



materiales didácticos de aula

# GUÍA MULTIMEDIA DE RECURSOS EDUCATIVOS PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES



**GUÍA MULTIMEDIA**  
**DE RECURSOS EDUCATIVOS**  
PARA ALUMNADO CON NECESIDADES  
EDUCATIVAS ESPECIALES



# ÍNDICE

<b>0. PRESENTACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>1. RECURSOS WEB</b>	<b>9</b>
1.1 PARA EL PROFESORADO	11
1.2 PARA EDUCACIÓN INFANTIL	43
1.3 PARA EDUCACIÓN PRIMARIA	67
<b>2. RECURSOS CD-ROM</b>	<b>101</b>
2.1 PARA EDUCACIÓN INFANTIL	103
2.2 PARA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA	116
2.3 PARA EDUCACIÓN PRIMARIA	129
<b>3. EQUIPOS ESPECÍFICOS</b>	<b>169</b>
3.1 EQUIPO ESPECÍFICO DE ATENCIÓN A LA DISCAPACIDAD AUDITIVA	171
3.2 EQUIPO PARA LA ATENCIÓN DE LAS ALTERACIONES GRAVES DEL COMPORTAMIENTO	174
3.4 EQUIPO ESPECÍFICO DE MOTÓRICOS	176
3.5 EQUIPO DE ATENCIÓN A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL	178

**TÍTULO:** Guía multimedia de recursos educativos para alumnado con necesidades educativas especiales

**COORDINADORAS DE LA PUBLICACIÓN:**

Inés Suárez Turbón. *Profesora de Pedagogía Terapéutica y Coordinadora de Nuevas Tecnologías del C. P. El Lloréu de Gijón.*  
Edita Sueiras Rodríguez. *Profesora de Infantil y Coordinadora de Nuevas Tecnologías del C. P. Antonio Machado de Gijón.*

**GRUPO DE TRABAJO:**

Chema Castiello Costales. *Orientador del I. E. S. Padre Feijoo de Gijón.*  
María Asunción De la Fuente López. *Logopeda y Miembro del Equipo de Atención Temprana de Gijón.*  
Alfredo Manuel González Padilla. *Profesor de Pedagogía Terapéutica del C. P. Ramón de Campoamor de Gijón.*  
Marcos Herrero Martínez. *Profesor de Pedagogía Terapéutica del Colegio Ursulinas de Gijón.*  
José Bernardo Menéndez Fernández. *Profesor de Pedagogía Terapéutica del I. E. S. El Piles de Gijón.*  
Matilde Prieto Millán. *Profesora de Audición y Lenguaje del C. P. Gervasio Ramos de Sama de Langreo.*

Con la COLABORACIÓN de Mercedes Álvarez Sierra (*Profesora de Inglés y Coordinadora de Nuevas Tecnologías en la E. E. I. Miguel Hernández de Gijón*) y de los miembros de los Equipos Específicos mencionados en el Capítulo IV.

**EDICIÓN:**

Centro del Profesorado y de Recursos de Gijón.  
*Asesoría de referencia:* José María Castiello Costales, asesor de Atención a la diversidad en los cursos 2004 al 2006.  
*Comisión de publicaciones:* Belarmino Corte (director del CPR), Luis Vaamonde y Carlos López.  
*Gestión editorial:* Carlos López, asesor de Innovación y Materiales.  
*Corrección de estilo:* Carlos Lomas, asesor de Lengua

**COLECCIÓN:** MATERIALES DIDÁCTICOS DE AULA de la Consejería del Educación y Ciencia del Principado de Asturias.

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN:** Gráficos

**DEPÓSITO LEGAL:** AS-3811-2007

**ISBN:** 978-84-690-6069-8

**DERECHO DE CITA Y RESEÑA:**

La reproducción de las imágenes y fragmentos de las obras audiovisuales que se emplean en los diferentes documentos y soportes de esta publicación se acogen a lo establecido en el artículo 32 (citas y reseñas) del Real Decreto Legislativo 1/2.996, de 12 de abril, y modificaciones posteriores, puesto que “se trata de obras de naturaleza escrita, sonora o audiovisual que han sido extraídas de documentos ya divulgados por vía comercial o por internet, se hace a título de cita, análisis o comentario crítico, y se utilizan solamente con fines docentes”.

Esta publicación tiene fines exclusivamente educativos, se realiza sin ánimo de lucro, y se distribuye gratuitamente a todos los centros educativos del Principado de Asturias.

Queda prohibida la venta de este material a terceros, así como la reproducción total o parcial de sus contenidos sin autorización expresa de los autores y del Copyright.

Todos los derechos reservados.

*Las direcciones de las páginas web que aparecen en esta Guía Multimedia de Recursos Educativos para el Alumnado con Necesidades Educativas Especiales, así como los enlaces y recursos que aparecen comentados, eran en el momento de entregar este trabajo a la imprenta los que se indican en este libro. No obstante, es posible que en algunos casos esas direcciones, esos enlaces y esos recursos sean objeto de cambios en el futuro que afecten a su consulta y uso didáctico.*

## Presentación

Por Chema Castiello

Una vez más, un Grupo de Trabajo organizado por el Centro del Profesorado y de Recursos de Gijón aborda la publicación de una **Guía de Recursos**. En esta ocasión nos hemos centrados en la atención al alumnado de necesidades educativas especiales<sup>1</sup> realizando una selección de materiales que se ofrecen al profesorado como otras tantas posibilidades para dar respuesta a las demandas de dichos alumnos.

El sistema educativo español ha iniciado en los años 80 una transformación de singular importancia rompiendo con décadas de marginación y desatención de aquella parte de la población que, debido a sus características personales, demandaba del sistema educativo una atención especial. Si en el pasado las personas con algún tipo de discapacidad habían permanecido ajenas, en su mayoría, a los procesos de escolarización o relegadas a centros y aulas especiales, desde esta década se impone una nueva concepción: su integración en la escuela ordinaria.

El concepto de integración, tal y como es empleado habitualmente, se refiere a la educación en centros ordinarios, no específicos, de los alumnos y alumnas con algún grado de discapacidad, en la creencia de que todo el alumnado tiene derecho a recibir educación junto a sus compañeros y compañeras en un medio normalizado.

Si el tipo de discapacidad no permite la integración y normalización se desarrollan todo un conjunto de medidas bajo el principio de “atención educativa en el medio menos restringido posible” indicando así una secuencia que permita la atención educativa en función de las necesidades que presente el estudiante y de su desempeño escolar.

Afortunadamente, disponemos ya de una amplia gama de disposiciones organizativas y de recursos profesionales que permiten adaptar la respuesta educativa. Entre las primeras, la integración en aulas ordinarias, los apoyos dentro y fuera del aula, las aulas de niveles alternativos o grupos flexibles, la educación compartida entre centro ordinario y centro específico, la escolarización en centro específico, los centros de día o residenciales, las aulas hospitalarias y el apoyo domiciliario.

De la mano de esta política educativa, un conjunto de profesionales pasaron a formar parte de las plantillas de los centros educativos como recurso extraordinario que favoreciese la tarea integradora. Profesorado de Pedagogía Terapéutica, de Audición y Lenguaje, pedagogos y psicólogos, trabajadores sociales, fueron algunos de

los profesionales a los que se encomendó la tarea de, en unión del resto del profesorado, proporcionar las medidas educativas que hicieran posible convertir el mundo de los deseos, la integración y normalización, en una realidad.

Puesto el centro de atención no en la discapacidad sino en el tipo de actividades de enseñanza y aprendizaje a las que se debe enfrentar el estudiante, debe pues reflexionarse sobre los procedimientos organizativos, las técnicas educativas eficaces, los recursos didácticos, y no tanto el lugar donde se imparte la enseñanza que como hemos señalado, puede ser variable, en función de las necesidades observadas. No es la ocasión para hacer un balance de estas dos décadas de integración escolar. Pero sí puede señalarse que siendo enorme el camino recorrido aún queda trecho por andar, ya que, con frecuencia, la respuesta al alumnado de necesidades educativas especiales es motivo de dificultades e insatisfacciones entre familias y profesorado.

### Profesorado, programa educativo y recursos

Todo profesor o profesora que atiende a alumnado de necesidades educativas especiales tiene ante sí tres asuntos centrales: **quién es** este alumno/a, **qué requerimientos educativos** precisa para su desarrollo personal y social, **qué instrumentos** va a movilizar. Y ello, independientemente de la materia curricular que se imparta.

El **quién** es, afortunadamente, un problema parcialmente<sup>2</sup> resuelto pues existe una red de profesionales que traslada al profesorado información suficiente sobre el alumno/a objeto de atención, su contexto familiar, su historia académica y personal. Hay una información diagnóstica suficiente para asumir un proyecto educativo personalizado.

El **programa educativo** presenta ya más problemas por la distancia que puede existir entre el programa adaptado, la respuesta del alumno o alumna y el contexto del aula. El programa adaptado es siempre una tentativa que requiere de un continuo reajuste a la actividad del alumno o alumna. Supone una carga de trabajo para el profesorado que, en ocasiones, carece de los conocimientos técnicos oportunos, de la experiencia necesaria, de tiempo o manifiesta una notable inquietud pues no ve su efectividad en términos de logro académico. Debe reconocerse que también puede existir un desajuste profundo entre programa adaptado y la programación del resto de los compañeros y compañeras, así como la dificultad real de adaptar el currículum de manera individual en todas y cada una de las áreas.

Es indudable que es un reto para el profesorado que se ve así enfrentado a definir qué hacer ante cada una de sus sesiones

<sup>1</sup> Aunque hacemos mención expresa al alumnado de necesidades educativas especiales como centro de atención de la Guía, debe tomarse en consideración que ésta atiende también los requerimientos del estudiante con dificultades de aprendizaje en general.

<sup>2</sup> La parcialidad deriva, como todo lo que tiene que ver con el ser humano, de las dificultades intrínsecas a toda interacción humana y a todo aprendizaje.

de aprendizaje, precisando programar actividades específicas de continuo. Experiencias de colaboración entre dos profesores que imparten docencia en la misma aula pueden reducir el impacto de esta demanda, pero no resuelve todos los problemas. Contribuyen a ello, entre otros factores que ahora no vienen al caso, una particular incapacidad para generar los recursos que la enseñanza adaptativa requiere.

Hemos de aclarar que el principal instrumento didáctico con que cuenta la enseñanza, el libro de texto, no está concebido como recursos de aprendizaje que faciliten la adquisición de competencias de aquel alumnado que experimenta dificultades al enfrentarse al currículum escolar. Su carácter graduado, disciplinar, su arcaica metodología memorística o su concepción del trabajo escolar como tarea individual los hace particularmente ineficaces.

## La Guía de Recursos

De aquí que Guías de Recursos como la que proponemos tienen toda su justificación en el intento de proporcionar información y materiales a los docentes que trabajan con alumnado de necesidades educativas especiales.

La Guía ha sido elaborada por un Grupo de Trabajo del Centro de Profesorado y de Recursos de Gijón con un perfil adecuado a esta finalidad. En el Grupo han trabajado profesores de Pedagogía Terapéutica, profesoras de Audición y Lenguaje, orientadores escolares y profesoras responsables de Nuevas Tecnologías. Un equipo interdisciplinar de esta naturaleza ha tenido que elaborar previamente un lenguaje común para poder llevar a buen puerto la tarea propuesta.

En primer lugar, hemos destinado un capítulo a mostrar aquellas **Páginas Web** de acceso gratuito que ofrecen tanto recursos para el profesorado como programas y actividades para el alumnado. En el primer caso se presentan las páginas donde un docente puede localizar información sobre todo tipo de dificultades de aprendizaje y/o discapacidades. La selección no ha sido sencilla dada la profusión de lugares Web con que cuenta Internet. Hemos escogido aquellos sitios que nos han parecido más potentes y con la información más actualizada, aunque en este aspecto debemos reconocer que en Internet lo actual es flor de un día. Señalamos con ello que existen amplias posibilidades que lo que aquí se recoge pierda vigencia en un tiempo limitado y nuevas direcciones URL sustituyan a las ahora presentadas. No hay manera de evitar este riesgo y será, en todo caso, la pericia de los usuarios la que supere esta dificultad.

Por otro lado, se presentan también direcciones Web pensadas para ofrecer recursos al alumnado. Tampoco ha sido fácil la selección y está afectada por el mismo problema de actualización que hemos señalado respecto a las páginas de información para el profesorado. La muestra seleccionada es amplia y recoge los principales lugares Web del país. Juegan un papel destacado las páginas puestas en marcha

por el Ministerio y las distintas Consejerías de Educación de la España plural. Muy especialmente nos detenemos en la página Web de la Consejería de Educación y Ciencia de Asturias. El NEA (Navegador Educativo de Asturias) está en plena expansión.

Afortunadamente se dispone de numerosos recursos para el trabajo escolar en las distintas materias a los que cabe aplicar un criterio de oportunidad amplio: su posible utilización más allá de la etapa educativa para la que fueron concebidos. Al docente corresponde juzgar la oportunidad del recurso para dar respuesta a las necesidades de un alumno o alumna concreta.

En segundo lugar, hemos realizado una revisión a fondo de los **Programas CD-ROM** que son habituales en los centros de enseñanza. Se trata de programas que son utilizados en las aulas de informática de los centros educativos de la enseñanza asturiana. Los hemos sometido a un juicio crítico respecto a su adecuación para una enseñanza adaptativa.

La conclusión a la que hemos llegado es que muchos de estos materiales en CD-ROM pensados para la Educación Infantil, o los distintos ciclos de la Educación Primaria, son de gran utilidad para el desarrollo de adaptaciones curriculares en etapas posteriores para las que fueron creados. Contienen tareas básicas de observación, estimulación de la atención, memoria visual y auditiva, agrupaciones y clasificaciones, orientación espacial y temporal, o trabajos de lecto-escritura, expresión escrita, identificación de conceptos, ortografía, así como de numeración, cálculo, geometría, conceptos matemáticos, resolución de problemas, etc. Todo consiste en elegir aquello que necesitemos en cada ocasión para dar respuestas a las demandas presentadas. La amplia gama de recursos seleccionados así lo permite.

Cada uno de los CD-ROM seleccionados, una pequeña muestra de los existente en el mercado, viene acompañado de una breve ficha con sus datos comerciales identificativos, los objetivos que persigue, los contenidos y una breve descripción del programa. Se establecen a veces pequeñas observaciones de carácter técnico sobre requerimientos de hardware.

Hemos realizado la selección tomando en consideración aquellos CD-ROM de más fácil acceso para el profesorado. Sacar rendimiento de tales programas exige un entrenamiento básico que, afortunadamente, ya es cultura común en muchos profesionales de la enseñanza asturiana, especialmente en la Educación Primaria.

Nos ha parecido interesante incluir un **capítulo** destinado a dar a conocer, facilitar el contacto y mostrar los recursos que atesoran los **Equipos Específicos** de Atención a las Personas con Discapacidad Visual, Auditiva, Motórica y del Comportamiento. Son una pieza esencial en el asesoramiento del profesorado para la atención al alumnado de necesidades educativas especiales y poseen ya un rodaje

dilatado y notable. Sus páginas Web ofrecen información y recursos imprescindibles que el profesorado tiene a su disposición para abordar con éxito la integración. Y más allá de los recursos mostrados en esta Guía, la cercanía de los profesionales de los Equipos posibilita un contacto directo que, en nuestra experiencia, se evidencia como enormemente fructífero.

Esperemos que esta Guía resulte útil y el profesorado pueda acceder a una más amplia gama de materiales y programas facilitando así su trabajo. Nos consideraríamos, con ello, recompensados por el esfuerzo y tiempo de descanso empleado en la tarea.







**recursos**

**1.WEB**



## Quiénes somos

Página de la Confederación de Asociaciones de Padres Protectoras de Personas con Autismo del Estado Español que engloba a 49 entidades de ámbito autonómica y provincial de 12 Comunidades Autónomas.

## Mapa Web

Concebido a modo de portal de servicios incluye buscador – foros de participación – tablón de anuncios – selección de enlaces y secciones específicos como Autismo - asesoramiento - agenda - investigación - voluntariado - colaboradores - bolsa de trabajo.

