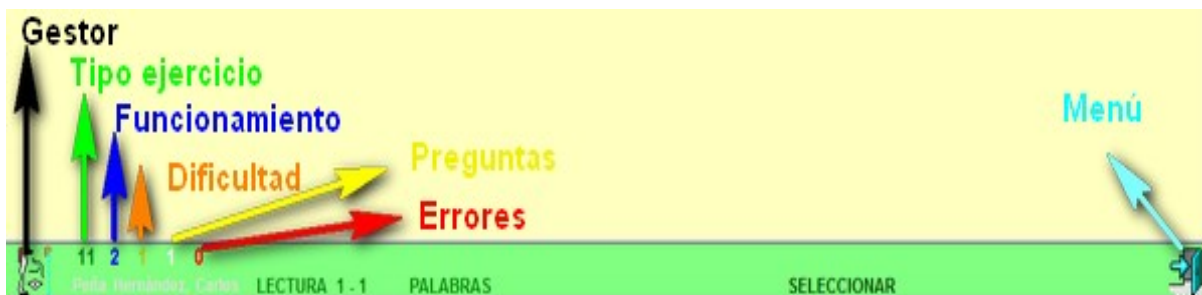


Funcionamiento



Si se falla aparece el **abecedario**.

La línea inferior informa de la evolución del ejercicio, las preguntas correctas muestran una figura normal, los fallos muestran la figura tachada, también permite salir del tema ...



En los primeros grados de dificultad se tiene que procurar utilizar palabras o frases que conozcan los alumnos.





# Ortografía

Permite trabajar el diccionario con 3 tipos de ejercicios diferentes: **Buscar palabras**, **Ordenar** y **Ortografía**.

El apartado **1º** se realiza con el ratón, el **2º** con el teclado.

En el **primer** apartado se han de buscar palabras según el **tipo seleccionado**.

En el **segundo** se ordenarán alfabéticamente.

El número de palabras aumenta con la dificultad.

El apartado ortografía permite trabajar las palabras según los **sonidos seleccionados** o la **terminación ortográfica** de las mismas.

Estos apartado se puede realizar con el ratón o con el teclado.





## Ortografía 1 - Diccionario

El trabajo de los diferentes tipos de ejercicios se va ampliando y complicando en cada uno de los ejercicios.

Hay 3 tipos de ejercicios:

- **Buscar palabras** permite 4 **Tipos de ejercicios** diferentes.
- **Ordenar** se efectúa con el **ratón**.
- **Ortografía** el funcionamiento de cada apartado se explica en las páginas siguientes.



Opciones:

**Ejercicio.**

**Tipo ejercicio.**

**Deshacer** selección.

Dentro de cada uno se puede seleccionar la **Dificultad**.

Para los pequeños permite seleccionar letra **MAYÚSCULA**.

El número de palabras aumenta según el **grado de dificultad**.

La **BASE DE DATOS** permite grabar el resultado de la sesión.

Una vez seleccionado: **el ejercicio, el tipo ...** , se tiene que pulsar el **botón de activación**.



# Buscar

La cantidad de palabras indicada que cumplen la condición indicada en la parte superior.

SELECCIONAR	8	PALABRAS QUE EMPIECEN POR	C
CONSULTA		CAPOTA	INTEGRIDAD
PICOTA		MAPA	ZANGANEAR
ACENTUADO		INQUINA	CENO
GUARDIÁN		PIQUE	MÉRITO
MALIGNO		INCONSOLABLE	MORILLO
DESCAMPADO		CRIBAR	COLUMBRAR
DESINFLAR		MELODREÑA	AJO
INCÓMODO		VENTURRÓN	CONTINENTAL
PUNIBLE		MATADURA	CONTORNEAR
CHUCHO		URBANIZABLE	ORGANILLO

# Ordenar alfabéticamente

Se tienen que ordenar las palabras alfabéticamente. [Permite deshacer la última orden o la ordenación completa antes de finalizar.](#)

**ORDENAR ALFABÉTICAMENTE**

SURCAR	HOYADA	LATINAJÓ
ACORDAR	DERRETIR	INSEGURO
MODERNISMO		

Si fallan aparece el abecedario

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S  
- T - U - V - W - X - Y - Z





# Ortografía



Esta opción permite seleccionar los sonidos deseados, así como las terminaciones, se seleccionarán 3 como mínimo.

Permite trabajar con letra **Mayúscula** o **impresa**.

**Deshacer** selección.

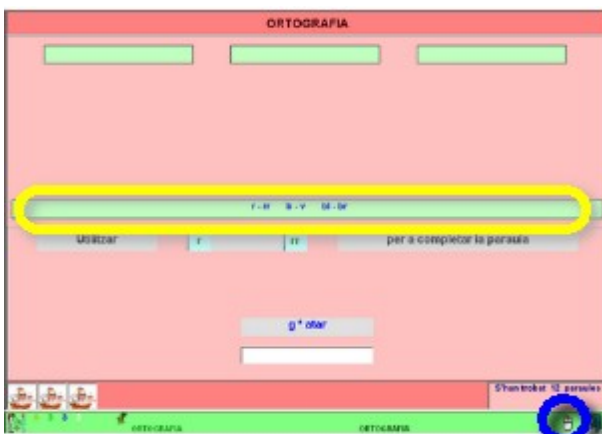
**Pulsar** para activar.

