



Destinataris

Aquest contingut va dirigit a nens/es d'Educació Infantil de 3 a 6 anys i a nens amb Necessitats Educatives Especials, amb l'objectiu general de desenvolupar la capacitat de reconèixer i utilitzar operativament les 8 direccions del pla, per al qual es proposa utilitzar les fletxes a dalt i a baix del teclat per desplaçar el cursor de la pantalla en l'eix vertical, així com utilitzar les fletxes dreta i esquerra del teclat per desplaçar el cursor de la pantalla en l'eix horitzontal.



El contingut està compostat per 5 objectes d'aprenentatge (OA) formats per una seqüència d'activitats orientades al control dels cursors del teclat. Les primeres activitats són d'exploració i el nen o la nena juguen i exploren l'escenari utilitzant lliurement els cursors. En el segon OA es fa un ús del joc per estructurar els moviments. Les següents activitats mostren camins i laberints que marquen l'itinerari a seguir. En les últimes activitats al procés executiu se li afegeix major abstracció amb l'ocupació de símbols que assenyala i ordena la tasca a realitzar.



Explicació de les activitats



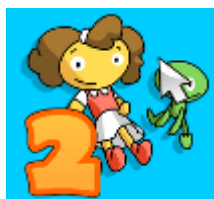
Ús de les direccions lliurement des del teclat per moure's a la pantalla.



L'ascensor



L'activitat consisteix a fer que la nena pugi o baixi amb l'ascensor que es mourà en prémer les tecles de a dalt o a baix del cursor.



Pintar lliurement un dibuix



En aquesta activitat cal pintar un dibuix. La pantalla mostrarà un dibuix en blanc i negre que es pintarà per peces, i a la zona dreta es mostrarà una paleta de colors en vertical. El programa farà ressaltar una de les peces del dibuix a pintar i l'alumne haurà de desplaçar el cursor a dalt i a baix per seleccionar el color. Quan l'alumne pari el cursor en un dels colors de la paleta un temps determinat, la peça del dibuix es pintarà. El cursor de la paleta retornarà a l'inici i s'il·luminarà la peça següent. El joc finalitzarà en pintar-se tot el dibuix.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliques



Veure fotografies.



Veure fotografies. A la part inferior de la pantalla es mostrarà com una pel·lícula fotogràfica, o una tira d'imatges en miniatura. L'alumne es desplaçarà per la tira de fotografies mitjançant el cursor i quan es detingui apareixerà una fotografia animada a la part superior de la pantalla. El joc finalitzarà en prémer la icona de la barra d'eines de canviar activitat.



Pintar lliurement un dibuix.



Pintar les figures d'un dibuix. La pantalla mostrarà un dibuix en blanc i negre que es pintarà per peces. A la part inferior de la pantalla es mostrarà una paleta de colors en posició horitzontal. El programa farà ressaltar una de les peces del dibuix a pintar i l'alumne haurà de desplaçar el cursor a dreta o esquerra per seleccionar el color. Quan l'alumne pari el cursor en un dels colors de la paleta un temps determinat, la peça del dibuix es pintarà. El cursor de la paleta retornarà a l'inici i s'il·luminarà la peça següent. El joc finalitzarà en prémer la icona de la barra d'eines de canviar activitat.



Els meus veïns.



Els meus veïns. A la part central de la pantalla hi ha un edifici de 4 plantes i 3 finestres cadascuna pel que correrà el cursor utilitzant les fletxes del teclat (a dalt, a baix, dreta i esquerra). Quan el cursor es pari un quant temps sobre una finestra, aquesta s'obrirà i apareixerà un personatge animat. El joc finalitzarà en prémer la icona de la barra d'eines de canviar activitat.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliqües



Ús de les direccions des del teclat per assolir un objecte a la pantalla.