## Principales recursos que presenta la página

Uno de los enlaces más destacados es el que se sitúa bajo el epígrafe *Autismo*. En él, los padres y profesionales encontrarán información sobre el autismo, su presentación clínica, o preguntas frecuentes, estrategias de intervención con personas autistas, bibliografía, artículos (artículo “Identificación y valoración de las necesidades educativas especiales de los alumnos con autismo a lo largo del proceso educativo”) y noticias y materiales y recursos para descargar gratuitamente. A destacar:

- Autismo, una guía multimedia, imagen de Cd en formato nrg, disponible para su grabación directa.
- Materiales didácticos: desde la atención temprana a los programas de la vida actual, en formato comprimido zip.
- La escuela inclusiva vasca: en formato comprimido zip.
- Y cortos de animación relacionados con diversas capacidades en formato avi.





<http://www.asociacion-aest.org/>

## Quiénes somos

Web oficial de AEST. Asociación sin ánimo de lucro dedicada al apoyo de los chicos y chicas superdotados o talentosos así como a sus familias y profesionales implicados en su atención y educación, proporcionando información, formación y actividades de interés para los mismos.

## Mapa Web

Consultas – Debates – Conferencias – Jornadas – Talleres – Boletín – Legislación - Socios – Actividades – Ayúdanos – Noticias – Revista – Foros – Prensa – Bibliografía.

## Principales recursos que presenta la página

A visitar los contenidos de la revista “La Estación”, que se publica semestralmente, en la que se incluyen artículos de expertos en superdotación, cartas y experiencias de padres, alumnos y profesores, etc. Entre ellos “¿Cómo debe actuar el profesor en el aula cuando se encuentra a un niño superdotado?” (nº 2), “Singularidades en la educación de los niños superdotados” (nº 4), “Rendimiento escolar e intereses de los chicos más capaces” (nº 6).

<http://www.aidex.es/index.htm>

## Quiénes somos

Asociación integrada por psicólogos, pedagogos, logopedas, maestros y profesores universitarios interesados en la mejora de la Calidad Educativa, Renovación Pedagógica e Investigación desde los distintos ámbitos científicos e interdisciplinares.

## Mapa Web

La Asociación – Orientación – Observatorio – Lenguaje – Extremadura – Secretaría – Publicaciones – Materiales de NN.TT. – Materiales para la Educación – Avisos.



## Principales recursos que presenta la página

Fichas para la detección de trastornos del lenguaje. (<http://www.aidex.es/lenguaje/index.html>). Apartado dedicado a talleres sobre las dificultades en el lenguaje. A visitar el Taller 1. Dedicado a la detección de trastornos del habla, lenguaje, voz, audición y comunicación con interesantes fichas de detección de necesidades en estos campos y sistematización de la recogida de información: afonías, disfonías, disfemias, dislalias...

## Enlaces

Enlace a la página personal de Andrés García Gómez, con documentación de interés sobre autoconcepto y autoestima en la E.S.O. (<http://www.aidex.es/personales/andres.htm>).



<http://www.antoniosacco.com.ar/>

## Quiénes somos

Página personal de Antonio Sacco, ingeniero en Sistemas de Información y especialista en Tecnología informática en educación que ofrece programas gratuitos, documentación y diversa información, en especial acerca del área de la tecnología aplicada a las discapacidades motrices.

## Mapa Web

Inicio – Acerca de este sitio – Currículum – Contacto – Docencia – Área discapacidades – Documentación – Software gratuito – Links – Novedades

## Principales recursos que presenta la página

- Documentación: artículos en formato *PDF* "Informática y discapacidades", manuales diversos y apuntes sobre temas informáticos.
- Software gratuito

## Enlaces

- Proyecto Mirar y tocar: descarga del programa y manual de utilización (<http://www.simultanews.com/lincoln/antonio/myt.htm>)
- Cuentos para todos 2005: cuentos en formato MP3 y sus textos (<http://www.simultanews.com/lincoln/antonio/cuentos2005.htm>)
- Cuentos para todos 2004: cuentos en formato MP3 y sus textos (<http://www.simultanews.com/lincoln/antonio/cuentos.htm>)
- Programa Estímulos: descarga del programa y manual de utilización (<http://www.simultanews.com/lincoln/antonio/estimulos.htm>)
- Actividades Clic para 1º, 2º y 3º (<http://www.simultanews.com/lincoln/antonio/clic.htm>)

## Quiénes somos

La Red Averroes es la red telemática educativa de la Consejería de Educación de Andalucía. En la sección *Recursos educativos* es posible acceder a unidades didácticas, publicaciones, enlaces seleccionados, contenidos educativos, descarga de programas educativos y libros digitalizados de cada una de las etapas educativas y enseñanzas del sistema educativo andaluz.

## Mapa Web

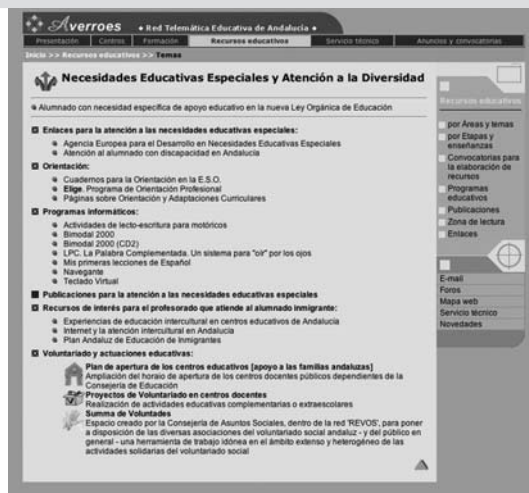
Enlaces – Orientación – Programas informáticos – Publicaciones para la atención a las NEE – Recursos de interés para el profesorado – Voluntariado y actuaciones educativas

## Principales recursos que presenta la página

- Cuadernos de orientación para la E.S.O, formato *PDF*
- Programa ELIGE, específico para la orientación profesional, en formato *PDF*. Incluye guía didáctica, material de apoyo para el profesorado y para el alumnado.
- Descarga libre de programas informáticos con instrucciones de instalación y uso: actividades de lecto-escritura para motóricos, Bimodal-2000, LPC La palabra comentada, Navegante y Teclado virtual.
- Publicaciones: La atención educativa al alumnado con discapacidad, Guías para la atención educativa al alumnado con sobredotación intelectual, con discapacidad psíquica asociada al retraso mental, con déficit visual, con trastornos del espectro autista, con discapacidad auditiva, con enfermedades crónicas, con discapacidad motora...

## Enlaces de interés

Excelente selección de páginas sobre *Orientación y Adaptaciones curriculares* que incluye varias publicaciones en formato *PDF* y la descarga del programa informático PROACI (formato ISO, imagen para grabar directamente a CD), útil para la elaboración de adaptaciones curriculares individualizadas.







<http://www.cervantesvirtual.com/portal/signos/>

## Quiénes somos

La *Biblioteca de Signos* es un nuevo proyecto que se suma a otros ya puestos en marcha por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra de la Universidad de Alicante. Se pretende en ella mostrar diferentes publicaciones relacionadas con la lengua y la cultura de las personas sordas, incluir materiales didácticos para el estudio de la lingüística y la literatura y su principal novedad es que todos los textos van acompañados de una versión realizada en lengua de signos española (LSE), con objeto de que los usuarios sordos tengan acceso completo a información completa o para que las personas oyentes, conocedoras de esta lengua, disfruten igualmente.

## Mapa Web

Literatura – Lingüística – Foro de investigadores – Materiales de enseñanza – Educación bilingüe – Cultura y comunidad

## Principales recursos que presenta la página

- Incluye material didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de LSE: en la sección Lingüística Gramática visual, lecciones de escritura alfabética en LSE, niveles inicial, medio y avanzado, diccionario de la lengua de signos, expresión corporal, etc. en formato video para ser visualizados desde la propia página.
- Artículos sobre experiencias en educación bilingüe
- Y en la sección **Literatura**, selección de poesías, cuentos infantiles y el proyecto Don Quijote de la Mancha.
- El catálogo disponible permite realizar búsquedas por título y autor.

<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/1645/>

## Quiénes somos

El objetivo general de C.A.P.E.P. es proporcionar servicio de detección, evaluación y atención psicopedagógica de manera interdisciplinar a niños de 4 a 6 años que asisten a los Jardines de Niños en México y presentan NEE, promoviendo estrategias curriculares que favorezcan su integración. Dirigido a educadores, familias y comunidad en general.

## Mapa Web

En su Web encontramos Inicio – Áreas – Discapacidades – Modalidades – Directorio – Glosarios – Cuentos.

## Principales recursos que presenta la página

- **Discapacidades:** Documentación en formato *PDF* lista para imprimir sobre diferentes tipos de discapacidades agrupadas en los siguientes grupos: discapacidades auditivas, visuales, motoras, mentales, neurológicas, lenguaje.
- **Cuentos:** Se incluyen una amplia selección de cuentos y fábulas, en formato *PDF* para su utilización en Educación Infantil.





<http://www.aumentativa.net/>

Aumentativa: aplicaciones clic y jclíc, unidades didácticas adaptadas (el cuerpo y la higiene), documentos y presentaciones en PowerPoint.

- **Sistemas de Comunicación Aumentativa.** Conjunto de “fichas descriptivas” en las que de forma breve y resumida, se exponen las características más distintivas, los usuarios a los que se destina y estrategias metodológicas, de los sistemas más usuales en nuestro país.

- **Enlaces.** Extensa relación de Páginas Web, nacionales e internacionales, relacionadas con la Comunicación Aumentativa.

## Quiénes somos

Comunicación Aumentativa en la Red (CAR) es el resultado del proyecto de investigación *Las Tecnologías de Ayuda en la Red al servicio de los comunicadores aumentativos en la escuela inclusiva* desarrollado por un Convenio de Cooperación entre la Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia y la Universidad de Murcia. Incluye un buen número de materiales formativos, informativos y de uso didáctico, desde un doble principio de accesibilidad: por un lado, el de la adecuación curricular al mayor número posible de alumnos, favoreciendo los principios de una escuela inclusiva y por otro lado, siguiendo las directrices de accesibilidad Web de la W.A.I., con el objeto de que el contenido esté a disposición del mayor número de usuarios, independientemente de su grado de discapacidad o del equipo usado para su acceso, y, además, de manera totalmente gratuita.

## Mapa Web

La Web del proyecto C.A.R. está estructurada en cinco grandes apartados: Pictogramas – Frases – Materiales – Sistemas de Comunicación Aumentativa y Enlaces.

## Principales recursos que presenta la página

- **Pictogramas.** En constante actualización y ampliación, amplísima base de datos con más de 1000 pictogramas y 1500 fotografías originales agrupados en 40 categorías semánticas (acciones, aparatos, baño y aseo, cocina...). Se visualizan en formato *PNG* y *JPEG* respectivamente, pudiendo ser impresos, copiados y almacenados por los usuarios en sus equipos para la realización de materiales y recursos didácticos como cuentos adaptados, agendas escolar, rutinas, señalización de espacios, etc). El sistema permite la búsqueda directa o por categorías. Se ofrece 4 tipos de visualización: en color, blanco y negro, en contraste inverso y en alto contraste y con diferentes opciones: con borde, sin borde, modificando su tamaño e incluso cambiando el color del alto contraste.

- **Materiales.** Recursos de todo tipo para la enseñanza y aprendizaje de cualquier Sistema de Comunicación

[http://w3.cnice.mec.es/recursos2/atencion\\_diversidad/index.html](http://w3.cnice.mec.es/recursos2/atencion_diversidad/index.html)

## Quiénes somos

Página del servidor del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) del MEC. Se trata básicamente de un directorio de Recursos para alumnos con NEE, con materiales editados por el propio Ministerio de Educación y Ciencia. Contiene además enlaces a servidores de interés para la Educación. Ofrece información básica y especializada sobre distintos tipos de discapacidades, déficits y trastornos con profusa bibliografía y webgrafía.

## Mapa Web

Educación Especial – Logopedia – Interculturalidad  
– Atención hospitalaria – Atención domiciliaria – Orientación Educativa

## Principales recursos que presenta la página

- Interesante recopilación legislativa tanto del MEC como la propia de las Comunidades Autónomas.
- Directorio de variadas asociaciones relacionadas con la discapacidad y acceso a sus páginas web, si las tuvieren.

## Enlaces de interés

Acceso a información relevante sobre diferentes patologías asociadas a déficit físico, déficit psíquico, déficit sensorial, sobredotación intelectual, trastornos graves del desarrollo, trastornos de la conducta, trastornos por déficit de atención con hiperactividad, trastornos psicológicos relacionados con la conducta alimentaria y trastornos con tics.





<http://www.xtec.es/creda/index.htm> (EN CATALÁN)

## Quiénes somos

El CREDA, Centro de Recursos Educativos para Deficientes Auditivos, en convenio con la Generalitat de Catalunya, atiende al alumnado sordo o con deficiencias auditivas y asesora a sus familias y al profesorado interesado. Formado por especialistas en audición y lenguaje, psicopedagogos y audioprotesistas ofrece no solo asesoramiento y atención sino la elaboración de materiales educativos y recursos específicos a escuelas, institutos y a las propias familias.

## Mapa Web

Los contenidos de la Web son: Presentación – Familias – Normativa – Gestión – Censo y edades – Sedes y ámbitos de actuación – Formación – Enlaces – Documentos – Departamentos – Recursos – Jornadas - Otros.

## Principales recursos que presenta la página

- **Documentos.** Sección que ofrece diferentes documentos (algunos de ellos en castellano) como "Pautas para la detección de pérdidas auditivas", "La atención, su importancia en la sesión logopédica", "Mi hijo tiene una pérdida auditiva"...
- **Recursos.** Material en PowerPoint para la evaluación fonética y Seminarios de Actualización de la Tecnología de la información (ambos en catalán).

## Quiénes somos

Centro de Recursos para la Educación Especial del Gobierno de Navarra que proporciona información, asesoramiento y prestación de recursos a los centros educativos, docentes y padres de niños con NEE y superdotados.

## Mapa Web

Secciones: Nuevas Tecnologías, Biblioteca, Unidad de información, Conducta, Atención temprana, Hospitalaria y Domiciliaria, Discapacidad auditiva, Discapacidad motora, Discapacidad psíquica, Superdotación, Discapacidad visual, Agenda, Becas, Legislación, Ayudas técnicas para la Educación Especial, Cds y programas, etc.

## Principales recursos que presenta la página

- CDs publicados por el Creena recopilatorios de programas educativos de libre distribución para la Educación Especial, formato *ISO* (archivo imagen para ser grabado a CD)
- Relación de programas informáticos elaborados por el Creena para la Educación Especial: formato *clíc* y *neobook*, descargables desde la sección Nuevas Tecnologías para trabajar en el aula.
- En cada una de sus secciones específicas de deficiencias se encuentra información diversa, actividades, documentación y selección de enlaces sobre la temática.
- Libros publicados: ofrece publicaciones de modo gratuito a través de documentos *PDF*. Alumnado con sobredotación intelectual, orientaciones para la respuesta educativa, NEE en la ESO, modelos de registro ACI, materiales informáticos y NEE, NEE alumnado con discapacidad motora, Comportamiento desadaptado y respuesta educativa en Secundaria, Alumnado con grave discapacidad psíquica en Educación Infantil y Primaria, Alumnado con discapacidad psíquica en la ESO, Alumnado con grave discapacidad auditiva en Ed. Infantil y Primaria.

## Enlaces de interés

Recomendable la visita a Programas educativos en PowerPoint, Flash, Neobook, JClíc y Hot Potatoes. Incluye una amplia selección de enlaces a recursos educativos presentes en Internet elaborados con estas aplicaciones para utilizar en el aula.





<http://www.dislexiasinbarreras.com/>

## Quiénes somos

*Dislexia sin Barreras* es una Asociación de ámbito nacional que intenta desde su página Web ayudar y orientar, acoger e informar, a las personas con dislexia. Además pretende sensibilizar a la sociedad acerca de la dislexia como un trastorno real que ocasiona gran parte de los fracasos escolares, así como conocer y difundir los estudios más avanzados sobre este trastorno.

## Mapa Web

Los contenidos de la Web son: Inicio – Objetivos de la Asociación - ¿Quiénes somos? - ¿Qué podemos hacer? – Contacta con nosotros - ¿Qué es la dislexia? – Área científica – Biblioteca – Otros enlaces – Noticias – Cartas – Búsqueda y Foros.

