

Contiene todo lo que necesitas para que tus alumnos practiquen la escritura: Material audiovisual abundante, organizado metodológicamente, secuenciado, adaptable al alumno, registra el trabajo realizado, evaluación cuantitativa, ...

OBJETIVOS Facilitar el aprendizaje de la escritura castellana a alumnos a partir de los 5-6 años.

De aplicación a alumnos de Primaria, E.E. y alumnos extranjeros.

CONTENIDO Abarca toda la escritura con el único requisito de conocer las vocales. Contiene 1.132 dictados con palabras, imágenes, voces y sonidos. Están organizados en 49 series. Cada serie contiene un nº variable de dictados para trabajar una consonante. Las series son: p, s, t, m, l, n, d, ll, h, b, b-v, ñ, ca/co/cu, qu, f, rr, r, -s, -r, l, y, z, ce/ci, ga/go/gu, j, x, br, fr, tr, pr, cr, gr, dr, bl, fl, cl, ...



MODOS DE TRABAJO Hay dos: COPIAS y DICTADOS. En las COPIAS el alumno copia un texto escrito en la pantalla. En los DICTADOS el programa dicta una a una, las palabras a escribir. El alumno escribe las palabras y éstas se representan gráficamente. En ambos casos se produce una corrección automática de la escritura.

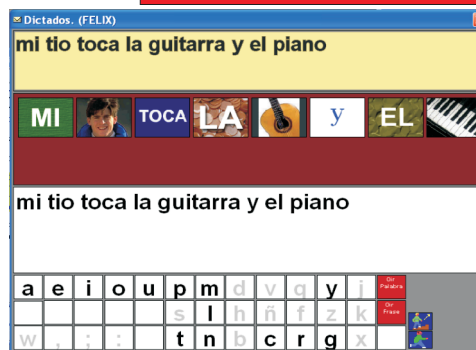
COMO TRABAJAR UN DICTADO Tras elegir el dictado se oye la primera palabra a escribir. En el ejemplo la primera palabra es PEPA que una vez escrita se representa gráficamente. Después se oye la siguiente palabra a escribir (PUSO) que también se representará gráficamente tras ser escrita.

1.132 dictados, 5.000 palabras con voz, imagen y sonido



ESCRITURA CON CONMUTADOR

Atendiendo alumnos con dificultades motóricas puede usarse con conmutador conectado al ratón. Las letras se eligen por barrido de filas y columnas con velocidad regulable.



Recomendaciones para utilizar el programa Los Dictados no es un programa para jugar. Es un programa para aprender. Su uso debe ser siempre orientado y dirigido por profesores de Primaria, E.E. o Logopedas. Los Dictados están organizados según un orden de aprendizaje que no es posible alterar. Trabajar una consonante supone conocer otras, salvo en el caso de la P. Si una consonante no se ha aprendido bien no se debe continuar.

REGISTRA EL TRABAJO DEL ALUMNO Marcando los dictados con la fecha y las siglas NT Dictado No Trabajado y SP Dictado Superado. Cuando el dictado ha sido trabajado con error se usan las siglas E0, E1, E2, ... E9. Indicando E0 un nivel de error mínimo y E9 un nivel de error máximo. Puede prepararse el trabajo al alumno y adaptarlo a su nivel y conocer en todo momento el trabajo asignado al alumno, los dictados trabajados y los resultados obtenidos.

CONFIGURAR LA ESCRITURA Dispone de varias opciones.

1. Dictados o Copias. Si elige Copias el programa presenta el texto al alumno y este se limita a copiarlo.
2. Omitir o no acentos.
3. Dos tipos de letra: arial o cursiva. La arial en mayúsculas o minúsculas y la cursiva únicamente en minúsculas.
4. Usar mayúsculas o minúsculas.
5. Elegir el modo de escritura: teclado, ratón o conmutador.

Atiende a alumnos con dificultades auditivas, motóricas y visuales. Evalúa cuantitativamente los dictados y representa gráficamente el trabajo realizado

DEFICIENCIA MOTÓRICA

Aceptan el uso de conmutador: Lápiz-3, Win Llapis, Crucigramas silábicos, Mots encreuats, For foreign people, Juegos para niños con dificultades motóricas y Dictados para aprender a escribir.

En el Lápiz-3, Win Llapis y en los Dictados el conmutador se conecta al ratón y el sistema operativo a partir de W98. En los demás el conmutador se conecta a un puerto serie pero el sistema operativo debe ser W95. El programa Sergio funciona bajo MS-DOS. Es un tratamiento de textos que usa un sintetizador de voz. Hemos puesto información en la web pero si lo prefieres llámanos, nos alegrará poder ayudarte.

El acceso al ordenador con conmutadores permite a usuarios deficientes motóricos utilizarlo como instrumento educativo insustituible tanto para los aprendizajes escolares como para el juego.

Sin embargo, los programas de ordenador deben ser diseñados específicamente para ellos y prever cuestiones importantes: de un lado, facilitar el acceso al ordenador del deficiente motórico permitiendo su uso con conmutador y por otro, adecuar su funcionamiento a la capacidad de respuesta del usuario ya que el tiempo que precisan para accionar el conmutador varía de unos usuarios a otros. En ocasiones la deficiencia motórica lleva asociada problemas de visión: PCI por ejemplo. Salvando esta dificultad añadida las pantallas de Los Juegos son lo más grandes y contrastadas posibles.

Los Juegos para niños con dificultades motóricas (funcionan únicamente bajo w95 y w98)

Se basan en la importancia del juego como principio pedagógico de aprendizaje y tiene en cuenta las dificultades motrices que tienen nuestros niños para poder manipular, utilizar fichas, corregir estrategias, etc.

Al margen de consideraciones pedagógicas, pretendemos que lo usen para jugar y que se sientan sujetos activos.

El programa consta de cuatro juegos tradicionales: los barcos, cuatro en raya, los puzzles y los comeperas.