También permite trabajar con **ratón** o **teclado**

⇒ en la opción **teclado** se debe escribir la palabra completa.



⇒ en la opción **ratón** se tiene que pulsar en el sonido que falte entre las palabras activadas.



⇒ **Ortografía** a trabajar.





## Ortografía 2 - Discriminar

Permite trabajar todas las materias, actualmente hay ejercicios de **Catalán** y **Castellano**, para introducir nuevos tipos de ejercicios se debe utilizar el editor correspondiente.



Una vez seleccionada la **MATERIA, IDIOMA ...**, seleccionar el tipo de ejercicio deseado.

La **BASE DE DATOS** permite **grabar** el resultado de la sesión.

Permite letra mayúscula o imprenta.

Permite trabajar: **con teclado o ratón**.

⇒ en la opción **teclado** se debe escribir la frase ente

⇒ en la opción **ratón** se debe pulsar la palabra que falte entre las palabras activadas.

Una vez seleccionadas: la materia, el tipo de ejercicio, tipo de letra, opción, dificultad ...

**PULSAR** para activar





Seleccionar la resposta correcta

El cotxe té una \_\_\_\_\_ adaptada per portar esquís.

BACA VACA

ORTOGRAFIA DISCRIMINAR PARAULES

Opción con **ratón**

Escriure la frase completa

Els candidats volem \_\_\_\_\_ al matí.

BOTAR VOTAR

ORTOGRAFIA DISCRIMINAR PARAULES

opción con **teclado**

En la opción con teclado **se debe escribir la frase completa, incluidos los acentos ...**, **es de vital importancia el punto de final de frase.**

Permite incluir una explicación sobre la utilización de las palabras que se están estudiando.

BACA.- Plataforma acoblada al eix de l'automòbil  
VACA.- Femella adulta del bou

Esta explicación aparece en caso de error






## Ortografía 3 - Normas

**ORTOGRAFÍA 3**

Materia



ESPAÑOL

Nivel 1

Dificultad

**Normas ortográficas**




Tipo de ejerc.

BOTAR - VOTAR  
SIGNOS DE PUNTUACIÓN  
ADMIRACIÓN / INTERROGACIÓN  
LA DIÉRESIS  
MAYÚSCULAS

DEMO

Seleccionar materia, tipo de ejercicio ...



Se pueden trabajar normas ortográficas de cualquiera de los idiomas: **Castellano, Catalán, Inglés ...**

Se pueden añadir ejercicios con el **Editor** correspondiente.

A la hora de crear ejercicios se debe tener presente el nivel al que van dirigidos y la dificultad a partir de la que aparecerán, recordar que cada grado de dificultad incluye los anteriores.

La **BASE DE DATOS** permite grabar el resultado de la sesión.

Para poner el programa en funcionamiento se seleccionarán: **Materia, Tipo de ejercicio, Nivel ...**

**PULSAR** para activar





Este apartado se efectuará con el ratón, se debe seleccionar: **la letra, palabra ...** que falte en el lugar indicado.

Seleccionar la respuesta correspondiente a \*

\*I niño pequeño se llama \_rnesto.

E e

0 1 0

ORTOGRAFÍA NORMAS ORTOGRÁFICAS

Seleccionar la respuesta correspondiente a \*

\* Qué hay aquí \_

i ! ¿ ?