## Principales recursos que presenta la página

- **¿Qué es la dislexia?**. Sección que informa sobre qué es la dislexia, sus causas, diagnóstico, trastornos asociados y tratamiento.
- **Área científica**. Interesantes artículos para su utilización con TIC: “tipos de letra y dislexia” y “Programas informáticos para la dislexia”.
- Información diversa, novedades, artículos de interés y últimas noticias en su blog accesible a través de la web <http://dislexiasinbarreras.blogspot.com/>

## Quiénes somos

Web del Centro Interdisciplinario del Lenguaje y Aprendizaje (C.I.L.A.) en el que se podrá encontrar todo lo referente a la temática de la dislexia: sus características generales, cómo se puede detectar, testimonios de personas que padecen este trastorno, proveedores de material para su tratamiento, etc.

## Mapa Web

Incluye las siguientes secciones: La dislexia (en el niño, en el adolescente, mitos y realidades) – el C.I.L.A – Cursos – Charlas – Congresos – Artículos de interés – Preguntas más frecuentes.

## Principales recursos que presenta la página

- En la sección Artículos: “La dislexia de desarrollo” (artículo para docentes) y, “Hábito, método y técnicas de estudio”, “Adaptaciones metodológicas y curriculares sugeridas para los TEA”...







<http://www.educa.rcanaria.es/altascapacidades/scripts/default.asp>

## Quiénes somos

Web de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias dedicada al Programa para la atención del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias (PACIC) que se desarrolla desde el curso 2001 / 2002.

## Mapa Web

Inicio – El programa – Familias – Profesorado – Orientadores – Enlaces clasificados – Instrumentos

## Principales recursos que presenta la página

- En la sección dedicada al Profesorado, además de la normativa vigente que sustenta el Programa, es posible encontrar útiles documentos *PDF* como recomendaciones de materiales para el enriquecimiento instrumental y la estimulación de la inteligencia, un modelo orientativo de programación quincenal de aula, dos modelos cumplimentados de ACIs para alumnos con sobredotación y orientaciones metodológicas para los docentes con alumnado de altas capacidades.

[http://www.educa.madrid.org/portal/c/portal/layout?p\\_l\\_id=14135.1&c=an](http://www.educa.madrid.org/portal/c/portal/layout?p_l_id=14135.1&c=an)

## Quiénes somos

Espacio Web incluido en el portal *EducaMadrid* cuyos objetivos principales son aportar recursos al profesorado y fomentar su participación. Destinado a maestros de Audición y Lenguaje, de Pedagogía Terapéutica, orientadores, profesorado en general y profesionales externos al sistema educativo pero relacionados con él.

## Mapa Web

La Web se estructura en 6 apartados: Inicio – Documentación – Recursos – Software – Enlaces – Participa.

## Principales recursos que presenta la página

- En Documentación: artículos, reseña de libros y experiencias.
- En Recursos: fichas y materiales de trabajo para el aula, talleres, documentos multimedia para los alumnos, documentos multimedia para los profesores, modelos de programación, hojas de evaluación,
- Evaluación de software educativo general y específico: incluye fichas descriptivas y la posibilidad de descarga de los archivos.
- Elaborada selección de enlaces de interés: a instituciones y asociaciones, recursos en la red, páginas profesionales, portal *Atención a la Diversidad, Comunidad Albor...*





[http://www.educarm.es/admin/aplicacionForm.php?aplicacion=ATENCION\\_DIVERSIDAD&mode=visualizaAplicacionEducativa&sid=9160dca075fbc77fd224159e6abd53f](http://www.educarm.es/admin/aplicacionForm.php?aplicacion=ATENCION_DIVERSIDAD&mode=visualizaAplicacionEducativa&sid=9160dca075fbc77fd224159e6abd53f)

- Programa H.M.E.S, resultado del proyecto de investigación "Diseño, desarrollo y valoración de un recurso multimedia para la estimulación sensoriomotriz de niños plurideficientes con grave afectación". Acceso en la URL: (<http://www.educarm.es/estimulacion/>)
- Proyecto C.A.R., Comunicación aumentativa en la Red, en la URL (<http://www.aumentativa.net/>) al que dedicamos especial atención en páginas posteriores.

### Quiénes somos

Educarm es el portal de educación promovido por la Consejería de Educación y Cultura de la comunidad murciana.

### Mapa Web

Secciones: Inicio – Necesidades especiales – Compensación educativa – Orientación educativa – Tecnología educativa – Relaciones institucionales – murciadiversidad.org - +info  
Incluye noticias, agenda, documentos, publicaciones, convocatorias de eventos y enlaces a webs temáticas.

Principales recursos que presenta la página  
 - **Compensación educativa:** Modelo de Informe Pedagógico para Educación Primaria y ficha de datos del alumnado de Educación Primaria y Secundaria  
 - **Tecnología educativa:** Materiales multimedia (presentaciones PowerPoint) para el aula, proyectos Web propios (NEE, directorio, Evalúa, Proyecto C.A.R. (Comunicación Aumentativa en la Red) y H.M.E.S (herramienta multimedia para la estimulación sensoriomotriz), documentos en PDF listos para su visualización y descarga.

### Enlaces de interés

- Desde esta web se accede a [murciadiversidad.org](http://www.murciadiversidad.org), portal de Atención a la Diversidad en la Región de Murcia que facilita el acceso a los distintos proyectos Web puestas a disposición de profesionales y familias. (<http://www.murciadiversidad.org/>) Entre estos proyectos, además de los mencionados en el apartado anterior, destacamos foros como *tecnoneet*, seminarios, software libre para el desarrollo curricular, intercultura-net, la web del español como segunda lengua...

## Quiénes somos

Educastur es el portal educativo de la Consejería de Educación y Ciencia del Principado de Asturias. Entre sus objetivos, fomentar la comunicación con la comunidad educativa, suministrar recursos multimedia para la acción docente, ser soporte para la formación permanente del profesorado y ofrecer orientación a los distintos sectores (profesores, familias, centros e instituciones y alumnado) en el uso de las Nuevas Tecnologías. Entre otros servicios, ofrece servidor Web, identidades digitales, correo y foros de participación, materiales didácticos y documentación educativa, plataformas multimedia educativas, servicios en línea de recursos, etc.

## Mapa Web

Posee, entre sus variadas secciones, en el apartado *Profesorado – Apoyo a la acción educativa*, un bloque específico de Atención a la Diversidad: descripción del programa, Educastur sin barreras, Programas de apoyo (lengua y cultura portuguesas, acogida al alumno inmigrante) y acoso escolar. Además en *Profesorado – Documentación profesional*, se muestra documentación de apoyo relativa a la Atención a la diversidad

## Principales recursos que presenta la página

- **Sección Alumnado** – Educación Infantil y Primaria: acceso a recursos multimedia *on-line*: NEA, recursos educativos Internet en el Aula, Atlas Educacional de Asturias, ADO (Aula de las Ocupaciones y Oficios), Educalía, El caballero Don Quijote, English for little childrens, Pixelandia, Ortografía, Haz clic y aprende, Historia de Asturias.
- **Web Educastur sin barreras**: Secciones específicas dirigidas al profesorado, alumnado y familias. En el área de Profesores: recursos (enlaces seleccionados, guía orientativa, materiales de apoyo a la acción educativa, listado de organismos y software educativo para la atención a alumnos con NEE). En el área de alumnos, *Juego ¿Cuál es?* y *Cuento animado: Vamos de excursión*. En el área de Familias, información y documentación, servicios educativos, becas y ayudas, modalidades de escolarización...
- **Documentación Atención a la Diversidad**: Guías de orientación, modelos de informes psicopedagógicos y dictámenes de escolarización, programa de actuación anual de un EOEP.
- **Foros**. Foro específico de participación pública: Orientación Educativa y Necesidades Educativas Especiales.



The screenshot shows the homepage of edugua.net. At the top, there are navigation links for HOME, EMAIL, DIRECTIVOS, DOCENTES, PADRES, and PERFIL. Below this is a search bar and a main header with the site's name and logo. The main content area is divided into several columns and sections:

- INFORMES BICOLANES**: A section for bilingual reports.
- COLEGIO ANDERSEN** and **COLEGIO MISERICORDIA BOLGRANO**: Logos and names of affiliated schools.
- La Enciclopedia de la Educación en Internet**: A central theme or project.
- Adquiera la Guía de las Instituciones**: A call to action for a guide.
- Docentes**: A section for teachers, including sub-sections like 'La Formación Docente', 'Formación Docente', 'Pedagogía y Didáctica', 'Recursos Útiles', and 'La Educación en el Mundo'.
- Directivos**: A section for school administrators, including 'Narrativas Legales', 'Planamiento Estratégico', 'Marketing Gestión', 'Recursos Humanos', 'Temas Institucionales', 'Iniciativa', 'Calidad Total', 'Reforma Educativa', and 'Información General'.
- Instituciones**: A section for educational institutions, including 'Colegios Y Jardines de Infantes', 'Institutos de Educación Especial', 'Asistencia Interdisciplinaria', 'Institutos de Idiomas', 'Terciarios y Profesorados', and 'Universidades'. It also includes a 'Suscriba aquí su Institución' button.
- Padres**: A section for parents, including 'Salud', 'Educando a Nuestros Niños', 'Cuentos Infantiles', and 'Pasando con Nuestros Niños'.
- Educación Especial**: A section for special education, including 'Discapacidad Mental', 'Discapacidad Física', 'Discapacidad Visual', 'Discapacidad Auditiva', 'Trastornos del Desarrollo y de la Comunicación', and 'Trastornos del Lenguaje, el Habla y la Escritura'.
- Extracurriculares**: A section for extracurricular activities, including 'Colonias', 'Talleres', 'Deportes', 'Juegos & Fiestas', and 'Ingreso al Secundario & Apoyo Escolar'.
- edugua.net Quiénes Somos**: A section about the website's mission and goals.

<http://www.edugua.net/>

## Quiénes somos

Interesante Web dirigida a todos los estudiantes y docentes que trabajan con niños de Educación Infantil y Primaria. Cuenta con secciones específicas: “Para docentes de 1 a 5 años” y “Para docentes de 6 a 11 años”, contando con información relacionada con la formación docente, pedagogía y didáctica, recursos útiles para la enseñanza, materiales de consulta para diferentes áreas y *Actividades*. En el campo que nos ocupa cuenta con la sección “Educación Especial”, relacionada específicamente con la educación a niños con NEE.

## Mapa Web

La Web abarca temas como discapacidad mental, física, visual, auditiva, trastornos del desarrollo y la comunicación, el lenguaje, la voz y el habla. Otras discapacidades y Revistas especializadas.

## Principales recursos que presenta la página

- Buena recopilación en cada apartado relativo a las diferentes discapacidades sobre listas de correo y grupos de noticias.
- Enlaces directos a revistas especializadas con documentos descargables en formato *PDF*: Minusval, Observatorio de la Discapacidad, Solidaridad digital...

## Quiénes somos

Página personal que cuenta con la colaboración de M<sup>º</sup> Mercedes López Torrecilla y Francisco José García, del Gabinete de Logopedia de S. José (Linares – Jaén).

## Mapa Web

La Web se estructura en 9 apartados: Artículos, Bibliografía, Casos prácticos, Formación, Fotos y videos, *Links*, Logopedia Digital, Materiales, Software, Anuncios y Foro.

## Principales recursos que presenta la página

- Artículos sobre experiencias y estudios de casos
- Materiales de ayuda a la intervención
- Software de programas informáticos
- Casos prácticos para la elaboración de un programa de intervención
- Materiales: Sesiones y documentos de trabajo; Escalas, Pruebas de observación, Valoración y Exploración, *Puzzles*
- Materiales figura-fondo, Cuentos y libros de animación a la lectura, Lotos y demás material manipulativo.



Espacio Logopédico. Com  
5 años contigo

Actualizada el 12 de febrero de 2007

Patologías Escoge una opción

Artículos  
Tema de la quincena  
Detección  
Orientación  
Interdisciplinario  
Profesionales

Tienda  
Logopedia  
Pedagogía  
Guía para padres  
Pruebas y pruebas  
Asesorar escolar  
Técnicas compensatorias  
Educación especial  
Estrategias peculiares  
Enciclopedias  
Educativas  
Otros temas  
Segunda Opinión  
Módulos manipulativos  
Biblioteca

Formación  
Congresos y cursos  
Universidades y escuelas

Directorio  
Profesionales  
Instituciones  
Colegios y asociaciones  
profesionales  
Sociedad de Logopedas

Segunda Opinión  
Consultar Anteriores

Participa  
Foro general  
Foros profesionales  
Foros asociaciones  
Biblioteca

Biblioteca  
Guías  
Patologías  
Actualidad

América Google  
Fonoaudiología  
Terapia Niños  
Para Niños  
Web Niños

Buscar

Patologías Escoge una opción

Artículo para profesionales  
**Evaluación videofluoroscópica de la deglución en pacientes sometidos a tratamiento de cáncer de cabeza y cuello pre y post retirada de tubo de alimentación.**  
El presente de trabajo propuesto pretende poner en acta un estudio de trabajo endoscópico desde la postura crítica-constructiva, atendiendo tanto al grado de conocimiento como al de enseñanza de la triada alumno-docente-objeto de conocimiento con una mirada preventiva respecto de las dificultades de aprendizaje de los sujetos, sean éstas individuales o grupales.  
• **Multitypo:** Algunas consideraciones  
ver más temas\*\*

Artículo para profesionales  
**Evaluación videofluoroscópica de la deglución en pacientes sometidos a tratamiento de cáncer de cabeza y cuello pre y post retirada de tubo de alimentación.**  
Tras una aparición desventajosa de los tubos nasointerstinales, referidos a traumas laringeos que pueden llevar a padecimientos de glottis viciales, y situaciones e interacciones del paciente (presentándose gastro-...  
• **Alternativa de ayuda para adolescentes de 12 a 16 años con tartamudeo.**  
ver más artículos para profesionales\*\*

14:46:26  
HALLADAS 25 ENTRI  
ATRAPALD.COM

Orientación  
• **Trastornos generalizados del desarrollo.**  
Presenta breve normalidad, período de funciones, declive motor, después de un período de 6 a 18 meses de desarrollo normal, períodos de capacidades sociales (intelecto, neurologías y motoras).  
• **Inclusión educativa y logopedia.**  
• **Comprensión Lectura.** (Parte X)  
ver más de orientación\*\*

Espacio Interdisciplinario  
**Las NTIC y la Gestión Educativa: Cómo formar ciudadanos críticos en la sociedad del conocimiento.**  
El conocimiento donde las personas se desenvuelven las ideas, enfrenta y vive. Las escuelas, cualquiera sea su nivel desde lo educativo y lo social, se conforman en un teatro donde se actúan las tensiones angulares e individuales: los conflictos, esa mezcla de complejidad y competencia, poder, antagonismo y amplitud.

Detección  
• **Deficiencia auditiva. Localización de la zona**  
ver más de detección\*\*

<http://www.espaciologopedico.com/>

## Quiénes somos

Portal de Logopedia, fonoaudiología y terapia del lenguaje. Es iniciativa de un grupo de profesionales de la logopedia y otras disciplinas relacionadas que pretende facilitar la búsqueda de la información sobre los aspectos que intervinen en los trastornos del lenguaje y del habla, además de constituirse como fuente de referencia con información veraz, actualizada, organizada y accesible a todos los integrantes de la comunidad logopédica: personas con necesidades especiales, familia y profesionales

## Mapa Web

La Web se estructura en cinco grandes apartados: Artículos – Tienda/Librería - Formación – Directorio – Segunda opinión – Participa – Biblioteca.

## Principales recursos que presenta la página

- **Artículos:** documentos sobre detección, orientación de problemas, profesionales y el tema de la quincena, tratado más ampliamente..
- **Tienda – Librería:** selección de bibliografía relacionada con el mundo de la logopedia, la comunicación, el lenguaje, la lectura y la escritura. Es posible realizar directamente la compra *on-line* de los mismos.
- **Biblioteca:** excelente buscador para encontrar información sobre patologías (permite escoger entre las relacionadas con Desarrollo del lenguaje, Voz, Logopedia y Otros temas, proporcionando información muy completa de cada una de ellas) y noticias de actualidad para localizar primeras aproximaciones informativas a cada temática.
- **Segunda opinión:** Permite realizar consultas por correo electrónico.
- **Participa:** Para acceder a los diferentes foros ya sean generales o de tipo profesional.