Carreres



Carrera de cotxes: la pantalla mostrarà un videojoc de conducció simple, on el cotxe es desplaçarà cap a la dreta o esquerra en resposta als cursors horitzontals del teclat. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts, només compta errors quan el cotxe xoca contra un altre vehicle. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats.



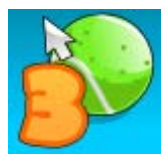
El pallasso



Pluja de pintura. De la part superior de la pantalla cauran globus de pintura . L'alumne mourà amb els cursors a dreta i esquerra un pallasso que es desplaçarà horitzontalment per la zona inferior de la pantalla. Quan el pallasso sigui assolit per un globus de pintura, canviarà de color. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts, només compta errors quan una bombolla de color taca el pallasso. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliqües



Ping pong



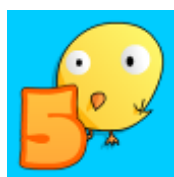
Ping Pong. Joc de ping pong clàssic on la pilota rebota contra un costat de la pantalla. La raqueta es manejarà amb els cursors a dalt i a baix. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts, només compta errors quan la raqueta no colpeja la pilota. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats.



Coet espacial



Una nau vola per l'espai. De tant en tant, apareixen asteroides o planetes que la nau haurà d'esquivar movent-se cap a dalt o cap a baix. Quan la nau xoca amb l'obstacle es produeix una explosió. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts, només compta errors quan la nau xoca contra un asteroide. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats.



Pillo-pillo



Murri Murri. A la pantalla es mostrarà una gallina que es mou dirigida pel jugador mitjançant els quatre cursors del teclat i un pollet que la persegueix. Quan la gallina es para, el pollet la toca i la gallina cloqueja. La gallina ha d'intentar no ser tocada pel pollet. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts, només compta errors quan el pollet toca a la gallina. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliques



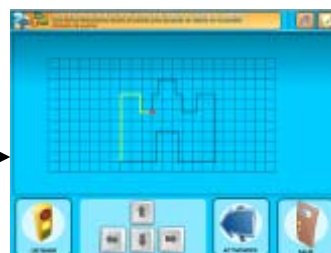
Pacman



Pacman senzill. La pantalla mostrarà un Pacman que s'hi jugarà mitjançant els 4 cursors. Ha de menjar-se totes les boletes i sortejar els fantomes. Si xoca, tornarà al lloc de sortida. L'activitat finalitza quan el Pacman es menja totes les boletes o quan es prem el botó Activitats.



Dictat de punts



Dictat de punts. En començar s'haurà de seleccionar 1 dibuix dels tres disponibles. L'ordinador realitzarà un dictat de punts a la pantalla per formar els dibuixos que el nen o la nena traçaran manejant els 4 cursors del teclat. Els punts formaran 3 dibuixos diferents que, en finalitzar, es pintaran i animaran.



Ús de les direccions per moure's per un camí definit.



Camins simples



Camins simples. Seqüència de camins que es recorren usant un únic cursor en tot el recorregut (vertical o horitzontal). Primer, se seleccionarà un personatge de 4 daus. Després, a la pantalla es mostrarà un escenari amb una cruïlla de 4 camins en angle recte i en l'extrem d'un d'ells hi haurà una cosa on el personatge s'haurà de dirigir.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliques



Camins amb equines



Camins amb cantonades. Seqüència de camins en angle recte on s'ha d'usar un cursor o un altre però no simultàniament. A l'escenari es mostrarà un camí en angle recte on el jugador podrà resoldre 4 girs. El personatge animat del jugador apareixerà en un extrem del camí i haurà d'arribar fins al final del mateix. Quan el personatge se surti del camí, es produirà un efecte visual i no es desplaçarà. Existeixen 4 escenaris diferents i diferents personatges a escollir per l'usuari.