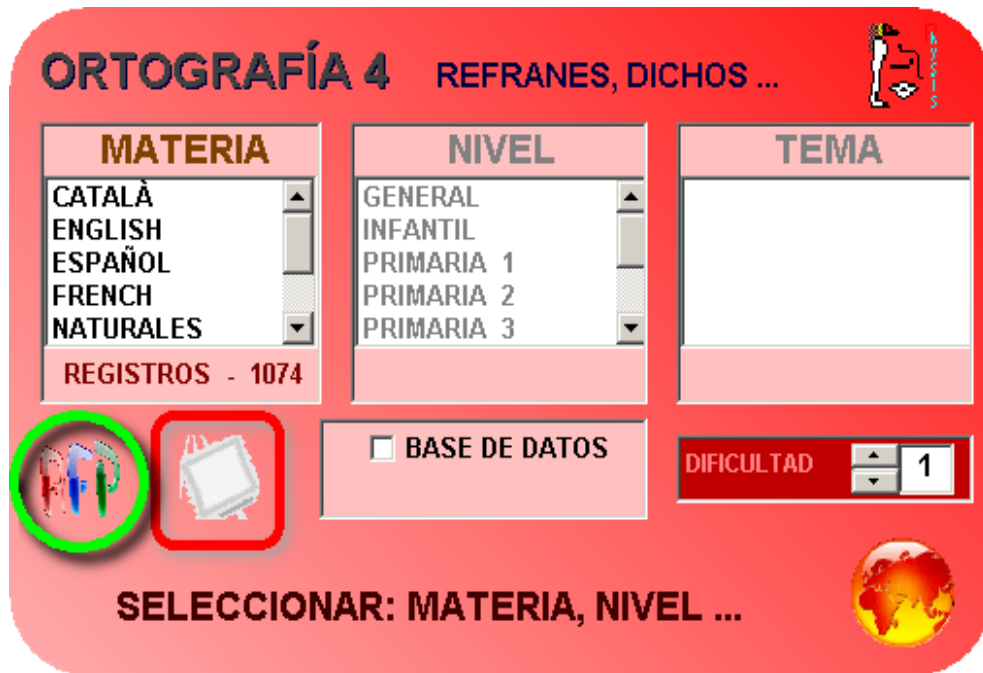
0 1 0

ORTOGRAFÍA NORMAS ORTOGRÁFICAS





## Ortografía 4 - Refranes, Dichos ...



Si hay una imagen relacionada con el tema, **el programa activa la pizarra**, la pulsación hace que la imagen relativa al tema aparezca en pantalla.

Permite trabajar todas las materias, en todos los niveles y según el tema seleccionado, por lo tanto su uso se recomienda en todo tipo de alumnos y es muy útil para los niños, ya que desarrollan la atención, la lectura, la escritura, la comprensión ...

Permite seleccionar letra **MAYÚSCULA**, esta característica es muy útil para los más pequeño, para los que necesitan refuerzo ...

La **BASE DE DATOS** permite grabar el resultado de la sesión.

**PULSAR** para activar







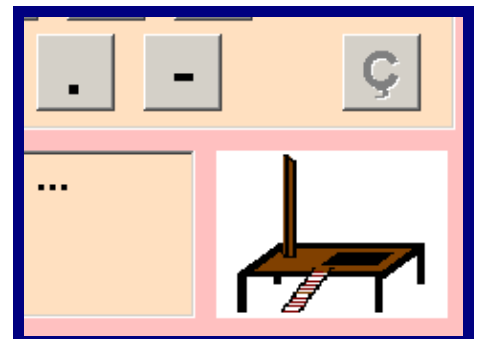
Permite trabajar con **teclado** o **ratón**. Pulsar para cambiar de dispositivo.

⇒ en la opción **teclado** se debe utilizar el teclado

⇒ en la opción **ratón** se ha de pulsar sobre el teclado que aparece en pantalla

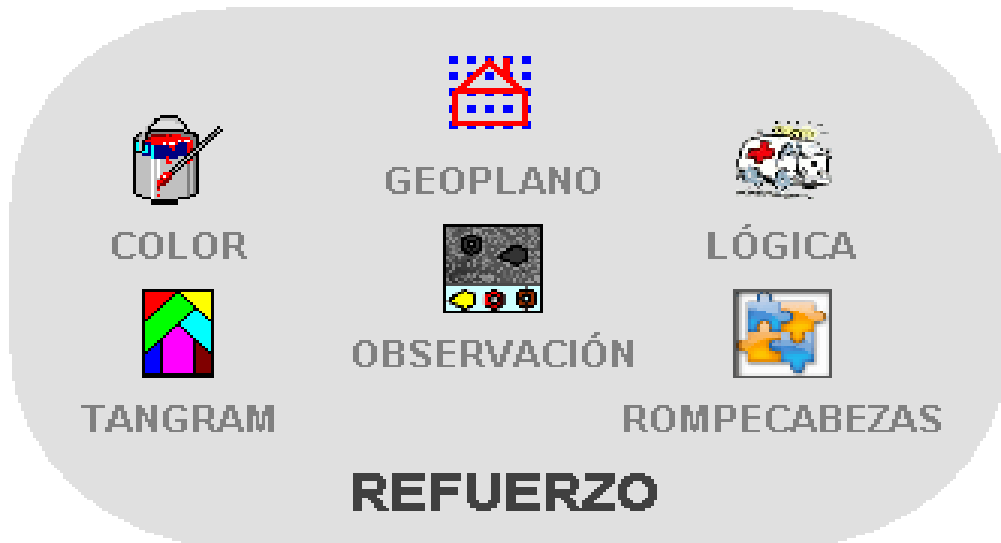
Se basa en el juego del ahorcado, cada vez que hay un error se va creando la figura correspondiente.

**Auto - evaluador.** - Para pasar de grado o ejercicio se han de cumplir las condiciones indicadas previamente por el profesor.





## REFUERZO



En los programas de **REFUERZO** ha procurado incluir unos ejercicios diferentes para premiar el trabajo efectuado por los alumnos desarrollando diferentes cualidades y actitudes, cabe destacar: **la lateralidad, la memoria, el razonamiento lógico, la capacidad de observación, el montaje de rompecabezas ...**

El trabajo de los diferentes tipos de ejercicios se va ampliando y complicando en cada uno de los grados de dificultad.

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