## Quiénes somos

Portal educativo del Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco. Contiene toda la información relativa al sistema educativo vasco. Portal bilingüe en euskera y en castellano.

## Mapa Web

Un menú situado en su parte izquierda da acceso al Departamento, Información General, Personal, Alumnado, Centros y Estudios, PREMIA, Universidad, Euskera, Becas, ayudas y subvenciones, Transporte y comedores escolares, Publicaciones, Biblioteca, Innovación, Servicios de apoyo a la docencia, Inspección de Educación, Obras y Equipamiento, BOPV.

## Principales recursos que presenta la página

- **Sección Alumnado** – con enlace a **Alumnado con Necesidades Educativas Especiales**. Incluye normativa del País Vasco sobre NEE, normativa sobre ayudas, aulas de aprendizaje de tareas, selección de enlaces, información sobre la escolarización de niños/as con sordera.

- **Apartado Publicaciones**: Excelente colección de libros propios en formato PDF: Educación del alumnado con altas capacidades, Las NEE en el 2º Ciclo de Educación Infantil, Orientaciones para el tratamiento de la diversidad en Educación Primaria, Las NEE en la Educación Primaria, Las NEE en la ESO, El autismo en la edad infantil, Estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil, Síndrome de Down, NEE y desarrollo del lenguaje, El Proyecto Curricular en los centros de Educación Especial, El síndrome de Asperger, El autismo, Las respuestas a las NEE en la escuela inclusiva vasca. Además colección de documentos como Educautisme, Aulas de Audición y Lenguaje, Manual de Lenguaje de Signos, etc.







<http://www.autismo.org.mx/>

## Quiénes somos

Federación Latinoamericana de Autismo que proporciona a los padres y profesionales que hablan español y información actualizada en los diferentes aspectos de esta temática: diagnóstico, recursos y estrategias de intervención para la familia, tratamientos, educación, medicamentos, investigaciones actuales sobre causas, prevención y tratamientos, así como enlaces a otros sitios relacionados con los contenidos que trata.

## Mapa Web

Autismo – Familia – Qué hacer – Teorías de causas – Trabajos – Directorio – Bibliografía – Eventos – Membresía – Cómo ayudar.

## Principales recursos que presenta la página

- Uno de los enlaces más destacados es el que se sitúa bajo el epígrafe *Autismo*. En él, los padres y profesionales encontrarán información sobre su definición, sus características, sus manifestación en diferentes tramos de edad, sus causas, una guía diagnóstica descargable para detectarlo, las discapacidades asociadas y una interesante sección sobre qué no es autismo, complementado con el enlace *Teorías de causas*, que recoge íntegramente un excelente artículo firmado por el Dr. Lewis Mehl-Madrona, especialista reconocido en la materia.
- En la sección *¿Qué hacer?* se incluye, además de pautas de actuación orgánicas y médicas, pautas de actuación en el campo de la educación con técnicas y estrategias educativas específicas que ayudarán al profesional de la educación que debe atender a niños con esta problemática.

## Quiénes somos

Proyecto del Grupo editorial STM, que cuenta con la colaboración de la Asociación Española de Logopedia, Foniatría y Audiología (AELFA). Se trata de un portal para profesionales de Logopedia, Comunicación y Lenguaje del Grupo Ars XXI orientado a potenciar la interactividad y comunicación entre todos los profesionales del ámbito de la logopedia y de otros estrechamente relacionados como foniatras, audiólogos, psicólogos, neurólogos, psicopedagogos, lingüistas y maestros. La Web requiere registro para acceder a sus contenidos siendo éste gratuito.

## Mapa Web

La Web se encuentra en una fase inicial y aún no están activas todas sus opciones. Se estructura en cinco categorías: Actualidad – Formación – Profesión – Recursos y Participa, cada una con sus correspondientes secciones.

## Principales recursos que presenta la página

- La sección **Recursos** abarca los ámbitos familiar, escolar e institucional, pero en el momento de entregar a la imprenta esta Guía aún no está activa. Multimedia de Recursos para el Alumnado con Necesidades Educativas Especiales.





<http://www.needirectorio.com/>

### Quiénes somos

NEE Directorio es un portal de acceso a cientos de recursos, páginas Web e información en castellano relacionados con la Educación Especial y las NEE, comentados y agrupados en diversos bloques temáticos. Recoge artículos sobre investigaciones, comunicación de experiencias didácticas, de formación, de innovación educativa, información actualizada de eventos, congresos, jornadas y cursos, documentos de interés, información sobre Asociaciones y Fundaciones, Centros de Atención al Minusválido, Instituciones, Ministerios, Web personales, etc. relacionados con ésta área.

### Mapa Web

Directorio: altas habilidades, autismo, discapacidad auditiva, discapacidad intelectual, discapacidad motora, discapacidad visual, diversidad, problemas de comportamiento, síndromes poco frecuentes, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, atención temprana, intervención educativa, intervención logopédica, psicomotricidad, tecnologías de ayuda, legislación educativa, centros, instituciones, asociaciones, foros de educación especial, listas de correo, publicaciones, software o hardware, bibliografía, materiales imprimibles, etc.

### Principales recursos que presenta la página

- Recopilación comentada por áreas y enlaces a las páginas de descarga de software libre aplicado a la Educación Especial y a la atención de alumnos con NEE.
- Enlaces a diferentes páginas Web con materiales directamente imprimibles para utilizar en el aula. Permite realizar búsquedas mediante formulario.
- Evaluación de software educativo: Proyecto EVALÚA (<http://www.needirectorio.com/evalua.php>) Instrumento de apoyo al profesorado para la selección de recursos informáticos: ficha de información y valoración, clasificado por áreas, niveles y etapas educativas, con referencias de programas y software específicos para la atención a la diversidad

## Quiénes somos

El National Dissemination Center for Children (Centro Nacional de Información para Niños con Discapacidades) es un centro de información y referencia y un recurso para programas y servicios para bebés, niños y juventud de hasta 22 años de edad que tienen discapacidades. Proporciona información sobre la ley *Individuals with Disabilities Education Act* (Educación para Personas con Discapacidades - IDEA), la Ley Nacional sobre Educación especial, la ley *No Child Left Behind* (Que Ningún Niño Quede Abandonado), la Ley General de Educación del país y está constituida por una extensa base de datos de investigación sobre prácticas eficientes para niños con discapacidades.

## Mapa Web

En su Web encontramos: Portada – Anuncios – ¿Por dónde empezar? – Preguntas comunes – Publicaciones – Enlaces a temas de discapacidad – Recursos estatales – IDEA 2004 – Buscar información – Sobre Nichcy.

## Principales recursos que presenta la página

- **Publicaciones – Sobre discapacidades:** Ofrece publicaciones en formato *PDF* claras y concisas sobre discapacidades específicas en las que se recogen también propuestas de intervención educativa: autismo, retraso mental, Síndrome de Down, sordera, trastornos del habla y del lenguaje, entre otras.

## Enlaces de interés

- Acceso a enlaces que proporcionan información en español sobre Discapacidades Específicas en <http://www.nichcy.org/resources/sp-spdisabcond.asp>
- Acceso a enlaces que proporcionan información en español sobre temas de discapacidad en <http://www.nichcy.org/resources/sp-sptopics.asp>





<http://peapo.iespana.es/>

## Quiénes somos

Página dedicada por completo al programa *PEAPO*, diseñado por Luis Pérez de la Maza, que supone la traducción y adaptación de algunos sistemas de intervención específicos para personas con Trastornos del Espectro Autista (TEA).

## Mapa Web

¿Qué es PEAPO? - ¿A quién está orientado el programa?  
 - Posibilidades de uso, características - Materiales - Preguntas frecuentes, FAQs - Autores.

## Principales recursos que presenta la página

- Materiales: Acceso a la página de descarga del programa y del manual de utilización del mismo, Galería de pictogramas y Galerías de fotografías.

## Quiénes somos

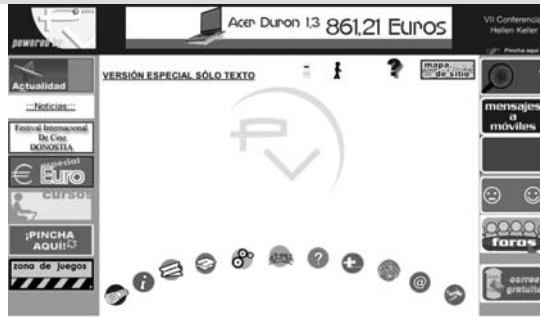
Primer portal hispano de Internet dedicado al colectivo de personas sordas, fruto del trabajo personal de Oscar Peña. Página cuya característica es la de ofrecer información, distracciones, ayuda y enseñanzas a las personas sordas y sordo-ciegas, sean éstas adultas o se hallen en la infancia. En esta página, además, se encuentra abundante información sobre otros aspectos relacionados con los medios informáticos que pueden ayudar a las personas con este tipo de discapacidad, además de ofrecerles juegos, software y otro tipo de información relativa a esta problemática. La presentación gráfica responde a un diseño que intenta ofrecer funcionalidades específicas para la población con limitaciones auditivas.

## Mapa Web

Si la visitamos, en portada descubriremos como portal de servicios noticias, foros, *chats*, diccionario, mensajes a móviles, buscador, correo electrónico gratuito, cursos, novedades, etc. pero sobre todo destaca por sus diferentes secciones llenas de contenidos para las personas sordas y sordo-ciegas: noticias, información, cultura y ocio, educación, empleo, planeta infantil, servicios y ayudas técnicas, varios, humor, informática y/o viajes.

## Principales recursos que presenta la página

- La experiencia de una profesional sorda en la educación bilingüe de alumnos sordos: Marta Vinardell (enlace información – lse)
- En **Cultura y Ocio** tenemos cine con profusión de imágenes, televisión, videos, libros especializados y agenda.
- En la sección **Educación**, excelente selección de artículos sobre lectoescritura, programa bilingüe para niños sordos, importancia de las habilidades orientativas y la movilidad.
- En la sección **Servicios y ayudas técnicas** análisis sobre los implantes cocleares y, en concreto, en niños.
- Y para los más pequeños **Planeta Infantil**, una página llena de dibujos para colorear, juegos *on-line*, cuentos, con bonitos dibujos y un texto fácil y comprensible, adivinanzas, curiosidad y hasta un Chat para ellos.



**IMPORTANT:**  
Canvi d'adreça del servidor.  
L'adreça [www.xtec.net/~jlagares](http://www.xtec.net/~jlagares) caducarà.  
La nova adreça és: [www.xtec.cat/~jlagares](http://www.xtec.cat/~jlagares).  
L'adreça [www.jlagares.org](http://www.jlagares.org) continuarà sent vàlida.

L'adreça de correu [jlagares@xtec.cat](mailto:jlagares@xtec.cat) passa a ser: [jlagares@xtec.cat](mailto:jlagares@xtec.cat)  
L'adreça [jordi@lagares.org](mailto:jordi@lagares.org) continuarà sent vàlida.



**projecte  
Fressa  
2007**

**Què hi ha aquí?**

- Explicació de què és el projecte Fressa 2006 i/o quina és la filosofia d'això

**Programari**

- Per persones amb discapacitat motòrica controlats per escaneig i/o rata i/o commutadors (pulsadors)
  - Programa: **Plaphoons**. Comunicador dinàmic.
  - Programa: **Control de la Rata**.
  - Programa: **Kanghooru**. Per realitzar escaneig automàtic a qualsevol programa.

<http://www.xtec.es/~jlagares/eduespe.htm>

- **Programas para personas con discapacidad auditiva.**
  - **Reconocimiento de fonemas:** Ejercicios mediante juegos para aprender a discriminar fonemas.
  - **Reconocimiento de vocales.** Ejercicios mediante juegos para aprender a discriminar vocales.
  - **Globus:** Ejercicios a través de juegos de intensidad / duración.
- **Programas para personas con discapacidad visual y/o motora.**
  - **Navegador Web Hablado y/o controlado por escaneo**
  - **El Xerraire:** programa para facilitar la escritura.
- **Programas para personas con discapacidad visual.**
  - **Lectura de libros para invidentes.**
- **Programas para personas con discapacidad motórica.**
  - **Lectura de textos**
- **Programas para programadores que quieran utilizar programas controlados por fonemas.**
  - **Motor de reconocimiento de sonidos, DII y programas de ejemplo para utilizarlo.**

## Quiénes somos

Página personal de Jordi Lagares, creador y director del Proyecto. Este proyecto se orienta a ofrecer un variado y completo software dirigido a ayudar a personas que presentan diferentes tipos de discapacidades. En la Web no sólo se encuentran detallados análisis sobre los diferentes programas, ejemplos de utilización y manuales para su empleo.

## Mapa Web

Página Web lineal sin menú de navegación, toda la información se localiza mediante desplazamiento por la pantalla.

## Principales recursos que presenta la página

- **Programas para personas con discapacidad motórica controlados por escaneo y/o ratón:**
  - **Plaphoons.** Comunicador dinámico.
  - **Kanghooru.** Para realizar barrido automático en cualquier programa.
  - **Teclado mágico:** Configurable para actuar como predictor de palabras.
  - **Juego, platillos voladores**
  - **Controlador de juegos.** Con juegos de ejemplo.
  - **Controlador del ratón.**
  - **Controlador de un teclado**
  - **Pasa páginas:** Para leer libros o ser leídos por el programa.
- **Programas para personas con discapacidad motórica controlados por voz:**
  - **Controlador del ratón**

## Enlaces de interés

Página que ofrece enlaces a software libre o demos para discapacitados: Lectores de pantalla, magnificadores de pantalla y navegadores adaptados.  
([http://www.cuervoblanco.com/descargas\\_discapacidad.html](http://www.cuervoblanco.com/descargas_discapacidad.html))

## Otros sitios para descargar programas:

<ftp://ftp.once.es/pub/utt/bibliotecnia/>  
<ftp://ftp.once.es/pub/utt/tiflosoftware/>

## Quiénes somos

Portal sobre discapacidad en el que colaboran el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, el Instituto de Mayores y Servicios Sociales y la Universidad de Salamanca a través del Instituto Universitario de Integración en la Comunidad (INICO). Su objetivo es el establecimiento y desarrollo de un sistema de información de carácter estatal sobre discapacidad, vía Web, de acceso público, libre y gratuito.

## Mapa Web

La parte central de la página está dividida en seis diferentes secciones: *Noticias*, *Fuentes documentales*, *Legislación*, *Prestaciones y Ayudas*, *Cursos y Congresos* e *Investigación*. En la parte izquierda de la página se puede acceder a las secciones *Información - Productos - Acerca del Sid y Colabora*, mientras que en la parte derecha se accede a las secciones *Destacamos y Novedades en la Web*.

## Principales recursos que presenta la página

- **Productos.** Es posible consultar a texto completo la revista Minusval, el boletín digital y la revista Enlace. También se realizan vaciados de las revistas consideradas científicas del mundo de la discapacidad en castellano y se recogen los sumarios de cerca de 100 revistas a nivel nacional e internacional. Se recogen las emisiones del programa radiofónico “Hablamos de discapacidad” de la Cadena SER (formato MP3).
- **Información.** No cabe duda que esta es la sección más importante y útil de la página para los docentes. En ella es posible localizar numerosos artículos que ofrecen información actualizada sobre diferentes discapacidades; legislación nacional, autonómica. Temas como Salud escolar y prevención de desigualdades educativas, atención temprana, Integración escolar y Educación, Compensación de desigualdades en Educación, Trastornos del aprendizaje... Referencias bibliográficas, enlaces a Webs específicas que tratan sobre esta temáticas, proyectos de investigación, tesis doctorales, etc. que hacen de esta base de datos una de las más completas en Internet.







<http://www.tecnoneet.org/>

## Quiénes somos

*Tecnoneet* es un foro de carácter bianual, creado por la Consejería de Educación y Cultura de la región de Murcia, donde se intercambian experiencias, metodologías y conocimientos sobre los avances tecnológicos y estrategias de intervención que en el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las NEE, se han generado en los últimos años.

## Mapa Web

En su Web encontramos: Presentación – Objetivos – Congresos Tecnoneet – Biblioteca Tecnoneet – Otras publicaciones – Colaboraciones – Enlaces a proyectos como NeeDirectorio y Evalúa – Otros proyectos – Contacto.