Camins inclinats simples



Seqüència de camins inclinats 45° on s'han d'usar simultàniament els dos cursors. L'escenari conté camins amples i rectes que es tallen amb una inclinació de 45° . El personatge animat estarà situat en un extrem de la pantalla i haurà d'arribar a l'extrem contrari. Per moure el personatge, s'haurà de moure la fletxa dues vegades per dirigir el moviment oblic. Si el personatge se surt del carrer, es produirà un efecte visual negatiu. Existiran 4 escenaris diferents i 4 personatges a escollir per l'usuari.



Camins inclinats complexos.



Al recorregut s'alternaran camins rectes i inclinats 45° . El personatge animat estarà situat en un extrem de la pantalla i haurà d'arribar a l'extrem contrari. Per moure el personatge s'haurà de moure la fletxa dues vegades per dirigir el moviment oblic. Quan el personatge se surti del carrer es produirà un efecte visual negatiu. Per donar varietat a l'exercici, existiran 4 escenaris diferents i 4 personatges a escollir per l'usuari.



Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliqües



Reproducció d'un dibuix mitjançant l'ús de les direccions en una base de quadrícula.



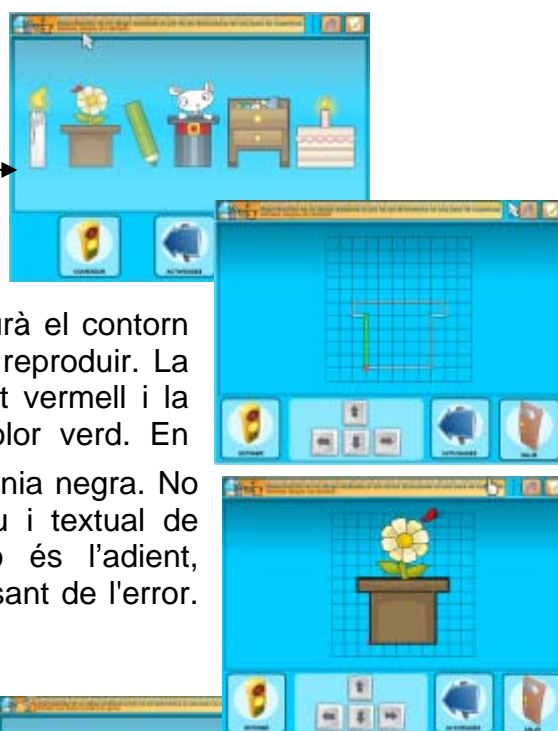
Model simple amb ajuda

Model simple amb ajuda. En començar, s'haurà de seleccionar 1 dels 6 dibuixos que es mostren. Es mostraran 2 quadrícules: la de l'esquerra tindrà un model amb les fletxes que caldrà copiar a la quadrícula de la dreta. La posició del cursor apareixerà amb un punt vermell i la línia que caldrà traçar s'indica mitjançant el dictat de fletxes amb àudio i text; en prémer el cursor correcte es traçarà una línia negra. Si es prem un cursor que no és l'adient, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.



Model simple sense dictat

Model simple. En començar, s'haurà de seleccionar 1 dels 6 dibuixos que es mostren. A la quadrícula del centre es veurà el contorn amb línies blanques del dibuix que caldrà reproduir. La posició del cursor apareixerà amb un punt vermell i la línia que caldrà traçar parpellejarà en color verd. En prémer el cursor correcte, es traçarà una línia negra. No hi haurà ajuda mitjançant el dictat auditiu i textual de fletxes. Si es prem un cursor que no és l'adient, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.



Model amb línies rectes amb ajuda

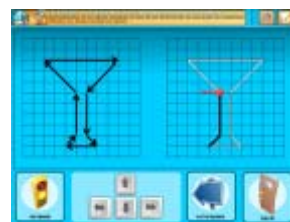




Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliqües



Model amb línies rectes amb ajuda. En començar, s'haurà de seleccionar 1 dels 6 dibuixos (amb traços inclinats). Es mostraran 2 quadrícules: la de l'esquerra tindrà un model amb les fletxes que caldrà copiar a la quadrícula de la dreta. La posició del cursor apareixerà amb un punt vermell i la línia que caldrà traçar s'indicarà mitjançant el dictat de fletxes amb àudio i text; en prémer el cursor correcte es traçarà una línia negra. Les línies obliqües es faran amb una fletxa vermella mòbil mitjançant 2 moviments. Si es prem un cursor que no és l'adient, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà..