## Principales recursos que presenta la página

- **Biblioteca Tecnoneet:** Publicaciones y materiales generales en torno a los Congresos Tecnoneet, en formato PDF. Se incluye “Retos y realidades de la inclusión digital”, “Tecnología, educación y diversidad”, “Las Nuevas Tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad”, “Las Nuevas Tecnologías en el ámbito de la discapacidad y las necesidades especiales”.
- **Otras publicaciones.** Se incluyen en formato *PDF* “Tecnologías de ayuda en personas con trastorno autista: guía para docentes” y “Aplicaciones de las Nuevas Tecnologías a las NEE”.
- **Colaboraciones:** Se incluyen en formato *PDF* “Herramientas de autor y aplicaciones informáticas para alumnos con NEE asociadas a grave discapacidad”, “El ordenador, un recurso para las NEE”, “Aplicación educativa de los videojuegos”, “Nuevas Tecnologías y Atención a la diversidad”...

## Enlaces de interés

- **Software libre para la educación:** <http://www.neediretorio.com/softlibre.php>

<http://www.tiflolibros.com.ar/>

## Quiénes somos

Primera biblioteca digital virtual para ciegos y deficientes visuales de habla hispana. Ofrece en forma gratuita libros electrónicos para personas con discapacidad visual, gracias al intercambio y aporte de libros digitales y de textos escritos por miembros de Tiflolibros. Cuenta con más de 5000 libros en formato digital disponibles sólo para usuarios registrados.

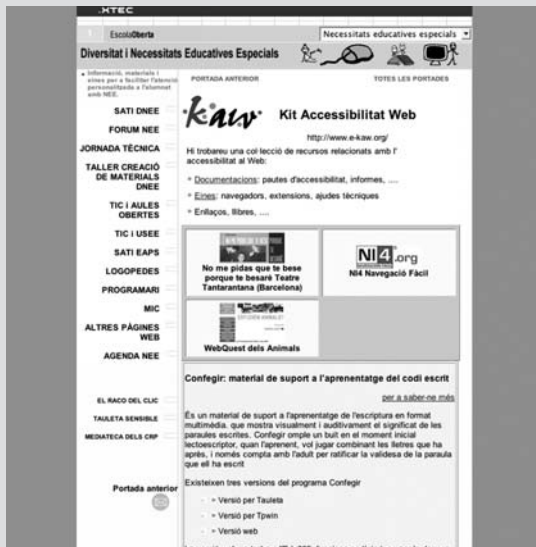
## Mapa Web

Un menú textual nos permite el acceso a: Biblioteca de Tiflolibros, Libros en audio, Marco legal, Información institucional, ¿Cómo lee una persona ciega en la computadora?, Cómo suscribirse a Tiflolibros, Cómo colaborar, Enlaces de interés, software, el Tiflolibrocuentos, Entrevistas, Documentoteca...

## Principales recursos que presenta la página

- La posibilidad de acceder a este extenso catálogo es gratuita pero en exclusiva para personas deficientes visuales con autorización por el sitio Web o para personas sin ninguna deficiencia que trabajan con deficientes visuales que por sí mismos no pueden acceder a él.





<http://www.xtec.net/dnee/index.htm>

- *Programari*, destaca el programa FÁCIL, programa de autor libre que permite la creación automática de actividades de lengua para la intervención logopédica, SIGNE-2, programa editor de lenguaje de signos que permite crear textos en lenguaje escrito y traducirlos al lenguaje de signos y el enlace directo al SINERA 2000, con una selección de programas educativos específicos para la Educación Especial.

## Enlaces de interés

- **MIC**. Web independiente: revista de iconos en catalán para su uso en Actividades de Comunicación aumentativa.
- **El Racó del Clic**. Acceso a la Web dedicada al programa de autor libre *Clic* y los paquetes de aplicaciones destinados a él.
- **Tauleta sensible**. Web específica para la utilización de la pizarra digital y el tablet PC, excelente recurso para, entre otros, alumnos que aún no dominan la lectoescritura.

## Quiénes somos

Página de referencia en educación con acceso a recursos educativos como materiales, programas y productos recogidos en el CD-ROM SINERA, o la aclamada página del Rincón del CLIC, experiencias innovadoras, webs de centros, etc. En relación a las NEE, posee una Web específica, esta que nos ocupa, que proporciona información, materiales y herramientas para facilitar la atención personalizada del alumnado con NEE. En ella también es posible encontrar información concreta sobre Ayudas Técnicas y Sistemas para la Comunicación Aumentativa. Idioma utilizado: catalán.

## Mapa Web

Acceso a: *Sati DNEE* (materiales de sesiones de trabajo TIC sobre su uso en la atención a la diversidad y al alumnado con NEE), *Forum NEE*: foro temático "Diversidad y NEE", *Jornada técnica*, *Jornada de materiales* (materiales específicos creados por profesionales en las jornadas de trabajo colaborativo), *Tic i aules obertes* (materiales TIC para la atención a la diversidad en la ESO), *Tic i usee*, *Sati EAPS* (seminario de soporte para los equipos de asesoramiento y orientación psicopedagógica, programas de gestión y soporte TIC, web, formación), *Programari* (software educativo), *Agenda NEE* y *Mic* (revista de iconos en catalán para su uso en Actividades de Comunicación aumentativa).

## Principales recursos que presenta la página

- *Índice de materiales* de la sección Sati DNEE incluye adaptaciones de programas informáticos, fichas de trabajo, materiales imprimibles, experiencias educativas, plantillas para la elaboración de materiales con los programas informáticos Word, PowerPoint, etc.

## Quiénes somos

Sitio Web de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE). Pretende ser una herramienta básica para todos los profesionales de la Educación Infantil y para ello elabora y recopila materiales que les ayuden en su trabajo en el aula.

## Mapa Web

- Amei Waece. Acuerdos institucionales, Asíciate, Aviso legal, Claustro de honor, Escríbenos, Haz tu donación, Localizanos, Nuestra asociación, Nuestro modelo de centro.
- Área de servicios: Bolsa de trabajo, Editorial de la Infancia, Guía de centros, Intercambio de experiencias, Seguros escolares, Visitas profesionales, Tarjeta Visa - Amei Waece, Webs de interés.
- Área de asociados: Congresos, Biblioweb, Crecimiento y desarrollo, Educación Neonatal, Educación Prenatal, El desarrollo del niño de 0 a 6 años, Embarazo y nacimiento, Informe sobre Formación del Profesorado, La alimentación del niño.
- Actividades pedagógicas: El libro de la grafomotricidad, El libro de los cuentos del mundo, Iniciación al uso del PC, Láminas de colorear, Láminas de trabajo, Trabajo con materiales de deshecho.
- Información pedagógica: Con quien dejar a los niños, Creación de centro de 0 a 3, Declaración de Morelia, Diccionario Psicopedagógico, El juego y el juguete, Legislación educativa, Los padres y los niños, Notas de la UNESCO, Noticias, Reforma educativa, Nuestro boletín.
- Varios: Formación, Programa de Educación para la Paz, Programa de Educación Ambiental.

## Principales recursos que presenta la página

- **Nuestro modelo de centro.** Documento que sintetiza el modelo de Educación para los niños más pequeños pretendido por Waece. Incluye el currículo en educación de la primera infancia.
- **Diccionario psicopedagógico.** Compendio de términos utilizados en el lenguaje psicopedagógico, ordenados alfabéticamente.
- **Legislación y Reforma educativa.** Se incluyen documentos relativos a la nueva Ley de Educación, legislación de aplicación al currículo escolar tanto nacional como de aplicación en las diferentes Comunidades Autónomas y el texto en formato *PDF* de la Ley Orgánica de Educación.
- **El libro de la grafomotricidad:** material pedagógico que incluye actividades de refuerzo para la identificación, realización y discriminación de las letras: actividades de vocabulario, discriminación auditiva, discriminación visual y grafomotricidad de cada letra del abecedario. Material imprimible.
- **El libro de los cuentos del mundo:** material pedagógico formado por una selección de cuentos premiados.



- **Iniciación al uso del PC:** material pedagógico para ser utilizado on-line por los pequeños. Juego ¿Cuánto sabemos de... animales, comidas, cosas y Naturaleza?
- **Láminas para colorear:** material imprimible, formato *PDF*, sobre útiles del colegio, objetos de higiene personal, el otoño y la cosecha, las aves, ropa de abrigo, Navidad, Juguetes, Calendario, Carnaval, Invierno y alimentos.
- **Láminas de trabajo:** material imprimible, formato *PDF*, relativo a colores, tamaños, formas, números, conjuntos, diferencias, asociación, orientación, trazos, seriación... con edades recomendadas para cada una de ellas.
- **Trabajo con materiales de desecho.** Fichas de actividades a realizar con materiales de desecho, clasificadas por tramos de edad.
- Adscripción abierta y gratuita a los Programas promovidos por Waece: Programa de Educación para la Paz y Programa de Educación ambiental.



<http://www.aulainfantil.com/index.asp>

## Quiénes somos

Sitio Web que combina la divulgación sobre temas de Educación Infantil con recursos educativos de calidad. Portal para niños, padres y educadores que tiene como objetivo principal proporcionar la mayor información posible sobre el mundo infantil. Ofrece la posibilidad de publicar trabajos, reflexiones, experiencias, artículos, opiniones y noticias.

## Mapa Web

Un menú de navegación permite el acceso a: Formación, Catálogo normativo, Guía de centros, Instituciones y organizaciones, Sala de exposiciones, Recursos, Centros infantiles, Escuela de padres, Página del educador, Zona del peque, Noticias, Entrevista, Lectura, A fondo y Agenda.

## Principales recursos que presenta la página

- **Centros infantiles.** Materiales para la observación y evaluación del 2º ciclo de Educación infantil, archivos doc (Word): entrevista con familias, pautas de observación por niveles, registros individuales, informes escolares. . .
- **Página del educador.** Artículos breves y artículos a fondo sobre temáticas educativas, bibliografía recomendada.
- **Recursos educativos.** Adivinanzas, Cuentos, Canciones, Juegos *on-line*, Juegos de toda la vida, Coloréame, Refranes, Software educativo, Trabalenguas y Poesías.

### Quiénes somos

Sitio Web interactivo desarrollado por la Public Library of Charlotte & Mecklenburg County. Maravillosa biblioteca de cuentos en flash y sus correspondientes actividades en línea. Indicados para niños desde los dos años, en inglés o en español.

### Mapa Web

Cuentos agrupados por temáticas: Animales, Bebés, La hora del baño, Colores, Cocodrilos, Gorilas, Monos, Música, Mascota, Las figuras y Ositos de peluche.

### Principales recursos que presenta la página

- Cada una de las temáticas agrupa cuatro cuentos *multimedia*.
- Presenta también en cada cuento actividades en el ordenador, actividades para casa y recomendaciones.
- Destacan por la musicalidad de sus narraciones y el desarrollo de la lógica en el desarrollo de sus actividades.





<http://www.boohbah.com/>

## Quiénes somos

Web de iniciación a la informática para niños a partir de los dos años. Marcado énfasis en la discriminación auditiva. Los protagonistas principales pertenecen a la misma factoría que ha diseñado a los *Teletubbies*. En ella aparecen diferentes juegos de discriminación auditiva y visual, que no necesitan instrucciones verbales para su ejecución.

El diseño de la página es arriesgado e innovador, presentando múltiples movimientos de colores y formas, haciendo de la Web una caja de sorpresas.

## Mapa Web

En la página inicial se presenta en el centro un juego que aparece de forma aleatoria. En la periferia de la páginas diferentes “planetas” que dan acceso a juegos diversos que implican movimientos gruesos de ratón.

## Principales recursos que presenta la página

- De gran utilidad educativa para el desarrollo de la discriminación auditiva y visual, la diferenciación de los colores básicos y las formas.
- Incluye 15 dibujos listos para imprimir acerca de los personajes y lugares principales de la página.

## Quiénes somos

Web chilena de los productos Nestlé infantil. Además de la promoción comercial de sus productos han elaborado un sitio web educativo dirigido a los más pequeños de la casa. La Web incluye juegos *on-line*, cuentos, información para ayudar en las tareas del niño, artículos para las familias, etc.

## Mapa Web

*Chiquitín* es la mascota protagonista del sitio que guía la navegación por sus diferentes enlaces: Juegos, Cuentos, Ayuda tareas, Sabías que..., Concursos, Yo quiero ser, Super mamá y Chiquirincón.

## Principales recursos que presenta la página

- **Juegos:** Rompecabezas, Come corazones, Dibuja con Chiquitín, Aprende inglés, Instrumentos musicales, Capitales del mundo, Pintar y Chiquipuzzle.
- **Cuentos:** Historietas animadas: El hipopótamo Raimundo, El venao enamorao.
- **Super mamá:** Artículos dirigidos a las familias, la mayor parte de ellos relacionados con la alimentación infantil.







<http://clic.xtec.net/es/index.htm>

- **Comunidad:** Espacio de participación, incluye listas de correo, contacto correo electrónico, libro de visitas, enlaces seleccionados y el boletín ClicNews con las últimas novedades y paquetes de aplicaciones existentes en el sitio.

## Quiénes somos

Popular página educativa perteneciente a la Xarxa Telemática Educativa de Catalunya (XTEC) que aloja el programa de software libre *Clic* y sus centenares de paquetes de aplicaciones, realizadas por docentes, para su utilización en cualquier área y etapa educativa.

*Clic* permite crear y ejecutar actividades de asociación, rompecabezas, actividades de exploración, de respuesta escrita, de identificación, sopas de letras y crucigramas, utilizando tanto textos como archivos gráficos, sonidos, archivos musicales, animaciones o secuencias de vídeo.

## Mapa Web

Un menú en la parte superior da acceso a: JClic, Clic 3.0 (última versión), Actividades, Comunidad, Documentos, Soporte, Herramientas, Búsqueda e Idioma.

## Principales recursos que presenta la página

- **Clic 3.0:** Posibilita la descarga del programa y utilidades para Windows en diferentes idiomas y ofrece tutoriales para su instalación y para la creación de materiales multimedia educativos.
- **JClic.** Versión en Java del programa para su utilización en diversos entornos y sistemas operativos. Permite la ejecución de la aplicación vía Web.
- **Actividades:** Acceso al buscador de actividades. Localiza cualquier paquete de aplicación Clic a partir de criterios de búsqueda específicos como el área, el nivel, el idioma, título y autor, etc. Ofrece una ficha explicativa de cada aplicación, imagen orientativa y los diversos archivos descargables (algunos de ellos en múltiples idiomas).
- **Documentos:** Excelente recopilación de diversos artículos, tutoriales y documentación relativa al programa para aprender a utilizar y crear actividades educativas con Clic y JClic.

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/letras/>

## Quiénes somos

Recurso educativo Web premiado en la Convocatoria del año 2003 de Materiales Educativos Curriculares por el MEC cuyo objetivo es el aprendizaje y descubrimiento de los sonidos, la forma y el trazo de cada una de las letras del abecedario para iniciarse en la lectura y escritura de una manera divertida y entretenida.

## Mapa Web

La portada incluye un menú en su parte inferior: Guía del profesor, Guía de uso, Guía rápida y Autores. El acceso a la ejecución del programa se realiza desde la flecha central y el texto Entrar.



## Principales recursos que presenta la página

- **Guías didácticas:** Incluye programación y guía de utilización del programa en breves textos formato página Web.
- **Ejecución del programa.** La pantalla inicial ofrece el acceso diferenciado de cada una de las letras quedando a criterio del docente el orden y secuenciación a seguir. Se encuentran ordenadas por estricto orden alfabético.
- **Cada letra incluye seis actividades:** si-no, elige dibujos que tengan la letra..., palabras similares, la ratita, el avión y mayúsculas – minúsculas.



<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/raton/index.html>

## Quiénes somos

Recurso educativo Web premiado en la Convocatoria del año 2001 de Materiales Educativos Curriculares por el MEC cuyo objetivo es el aprendizaje del manejo del ratón en las primeras incursiones en el trabajo con el ordenador. Practica las habilidades de mover el ratón por la pantalla, hacer clic y hacer clic –arrastrar.

## Mapa Web

Al hacer clic en el título de la aplicación se accede a 4 módulos de trabajo: Introducción, Movimiento, Clic y Clic con arrastre. El icono del disquete permite la descarga de la aplicación en modo local sin necesidad de conexión a Internet.

## Principales recursos que presenta la página

- Es posible realizar la descarga en modo local del programa para que sea utilizado sin conexión. El archivo ejecutable infantil.exe es un archivo que se descomprime en una carpeta de elección del disco duro y posibilita el acceso, no sólo a la aplicación, sino a documentación relativa al mismo como la guía de utilización y la guía del profesor, ambas en formato doc (Microsoft Word).

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/>

## Quiénes somos

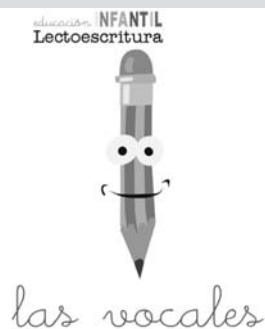
Recurso educativo Web premiado en la Convocatoria del año 2003 de Materiales Educativos Curriculares por el MEC cuyo objetivo es el aprendizaje y descubrimiento de las vocales para iniciarse en la lectura y escritura de una manera divertida y entretenida.

## Mapa Web

La portada incluye un simple menú en su parte izquierda: Requerimientos técnicos, Guía didáctica y Agradecimientos, y el acceso a la ejecución del programa en el dibujo central que representa a un lápiz.

## Principales recursos que presenta la página

- **Guía didáctica:** Es, sin duda, uno de los puntos fuertes de los Materiales Educativos Curriculares premiados. Incluye programación, guía de las diversas actividades a realizar en el ordenador y fichas de refuerzo y ampliación imprimibles en papel.
- **Ejecución del programa.** Secuencializado mediante actividades específicas de cada vocal: presentación, trazado, *puzzles*, sopa de letras, discriminación visual y discriminación auditiva.





<http://www.doslourdes.net/>

## Quiénes somos

Excelente página personal diseñada por dos profesoras de Educación Infantil de Granada que destaca por su sencillez y atractivo diseño. Especial mención a los dibujos que ilustran sus diferentes secciones y fichas de trabajo realizadas por la estudiante de Historia del arte Isabel Aguilar.

## Mapa Web

En su parte central: Presentación, Lectoescritura, Música y Juegos. Además, Recursos para fiestas escolares (Navidad, Día de Andalucía, Día de la Paz, Especial Mozart), Todos los dibujos de Isabel Aguilar, Enlaces favoritos y Libro de Visitas.

## Principales recursos que presenta la página

- **Lectoescritura:** Mis cuentos, Adivinanzas, Manualidades, Colorea, Poesías para niños, Cuadernos de Lectoescritura, Lecturas para Primaria, Escritura creativa. Incluye abecedario en blanco, ejercicios básicos de lectoescritura para 3, 4 y 5 años, Cartilla de lectura, Cuadernos infantiles 3, 4 y 5 años y películas para visualizar el trazado de las letras. Materiales imprimibles.
- **Música.** Para Educación Infantil y Primaria. Incluye fichas de canciones, fichas de audiciones, fichas de ejercicios de lenguaje musical, ejercicios de flauta, fichas para colorear los instrumentos musicales, Libro de música para 3º Ciclo de Primaria y Taller de creación de instrumentos musicales. Materiales imprimibles.
- **Juegos.** Clasificación por categorías: Juegos para niños pequeños, de ingenio, de presentación, para viajar, sensoriales, didácticos, populares, motrices, para la paz, alternativos.

## Quiénes somos

Sitio Web que el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, a través de la Xarxa Telemàtica Educativa pone a disposición de todo el alumnado de Educación Infantil de Cataluña, sus familias y la escuela en general. Su propósito es proporcionar un conjunto de actividades para los más pequeños. En catalán.

## Mapa Web

En su portada, diferentes iconos gráficos dan acceso a: Jocs (juegos), Dibuixar i pintar (dibujar y pintar), Música, El cos (El cuerpo humano), Videos, Llegir i escriure (leer y escribir), Matemàtiques, L'entorn (el entorno).

## Principales recursos que presenta la página

- **Jocs.** Incluye 7 juegos para ejercitar el manejo del ratón: orientación, laberintos, puzzles, etc. Sin acompañamiento textual.
- **Dibuixar i pintar.** Juego de colorear on-line.
- **Música.** Videoclips infantiles, juguemos con la música (aplicación jclíc) y Cibercaçoner (letras y partituras). Letras y música de canciones en catalán.
- **El cos.** Juegos: Canvia de cara, Carnaval, Flipbook y Anem (vestimenta según estaciones y lugares).
- **Llegir i escriure:** Juegos diversos con letras, palabras, poesías, cuentos... Lástima que no esté en castellano.
- **Matemàtiques.** 12 juegos matemáticos: numeración, series, secuencias, dominó, tangram, conceptos básicos...
- **L'entorn.** Animaciones multimedia sobre temáticas del entorno: paisajes, animales, el bosque, sociedad, el mercado, la casa, los animales de la granja (aplicación jcli),...
- Cada una de sus secciones contiene, en el botón WWW, una excelente selección de enlaces sobre las temáticas que se abordan.





<http://www.bme.es/peques/ELBUSINFANTIL/>

## Quiénes somos

Página educativa de recursos para la Educación Infantil, coordinada por el profesor Diego Canelada, en la que sus miembros pertenecen al C.P. Francisco Valdés de Don Benito y a otros centros de Mérida y Medellín (Badajoz).

## Mapa Web

La sección Materiales incluye: Presentación del material, Selección de cuentos por temas, Objetivos de la Educación Infantil, Selección de adivinanzas populares, Vocabulario por temas, Temas para la asamblea, Cuaderno de programación, Constructivismo y Fichas de conceptos.

## Principales recursos que presenta la página

- **Vocabulario por temas:** Minidiccionario en construcción con definición simple e imagen ilustrativa.
- **Temas para la asamblea:** Propuesta de temáticas a abordar en el momento de la asamblea en Educación Infantil. Temas a explotar en lenguaje oral.
- **Cuaderno de programación:** Recurso para el docente con calendarios mensuales y diarios, dibujos de niños y portadas para el cuaderno.
- **Fichas de conceptos:** libro de fichas imprimibles en formato *PDF* para trabajar las unidades didácticas propias de la Educación Infantil: temas, conceptos espaciales y temporales, números, formas, letras, actividades de colorear, etc.

## Quiénes somos

Sitio Web educativo argentino dedicado a los jardines de infantes y maestras y maestros de Nivel Inicial (correspondiente a la etapa de Educación Infantil en el sistema educativo español). Además de artículos y teoría sobre la educación en el Nivel Inicial, el sitio está lleno de recursos para los docentes: fichas para utilizar en las aulas, modelos de planificación, ideas y proyectos, material de lectoescritura y un amplio abanico de materiales y recursos para las aulas de Educación Infantil.

## Mapa Web

- Materiales y recursos: Actividades para bajar y fotocopiar, Fichas – grillas y notas para el cuaderno, Cancionero, Cuentos y adivinanzas, Inglés, Informática.
- Dinámica del jardín: Proyectos, ideas y actividades, Modelos de planificación, Educación Física.
- Material teórico: Etapas de lectoescritura, Características evolutivas 3 – 5 años, El cuento en el jardín, El juego en el jardín, Salud y prevención de accidentes.
- Temas del jardín: Valores cuáles y cómo enseñarlos, Conversación en la sala, Qué es ser niño hoy, La importancia del cuento.

## Principales recursos que presenta la página

- **Cancionero:** Excelente recopilación de canciones para utilizar en el aula, en algunos casos incluye la melodía en un archivo de sonido.
- **Informática:** En la sección se analiza el software libre *TuxPaint* y se ofrecen dos materiales multimedia: un cuento interactivo, *La princesa Laurita*, y una pequeña aplicación sobre el nombre de 6 animales en inglés.
- **Proyectos, ideas y actividades.** Modelo para reunión de padres, proyectos de aula, actividades para el aprendizaje de la lectoescritura, cuadro de técnicas grafoplásticas, 10 cuentos para la imaginación.
- **Modelos de planificación:** Planificación del período de adaptación, ejemplos de planificaciones anuales, ejemplos de unidades didácticas, una jornada en el aula.







<http://pacomova.eresmas.net/>

## Quiénes somos

Web dedicada a los cuentos y recursos orales para Educación Infantil. Es particularmente interesante lo exhaustivo de su ordenación alfabética, la recopilación de fábulas, poesías, refranes, obras de teatro.

## Mapa Web

Enlaces textuales por la página principal dan acceso a: Almacén de cuentos, ¿Quieres oír un cuento?, ¿Quieres bajarte un cuento?, Cuentos en imágenes, Caperucita Roja en pictogramas, 300 fábulas de Esopo, 43 obras de teatro infantil, Fábulas de Samaniego, Poesías para Educación Infantil, Más de 2000 refranes, Adivinanzas por temas, 149 trabalenguas, Canciones infantiles y villancicos, CantaWeb, Resumen de los capítulos de El Quijote, Chiquijote, 157 cuentos de Hans Christian Andersen, Cuentos en pictogramas, Plan de lectura del C.P. Almirante Topete, La flauta mágica de Mozart.

## Principales recursos que presenta la página

- 8 cuentos contados, ficheros de sonido, susceptibles de su utilización con alumnos con deficiencias visuales.
- Recopilación de poesías de Educación Infantil para trabajar en el aula: temáticas propias del currículo.
- Ofrece la posibilidad de descargar diversos tipos de fuentes de caligrafía manuscrita: memita, boo, edelfont-med, mamut y una colección de "fuentes curiosas" para su utilización en trabajos escolares.

## Quiénes somos

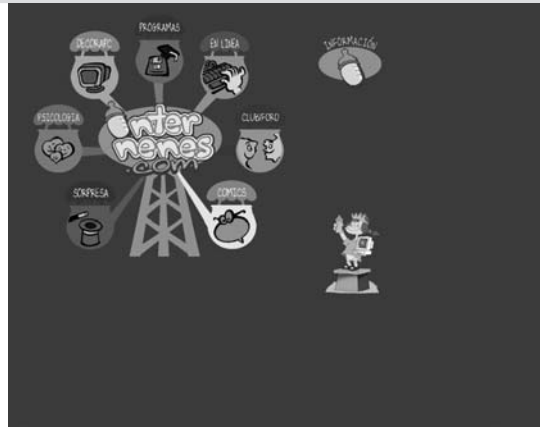
Página personal de Francisco de la Flor Terrero presente en la Red desde el año 2000. Se trata de un portal educativo que contiene cuentos, poemas, narraciones ilustradas, historietas, juegos, programas, tiras cómicas, enlaces y diverso contenido educativo para los diferentes niveles de la educación básica. Su objetivo es acercar las Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información a los niños y para ello se hace especial hincapié en la descripción y descarga de juegos educativos de licencia freeware, shareware y libre.

## Mapa Web

Un menú centra permite el acceso a: Sorpresa, Psicología, DecoraPC, Programas, En línea, Club / Foro, Comics, Información, Sudoku.

## Principales recursos que presenta la página

- **Programas:** Sin duda, la mejor sección de la Web y la que le ha dado justo reconocimiento, excelente recopilación de programas y juegos educativos clasificados según categorías: Linux educativo, Educación Infantil, Educación Primaria, E.S.O., Educación Secundaria, Educación Especial, Lengua, Matemáticas, Naturales, Sociales, Educación Plástica, Física y Química, Idiomas, Música, Tecnología, General, Profesorado, Ejes transversales...
- Merece la pena dedicar un cierto tiempo a la exploración y experimentación con algunos de ellos pues existen programas sencillos pero de gran utilidad educativa para el aula.





<http://ares.cnice.mec.es/infantil/index.html>

## Quiénes somos

Recurso educativo elaborado a través del Convenio *Internet en el Aula*, entre el MEC y las comunidades autónomas para la Educación Infantil.

Web que pretende que los alumnos de Educación Infantil se inicien en el manejo del ratón además del aprendizaje de los conceptos básicos de la etapa de una forma lúdica y divertida. Un paisaje con árboles, un dragón, montañas, un sol y un gran castillo constituyen la llave de acceso a este sitio. Todo ello con un personaje protagonista, Fantasmín, que guía, orienta y anima al alumno en todo momento.

## Mapa Web

Se presentan tres secciones específicas según vayan dirigidas al profesorado, alumnado y al público en general. La primera incluye las Guías para el profesorado en versión *PDF*, guías didácticas de apoyo y ampliación de algunas de las Unidades Didácticas programadas, fichas imprimibles y salvapantallas. La sección alumnado presenta una portada en la que sobresale la imagen de un castillo. Haciendo clic en alguna de las zonas resaltadas de este dibujo inicial se entra en sus distintas áreas y temas de trabajo. La sección público va dirigida al público en general interesado en la enseñanza – aprendizaje en Educación Infantil. Contiene una guía para padres.

## Principales recursos que presenta la página

- El mundo de Fantasmín cuenta con siete unidades didácticas: 0 – Conceptos básicos y manejo del ratón / teclado, 1 – La casa y la familia, 2 – Los viajes, 3 – El colegio, juguetes y amigos, 4 – Animales y plantas, 5 – Los vestidos y las estaciones, 6 – Somos artistas y 7 – Nos cuidamos (el cuerpo, la salud, los cambios físicos).
- En cada una de estas áreas se presentan tres niveles de dificultad.
- Posibilidad de imprimir fichas para refuerzo, dibujos para colorear y pequeños pasatiempos.

## Quiénes somos

Sitio Web de la página *Kokone* dedicado a los más pequeños, a partir de un año de edad. La simpática mascota Tlacuache bebé, mamífero de la familia de los marsupiales, será el personaje anfitrión y compañero de viaje que guiará y enseñará las figuras geométricas, las vocales, vocabulario, los números, los colores, etc. mediante sencillos para que el niño se familiarice con el ratón y el ordenador.

## Mapa Web

Un profuso menú en la parte inferior de la pantalla y una divertida animación flash con grandes y coloristas botones permite acceder a sus diferentes enlaces: Asociaciones de parejas, Primeras asociaciones, Tlacuache se baña, Colores, Partes de la cara, Tlacua se va a dormir, ¡A comer!, Las figuras geométrica, Tlacua se viste, Las partes del cuerpo, Tlacua juega, Tlacuache se va de viaje, Las vocales, Animales, Opuestos, ¡A jugar!, Las frutas, Los números, Diccionario y Tlacua súper estrella.

## Principales recursos que presenta la página

- **Asociaciones de parejas.** Contiene dos juegos de asociar parejas en los cuales los niños ejercitarán habilidades de pensamiento ya que tendrán que asociar animales, frutas u objetos con actividades, por ejemplo, relacionar “un paraguas con la lluvia”. Ofrece refuerzo sonoro del vocabulario empleado.
- **Primeras asociaciones.** Los pequeños asociarán los medios de transporte terrestre, aéreos y acuáticos, animales que caminan, animales pequeños o con muchas patas. Ofrece refuerzo sonoro del vocabulario empleado.
- **Tlacua se baña.** Observarán algunos objetos y accesorios que se utilizan en el aseo personal. Refuerzo sonoro del vocabulario empleado.
- **Colores.** Presenta los colores básicos (escucharán el nombre de los colores mostrados) mediante objetos y frutas. Colores primarios y la obtención de los colores secundarios.
- **Partes de la cara.** Al hacer clic en cada parte de la cara de un muñeco los niños aprenderán y conocerán el lugar de los diferentes elementos señalados: pelo, ojo, cuello, boca, ceja, oreja y nariz.
- **Tlacua se va a dormir.** Muestra la habitación de Tlacua en penumbras en la que el niño podrá escuchar el nombre de cada objeto representado.
- **¡A comer!** Sencillo vocabulario de palabras relacionadas con la alimentación de un bebé.
- **Las figuras geométrica.** Para conocer, relacionar y diferenciar cada una de las figuras geométricas por medio de objetos de la vida real: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo y óvalo.