Model amb línies rectes sense ajuda.

Model amb línies rectes sense ajuda. En començar, s'haurà de seleccionar 1 dels 6 dibuixos (amb traços inclinats). A la quadrícula del centre es veurà el contorn amb línies blanques del dibuix que caldrà realitzar. La posició del cursor apareixerà amb un punt vermell i la línia que caldrà traçar parpellejarà en color verd. En prémer el cursor correcte es traçarà una línia negra. Les línies obliqües es faran amb una fletxa vermella mòbil mitjançant 2 moviments. No hi haurà ajuda mitjançant el dictat auditiu i textual de fletxes. Si es prem un cursor que no és l'adient, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.



Dibuix lliure

Dibuix lliure. En aquest exercici no hi haurà mostra. L'alumne podrà desplaçar-se per tota la quadrícula realitzant traços horitzontals i verticals amb els 4 cursors fins a formar el dibuix que desitgi. Aquesta activitat no finalitza ni compta encerts ni errors. El joc finalitza quan es prem el botó Activitats o Escapada.

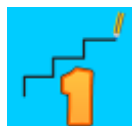




Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliques



Elaboració d'un dibuix amb instruccions de direccions de suport visual



Nivell 1



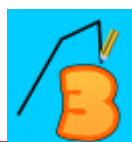
Dictat de fletxes simple. En començar, caldrà seleccionar un dels tres dibuixos que apareixen a la pantalla. Se'n dictaran (amb àudio i text) les fletxes, d'una en una, que aniran apareixent a dalt a l'esquerra en color verd per formar el dibuix. A cada fletxa li correspondrà un traç horitzontal o vertical que finalitzarà amb l'animació del dibuix. Si es prem un cursor incorrecte, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.



Nivell 2



Dictat de traços inclinats simple. En començar, caldrà seleccionar un dels tres dibuixos que apareixen a la pantalla. Es dictaran (també amb àudio i text) les fletxes d'una en una, que aniran apareixent a dalt a l'esquerra en color verd per formar el dibuix. Tots els traços seran oblics i es realitzaran amb una fletxa verda mòbil que surt de la punta del llapis mitjançant 2 moviments. Si es prem un cursor incorrecte, apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.

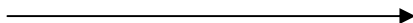


Nivell 3





Coneixement de les direccions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i les obliqües



Dictat de fletxes complex. En començar caldrà seleccionar un dels tres dibuixos que apareixen a la pantalla. Es dictaran (també amb àudio i text) les fletxes, d'una en una, que aniran apareixent a dalt a l'esquerra en color verd per formar el dibuix. Hi haurà traços horitzontals, verticals i oblics. Els traços oblics es realitzaran amb una fletxa verda mòbil que surt de la punta del llapis mitjançant 2 moviments. Si es prem un cursor incorrecte apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.



Nivell 4



Dictat d'una seqüència. En començar, caldrà seleccionar un dels tres dibuixos que apareixen en pantalla. En la part esquerra es mostrarà una seqüència de fletxes que l'alumne haurà de reproduir formant un dibuix. La seqüència es mostra completa, la fletxa que caldrà copiar apareixerà remarcada dins d'un cercle vermell, i s'aniran titllant amb un vist segons es vagin traçant correctament. Els dibuixos tindran traços horitzontals, verticals i oblics. Els traços oblics es realitzaran amb una fletxa verda mòbil que surt de la punta del llapis mitjançant 2 moviments. Si es prem un cursor incorrecte apareixerà un feedback auditiu i visual avisant de l'error. En finalitzar el dibuix aquest s'animarà.