- **Tlacua se viste.** Con ayuda del ratón, juego de hacer clic sobre el vestuario de la mascota para vestirla. Refuerzo sonoro del vocabulario.
- **Las partes del cuerpo.** Al hacer clic en cada parte del cuerpo de un muñeco los niños aprenderán y conocerán el lugar de los diferentes elementos señalados: cara, brazo, mano, pie, pelo, ombligo, pierna.
- **Tlacua juega.** Vocabulario relacionado con los juguetes.
- **Tlacua sale de viaje.** Vocabulario y sonidos relacionados con el transporte: coche, avión, barco y tren.
- **Las vocales.** Al observar y escuchar cada una de las vocales, los niños las reconocerán e identificar y conocerán diferentes objetos que comienzan por la letra señalada. Ofrece refuerzo sonoro de la vocal representada y el vocabulario seleccionado.
- **Animales.** Vocabulario y sonidos relacionados con los animales.
- **Opuestos.** Lejos-cerca, abajo-arriba, largo-corto y día-noche
- **¡A jugar!** Selección de 9 sencillos juegos flash para familiarizarse con la utilización del ratón en el ordenador: hacer clic, clic y arrastrar...
- **Las frutas.** Vocabulario referente a esta temática.
- **Los números.** Para conocer y aprender los nombres, grafía y cantidad de los números hasta el 10.
- **Diccionario.** Comprenden con ayuda de dibujos y sonidos, el significado de cada una de las palabras presentadas: cosas del colegio, animales, cosas de la casa, juguetes, verduras, cosas del parque y medios de transporte.
- **Tlacua súper estrella.** Sencillas animaciones a modo de historietas: el baño, la comida, el jardín, el juego e irse a dormir.

En definitiva, excelente diseño con animaciones atractivas y lúdicas, de sencilla navegación. Muy útil como apoyo en la formación y estimulación de los más pequeños.



<http://www.bme.es/peques/index.html>

## Quiénes somos

Web de Mastercom, empresa extremeña proveedora de Internet, programación, creación y diseño profesional de páginas Web. El sitio Web ofrece algunas opciones para que, jugando, los más pequeños de la familia puedan reforzar o adquirir conocimientos básicos.

## Mapa Web

Un diseño muy simple permite acceder a: Aprendo a contar, Estas no son mis patas, Abecedario de Cucharita, Zanahorio, Las caras de Zanahorio, Consejos sobre los más peques y El bus infantil.

## Principales recursos que presenta la página

- **Aprendo a contar** En esta sección el niño puede visualizar en la pantalla, los números y sus representaciones.
- **Estas no son mis patas** Aquí los niños pueden formar cuerpos completos de distintos animales.
- **Abecedario de cucharita** Conocerás las letras del alfabeto acompañadas de imágenes y palabras.
- **Zanahorio** Aquí podrás disfrutar de un breve cuento ilustrado.
- **Las caras de Zanahorio** Encontrarás diversas caras de este personaje.
- **Consejos sobre los más peques** Esta sección ofrece a los padres consejos útiles sobre la educación de sus hijos.
- **El bus infantil** Te ofrece diversos recursos para la educación infantil, como son: vocabulario por temas, adivinanzas, cuentos, temas para la asamblea, cuaderno de programación, constructivismo y fichas de conceptos, sección especialmente dedicada al docente de Educación Infantil.

## Quiénes somos

Página personal educativa elaborada por el grupo de trabajo TIC del C.P. El Sol. Se trata de un recurso Web que pretende ser un diccionario temático / visual para alumnos de Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria, en castellano y en inglés. Su objetivo es facilitar el aprendizaje del vocabulario y de la comprensión lectora a alumnos de estos niveles, y más concretamente, se dirige a alumnos que presentan dificultades de acceso a la lengua como pueden ser alumnos con discapacidades auditivas.

## Mapa Web

El menú situado a la izquierda de la pantalla permite acceder a: Presentación, Conceptos básicos, El cuerpo humano, Los alimentos, La ropa, El colegio, La casa, La ciudad, La tierra, Las plantas, Los animales, Los transportes, Las Nuevas Tecnologías, Educación Física, *My first english dictionary*, Actividades, Enlaces de interés, "Leoloqueveo" en inglés.

## Principales recursos que presenta la página

- Excelente recurso para aplicar con pizarras digitales o con cañón proyector y portátil en las aulas.
- Utilización de las mayúsculas en el vocabulario seleccionado lo que evita dificultad en la tipografía de las grafías.
- *My first english dictionary* puede ser utilizado como refuerzo en la enseñanza del idioma inglés.
- Actividades. Incluye recursos de indudable valor educativo: fichas imprimibles, actividades clic y actividades de lectura comprensiva clasificadas por temáticas.



INICIO
CONCEPTOS BÁSICOS
EL CUERPO HUMANO
LOS ALIMENTOS
LA ROPA
EL COLEGIO
LA CASA
EL PUEBLO
LA CIUDAD
LA TIERRA
LAS PLANTAS
LOS ANIMALES
LOS TRANSPORTES
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
EDUCACIÓN FÍSICA
MY FIRST ENGLISH DICTIONARY
ACTIVIDADES
ENLACES DE INTERÉS





<http://www.avantel.net/%7Ecedicalera/pequeclit.html>

## Quiénes somos

Sitio Web del Centro de Desarrollo Infantil La Calera de la Secretaría de Educación Pública de México (SEP). Ofrece servicios profesionales en Educación Infantil a través de Programas de desarrollo integral para niños de 0 a 6 años.

## Mapa Web

*PequeClic* es una de las secciones de la web principal. Además: Maternal, Zinder, Ubicación, Enlaces, Escuela para padres, Didanet, Lista de correo y Buscador

## Principales recursos que presenta la página

- **Didanet:** Ofrece recursos didácticos para utilizar en las aulas preescolares: adivinanzas, canciones (con letra y melodía), cuentos, dibujos (para imprimir los números), juegos, rimas y trabalengua.
- **Pequeclit.** Juegos interactivos *on-line*: de asociación (colores, animales, formas, cantidad y mariposas), Libro digital para colorear, Juegos de memoria (personajes de cuentos, formas geométricas, animalitos, peces, varios), Laberintos (6 modelos), Rompecabezas de personajes de cuentos clásicos.

## Quiénes somos

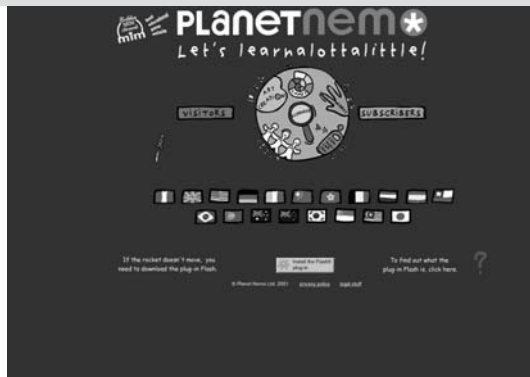
Portal de juegos educativos muy entretenidos para niños y mayores. Presenta una serie de juegos de conocimiento del entorno físico y social que, a la vez, trabajan las capacidades perceptivas y atencionales de los más pequeños. Posee una gran carga de verbalización en el idioma elegido que va desde el inglés al japonés pasando por el español (americano).

## Mapa Web

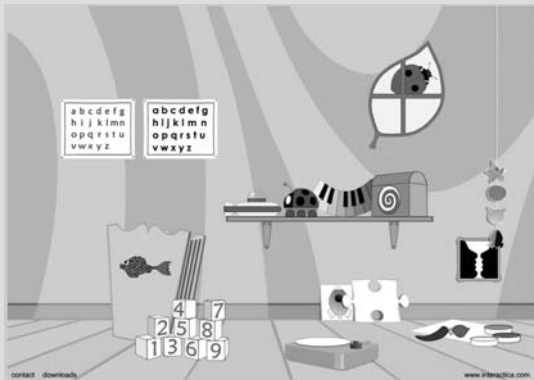
Una vez elegido el idioma español haciendo clic en la bandera española se accede a la pantalla principal. En ella diversos botones gráficos permiten acceder a: Creación, Juegos, Actividades, Descubrir, Comunicación, Sorpresas y TV.

## Principales recursos que presenta la página

- **Creación:** Dos juegos, pintura y música, estimulan la creatividad del niño creando nuevos personajes o melodías o coloreando los existentes.
- **Juegos:** La mancha de las vacas y Los ojos de la rana (discriminación visual), El cachipún, El jarrón Ming (puzzle).
- **Descubrir:** Aprende sobre los volcanes y el elefante africano con animaciones muy divertidas.
- **Actividades:** manualidades y recetas divertidas explicadas mediante animaciones *flash*.
- **Comunicación:** sección en construcción, incluye envío de correo electrónico, Chat, envío de tarjetas postales o contacto con miembros socios.
- **TV:** Vídeos animados divertidos.







<http://www.poissonrouge.com/>

## Quiénes somos

Web de iniciación a la informática para niños a partir de los dos años. Diferentes juegos, de matemáticas, colores, formas, puzzles... haciendo especial hincapié en el control del ratón y la diferenciación figura – fondo.

Su punto fuerte es su excelente diseño visual y su funcionamiento sin necesidad de instrucciones habladas, por lo que le convierte en un sitio de exploración y descubrimiento puro.

## Mapa Web

Cada uno de los gráficos presentes en la portada da acceso a sus diferentes apartados: Abecedario, Encajables, Juego con bichos, Cuarto de juegos (juegos de exploración y control fino del ratón), Música (teclado y partitura), Caja de sorpresas (juegos de inicio en el manejo del ratón), Números, *Puzzles* y Pintura

## Principales recursos que presenta la página

- El juego del *Abecedario* sólo está en inglés y en francés.
- El juego de *Pintura* es un excelente espacio para aprender y experimentar con las mezclas de colores: requiere, además, el “lavado” del pincel para realizar mezclas correctamente. Se puede elegir entre varios dibujos para colorear.

## Quiénes somos

*Primera escuela* es una de las direcciones esenciales de la enseñanza para Educación Infantil y primeros niveles de la Educación Primaria. Trata de proporcionar programaciones, fichas imprimibles, cuentos y actividades para todo el desarrollo de la educación infantil en la escuela y en la vida familiar.

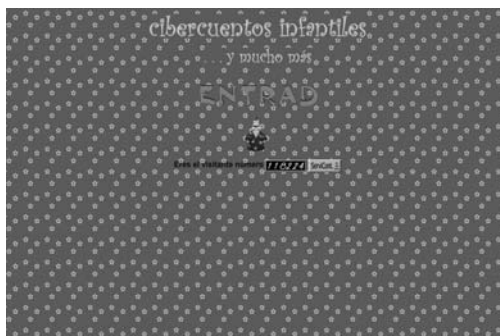
## Mapa Web

A través de enlaces textuales se accede a: Temas educativos, Alfabeto/abecedario, Animales, Manualidades/Artesanías, Páginas para colorear, Primeros Materiales, Días feriados y eventos.

## Principales recursos que presenta la página

- **Temas educativos:** actividades imprimibles, manualidades, dibujos para colorear y otros recursos educativos imprimibles en español sobre Alfabeto en español, Alfabeto en inglés, Animales, Apreciación al arte, Biblia infantil, Ciencia, Estado del tiempo, Colores, Cuentos de hadas y tradicionales, Cuentos infantiles y actividades on-line, Culturas y países, Días feriados – festividades y eventos, Escritura (láminas y papel para aprender a escribir las letras, números), Estaciones del año, Fábulas, Formas – figuras, Juguetes caseros, Libros y Literatura infantil, Manualidades – Artesanías y Artes manuales, Minitemas (calabazas y helado), Medidas de seguridad, Música, Números, Nutrición, Páginas para colorear, Personajes animados, Plantas: árboles, flores y frutas, Profesiones – oficios y ayudantes de la Comunidad, Rimas infantiles, Soy Especial, Transportación o transportes.
- **Escritura:** incluye papel para escribir y láminas para la enseñanza de la escritura, grafomotricidad y lectoescritura.
- Se puede consultar también en inglés a través de la página <http://www.first-school.ws/>





## CIBERCUENTOS

<http://www.supercable.es/~cibercuentos/>

Página personal dedicada a los más pequeños en la que encontrarán una variada recopilación de recursos lingüísticos, juegos y dibujos para colorear.

Enlaces textuales que dan acceso a: Cibercuentos, Trabalenguas, Dibujos para colorear, Juegos, Ciberfábulas, Galería de artistas y Solidarios.



## CUENTOS DE LA HUERTA

<http://es.geocities.com/cuentosdelahuerta/>

Página personal de Blanca Penacho Ortiz. Incluye, además de cuentos relacionados con vocabulario de la huerta, adivinanzas, poesías, minicuentos y enlaces (a visitar su página dedicada a cómo enseñar a leer: (<http://es.geocities.com/blancamenacho/>))



Qué está señalando Chispita?

## CHISPITA

<http://www.cuentosparaninos.com/>

Página personal de Theira Añez, escritora venezolana. Incluye la publicación de alguno de sus cuentos infantiles.



## MIL CUENTOS

<http://milcuentos.galeon.com/>

Página personal. Cuenta con una docena de cuentos pero lo mejor es su brillante presentación estética: grandes imágenes y poco texto. Destaca, sobre todo, por la narración de los cuentos realizada por voces infantiles. Muy recomendable.

## Quiénes somos

Sitio Web educativo mexicano dirigido a niños de 6 a 12 años de edad, que tiene como finalidad guiar a los niños para que tengan una experiencia significativa al aprender, además de acercarse al conocimiento de la Cultura y el Arte de México y el mundo de forma lúdica. Promovido por la Dirección General de Vinculación Cultural del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

## Mapa Web

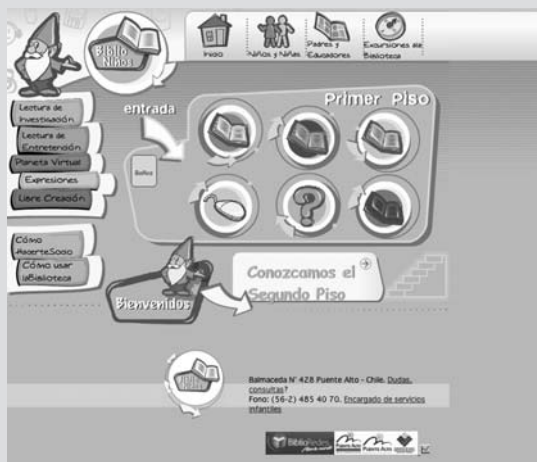
Una portada colorista llena de sencillos dibujos cada uno de los cuales permite el acceso a sus diversas secciones: Buscador, Nuevas aventuras, Estudio de mi amigo, Planes divertidos, Otros sitios, Padres y Maestros, Biblioteca, Cuentos y algo más, Niños artistas, Visitas virtuales, Juegos, La pandilla (multimedia), Museos y Cibergalería.

## Principales recursos que presenta la página

- **Nuevas aventuras.** Aventuras animadas “Hablemos de Democracia”, “Los presidentes del siglo XX” (en México)
- **Estudio de mi amigo.** Encontrarás las experiencias de niños con artistas renombrados que te enseñarán a utilizar diversas técnicas plásticas.
- **Planes divertidos.** Aquí te presentan la cartelera de Conaculta en el Distrito Federal y en los estados de la República Mexicana: Antropología, Arquitectura, Cine, Culturas Populares, Danza, Exposiciones, Literatura, Teatro, Talleres, Seminarios, Festivales y Ferias, entre otros.
- **Padres y maestros.** Información útil para padres y maestros: actividades literarias, artículos, enlaces recomendados y unidades didácticas mensuales.
- **Otros sitios.** Selección de enlaces comentados para niños distribuidos por categorías: matemáticas, historia, ciencias naturales, museos, instituciones, juego y aprende, tv y radio, libros y editorial...
- **Biblioteca.** Biografías, reportajes y abundante información sobre variadas temáticas: Mozart, Andersen, la casa, la familia, a volar, la ópera, el teatro, el espacio, inventos... en versión animada, formato flash.
- **Cuentos y algo más.** Poesías, cuentos, canciones, fábulas... bellas lecturas animadas, en formato flash.
- **Niños artistas.** Envía tus trabajos y creaciones propias.
- **Visitas virtuales.** Visitas virtuales a lugares de interés y entretenimiento de México: museos, acuarios...
- **Juegos.** Excelente sección repleta de unos 50 juegos de bella factura, excelente diseño y animación sobre las temáticas abordadas en el sitio Web: descubre el instrumento, atrapa las palabras, ponle la bandera al país...
- **La pandilla (multimedia).** Dibujos para colorear, protectores de pantalla, manualidades con los personajes de la Web.



- **Museos y Cibergalería.** Muestra de obras de arte, museos, colecciones de artistas renombrados, en definitiva en cada sección animada, formato flash podrás conocer obras artísticas e históricas de renombre.



<http://www.biblioniños.cl/>

## Quiénes somos

Página Web del Centro Bibliotecario Biblioniños, la primera biblioteca pública para niños de Chile, iniciativa de la Municipalidad de Puente Alto en Chile. Ha sido recientemente premiada como Mejor portal educativo de América Latina y el Caribe creado por el Programa para la Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe (INFOLAC) y apoyado por la UNESCO.

## Mapa Web

Las figuras y el color son los elementos que permiten la navegación por la página:

- En la parte superior se accede a: Niños y Niñas, Padres y Educadores y Excursiones a la Biblioteca.
- En la parte izquierda de la pantalla: Lectura de Investigación, Lectura de Entretención, Planeta Virtual, Expresiones, Libre Creación, Cómo hacerse socio y Cómo usar la Biblioteca.
- En la parte central se accede a dos pisos “virtuales” que los usuarios pueden recorrer seleccionando los títulos de interés. Para ello existen secciones especialmente señaladas de acuerdo a edad y temática (amarilla – niños de hasta 3 años, verde – niños de 4 a 6 años, azul – niños de 7 a 9 años y roja – niños de 10 a 12 años), un catálogo virtual que permite incluso préstamos a domicilio previa inscripción o acceso directo para descargar el texto en el propio ordenador.

## Principales recursos que presenta la página

- Lo más interesante del portal son los enlaces seleccionados en el enlace *Niños y Niñas*. En ellos los niños pueden aprender sobre astronomía, arte y literatura, comics, derechos del niño, medio ambiente, acceder a diccionarios y enciclopedias, utilizar buscadores, jugar en páginas de entretenimiento infantil o acceder a revistas de literatura infantil y juvenil. Son decenas de links también llenos de color.
- Existe también una sección única para padres y educadores, en la que se incluyen, además de reseñas de libros, fichas de animación a la lectura (formato *doc*, imagen *jpg* o archivo *Publisher*) y selección de enlaces para ambos colectivos.

## Quiénes somos

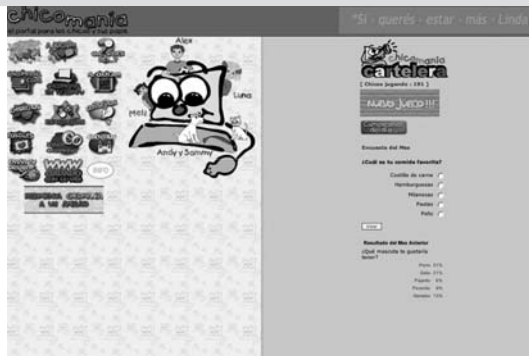
Web educativa dirigida a niños hasta 12 años. De excelente diseño y colorido, junto con sus personajes motivadores Alex, Luna, Meli y sus mascotas, el perrito Andy y el gatito Sammy, te divertirás con su variedad de juegos, cuentos, chistes, rompecabezas y dibujos para colorear. Además, aprenderás de forma lúdica conceptos de Ciencias Naturales, Matemáticas, Geografía y Español.

## Mapa Web

En la parte izquierda de la pantalla hallarás diversos botones gráficos para acceder a: Juegos para socios, ¡A jugar!, ¿Qué sabes de...?, Chicomanía Club, Chicomanía en tu compu., ¡Al colegio!, Chistecitos, Espectáculos, Consejitos, Postales, Banco Chicomanía, Cuentitos, Envía tu dibujo, Cuidado con la Web.

## Principales recursos que presenta la página

- **Juegos para socios.** Deberás estar registrado con tu propio nick para jugar a Chicomanía en la selva, Laberinto, Carrera de autos, Penalmanía o El juego del mago. Es gratis.
- **¡A jugar!**. Selección de variados juegos tecnología, a pintar, arma el auto, qué hora es, rompecabezas, memoria, el juego del mellizo, etc.
- La sección **¡Al colegio!** es, sin duda, la más educativa. En ella existen enlaces específicos para Preescolar (juegos A pintar, secuencia numérica, resta, suma, arma la palabra, pertenencia, arma la frase), Geografía (banderas y lugares), Ciencias naturales (preguntas y respuestas), Matemáticas (secuencias numéricas, geometría, pertenencia, fracciones, armando el cohete) y Lengua (adjetivos, abecedario, orden alfabético y clasificación de palabras).
- **¿Qué sabes de...?** Incluye preguntas de arte, Internet (para explicar a los niños los entresijos de la Red), pintura, lugares y deportes.
- **Chicomanía club.** Forma parte del club inscribiéndote en esta página.
- **Chicomanía en tu compu.** Descarga los personajes de la Web y ponlos como fondo de pantalla en tu ordenador.
- **Chistecitos.** Diviértete leyendo una pequeña selección de chistes sencillos y divertidos enviados por otros niños.
- **Espectáculos.** Infórmate sobre los últimos estrenos mundiales de cine o los espectáculos de teatro (en México).
- **Consejitos.** El doctor Chicomanía te da consejos acerca de la convivencia entre todos los seres humanos, sobre la salud de tu cuerpo, el cuidado de tus mascotas o la convivencia en el deporte.
- **Postales.** Elige la tarjeta que más te guste y envíasela a quien quieras.
- **Banco Chicomanía.** Para conocer el mundo de los negocios, aprender cómo se extiende un cheque o saber para qué sirve un Banco.



- **Cuentitos.** Pequeñas historias animadas de cada uno de los personajes de Chicomanía.
- **Envía tu dibujo.** Crea tu propio dibujo y envíalo (debes ser usuario registrado). Puedes ver las creaciones enviadas por otros niños.
- **Cuidado con la Web.** Sencillos consejos de navegación por Internet.

La página está muy cuidada aunque la navegabilidad no es muy buena, porque para regresar al menú principal, en algunas secciones, hay que hacerlo desde el propio navegador de Internet.



<http://www.chicos.net/>

- **Enlaces.** Selección de enlaces temáticos a sitios de actualidad, ciencia y tecnología, música, ecología, astronomía, juegos y juguetes, para el cole...
- **La reví.** Todo lo que quieras saber sobre cine, tv, música, cocina.
- **Tu página Web.** Podrás hacer tu propia página, publicar notas y modificarlas cuanto tú quieras.

Algunas secciones o imágenes requieren mucho tiempo para su descarga por lo que el usuario debe esperar unos minutos para visualizarlas incluso con conexión de alta velocidad.

## Quiénes somos

Página argentina con un diseño muy atractivo para los más pequeños que fomenta el uso de Internet como recurso educativo. Dirigido a niños de entre 7 a 14 años. Cuenta con numerosas secciones diseñadas en alegres colores y con vistosos dibujos, entre las que destaca su colección de juegos on-line, una fábrica de Webs, correo y Chat, información para el colegio, música, temas favoritos, chistes y un apartado para padres y la escuela.

## Mapa Web

Un menú formado por botones de diferentes colores en su parte superior te permitirá acceder a: Amigos, Juegos, La fuente, Para el cole, Minis, Corresponsales, Enlaces, La Revi, Tu página Web.

## Principales recursos que presenta la página

- **Amigos.** Envía tu fotografía para unirte al grupo de amigos de la página.
- **Juegos.** La sección incluye una amplia variedad de juegos on-line: batallas, deportes, clásicos, de ingenio y habilidad o tipo trivial sobre varias temáticas.
- **La fuente.** Sección que responde a algunas dudas planteadas por los visitantes y sus respuestas. Preguntas de astronomía o de dinosaurios forman capítulos singulares.
- **Para el cole.** Esta sección te ofrece diversas herramientas para tu trabajo en el aula: portadas para tus cuadernos, enlaces por materias y áreas, actividades de entrenamiento mental, horarios.
- **Minis.** La sección dedicada a los más pequeños con diversos juegos en línea: memoria, habilidad, ahorcado, puzzles, colorear, etc. y una selección de enlaces recomendados.
- **Corresponsales.** Visita esta sección si deseas enterarte de muchas noticias de los más variados temas, además de aprender los secretos para poder ser un corresponsal de esta sección.



## Quiénes somos

*Chicos y escritores.org* es un sitio para niños (de 4 a 12 años) desarrollado por el Fondo de Cultura Económica en coordinación con la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), sobre una idea original de la destacada especialista argentina Emilia Ferreiro.

Su propósito general es generar un espacio para que los niños escriban textos de muy variada naturaleza, conversen con otros niños sobre sus creaciones, aporten ideas a un autor sobre cómo crear una historia, mejorar un texto o ilustrarlo, argumenten sus gustos y se formen un criterio propio sobre lo que lean. En suma, de utilidad pedagógica para la enseñanza en Educación Infantil y Primaria al generar situaciones en las que leer y escribir tienen sentido para las niñas y los niños.

## Mapa Web

No existe un menú de navegación o botonera típico. La portada del sitio presenta una oscura estancia con escaleras, plantas con letras, papeles que vuelan por el aire y dos niños que acceden a ella. Al hacer clic sobre esta portada se accede a una mesa repleta de noticias, historias, textos, eventos con varias secciones diferenciadas: Tu texto para la red, Leer y compartir, Trabajando con..., Noticias del FCE, Concursos y El lugar secreto. Un simple menú en la parte derecha da acceso a: Regístrate, Contáctanos, Quiénes somos y Carta a los adultos.

## Principales recursos que presenta la página

- **Tu texto para la red** Envía tus propios textos, los cuales serán leídos por expertos y algunos recibirán comentarios o sugerencias para mejorarlo. Puedes leer y comentar lo que otros niños ya publicaron. Continua actualización.
- **Leer y compartir.** En esta sección hallarás una lista de libros recomendados por niños y adultos. Envía fichas y comentarios de tus libros preferidos.
- **Trabajando con...** Para colaborar con un autor en la creación de historias
- **Noticias del FCE – Fondo de Cultura Económica** Presenta noticias y eventos promovidos por ellos, además de los libros publicados en fecha reciente.
- **Concursos** ¡Escribe y concursá! Lee los cuentos de los participantes, envía tu voto y opina sobre el cuento que te parezca más interesante.
- **El lugar secreto** Esta sección es un espacio reservado para jugar con las palabras. Periódicamente se presenta un juego, acertijo o problema: envía tus respuestas.

No se debe dejar de leer la *Carta a los adultos* (en el menú de la derecha): familia y docentes encontrarán allí indicaciones para disfrutar de la lectura y la escritura con los pequeños.





**EDUCACIÓN**  
 Sobre CNICE | Cursos Web | Servicios para Usuarios | Agenda | Web de Centros | Red Digital | CC.AA. |  
 Diccionario | Foros | Contacto | Buscador

**cnice**

**Software Educativo**

« Programas premiados por el MEC- Programas educativos incluidos en los CDs: PNTIC 98, PNTIC 2000, CNICE 2001, CNICE 2002, CNICE 2003 y CNICE 2004. Los centros educativos pueden solicitar estos CDs de forma gratuita al CNICE.

 contenido   <a href="#">imprimir de solicitud</a>	 contenido   <a href="#">solicitud</a>	 contenido   <a href="#">solicitud</a>
 contenido   <a href="#">solicitud</a>	 contenido   <a href="#">solicitud</a>	 contenido   <a href="#">solicitud</a>
 contenido   <a href="#">solicitud</a>		

« Producciones Propias - Material de apoyo concebido como recurso didáctico para el profesorado. Elaborado por equipos de expertos y profesionales de la educación.

 <a href="#">imprimir</a>	 <a href="#">imprimir</a>	 <a href="#">imprimir</a>	 <a href="#">imprimir</a>
---	---	---	---

<http://w3.cnice.mec.es/recursos/pntic98/progeduc.htm>

## Quiénes somos

El CNICE (Centro de Información y Comunicación Educativa) es el Programa del Ministerio de Educación y Ciencia para la integración de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito escolar.

Portal de servicios educativos ofrece correo, servidor web, recursos educativos en línea, plataforma de formación del profesorado, foros por áreas curriculares y temáticos, etc.

## Mapa Web

En la dirección específica señalada: programas premiados por el MEC, producciones propias, programas de gestión de centros (Escuela, GECE, IES2000) y Abies, programa de gestión para las bibliotecas escolares.

## Principales recursos que presenta la página

- Cada uno de los CD-Roms existentes pueden ser solicitados por correo desde el centro de trabajo.
- Al hacer clic sobre la palabra "contenido" es posible acceder al listado de programas educativos del PNTIC. Contiene fichas explicativas e imágenes relativos a cada uno de ellos.
- A partir del año 2000 se premian materiales curriculares en formato Web siendo posible su ejecución en línea.
- Los materiales destacan por su elevada calidad educativa, por poseer guías didácticas rigurosas y por su correspondiente fundamentación didáctica.

## Quiénes somos

Sitio Web mexicano dirigido a niños de Educación Primaria. De buen diseño, encontrarás ayuda para las tareas escolares (programas vigentes de la Secretaría de Educación Pública de México) a través de juegos, experimentos y desafíos.

## Mapa Web

El menú situado en la parte izquierda permite el acceso a: La Tarea, La Papelería, La Revista, Fotorama, Tarjetas, Actividades, Juegos, Diversión, Mensajes.

## Principales recursos que presenta la página

- **La tarea.** En esta sección encontrarás ayuda y apoyo en los temas más comunes de clase: español, matemáticas, conocimiento del medio, historia, geografía, civismo... perfectamente clasificados por cursos escolares. Permite también búsqueda por palabras claves.
- **La papelería.** Una de las mejores secciones de la página. Contiene mapas (mudos para imprimir, usos horarios, paralelos y meridianos), tablas matemáticas, fórmulas para resolver problemas de geometría, biografías, figuras geométricas, esquemas gráficos sobre el cuerpo humano, etc.
- **La revista.** Artículos interesantes y divertidos, presentados en formato tipo historieta, sobre temáticas muy diversas.
- **Fotorama.** Observa diferentes escenas animadas y descubre los personajes, animales y objetos presentes en ellas.
- **Tarjetas.** Envía tarjetas postales a tus amigos: selecciona la imagen que te gusta, escribe el texto que quieres enviar y rellena tus datos y los del destinatario.
- **Actividades.** Dibujos para colores y experimentos sencillos, divertidos y atractivos para realizar en casa.
- **Juegos.** Selección de juegos para desarrollar tus habilidades mentales: rompecabezas, juegos de memoria, series numéricas, operaciones de adición y sustracción y juegos clásicos como el tetris y el breakout.
- **Diversión.** Chistes creativos, adivinanzas, bromas... enviados por los propios usuarios de la página.
- **Mensajes.** Sección en la que podrás expresar tus ideas, comentarios e inquietudes sobre los siguientes temas: Equipo cucurucho, diversión, escuela y novedades.





## Enlaces de interés

- Accede a las páginas expresamente dedicadas a los personajes y películas Disney: El rey León, Buscando a Nemo, Los Increíbles, Winnie Pooh...
- Juegos. Localizarás juegos flash diversos con los personajes de Disney: de memoria, habilidad, estrategia, musicales, de colorear...
- D-Cards. Sorprende a tus amigos enviándoles tarjetas con los personajes de Disney.
- Fondos de pantalla y salvapantallas con escenas de películas y personajes Disney.

Es evidente que el diseño de la página es excelente pero, en contrapartida, prevalece el sentido de promoción y comercialización de los productos de Disney frente a los objetivos realmente pedagógicos de la página.

## Quiénes somos

Sitio Web controlado por Disney Latino dirigido a niños de entre 2 y 12 años. A través del mundo fantástico de Disney, la página intenta promover el aprendizaje y la creatividad de los niños visitantes.

## Mapa Web

El menú situado en la parte izquierda da acceso a: Disney Channel, En el cine, En video y DVD, De vacaciones. WITCH, Baby Einstein, Radio Disney, Cinemágico, Sábado Disney, Viajes de Walt Disney, Conecta Disney.

## Principales recursos que presenta la página

- **Disney Channel.** Entérate de las últimas novedades en películas y programas que presenta el canal de TV Disney Channel.
- **En el cine.** Cartelera y promoción de películas de próximo estreno. Mira los trailers de las películas y accede a sus sitios Web oficiales.
- **En video y DVD.** Películas de estreno a la venta en video y DVD.
- **De vacaciones.** Excursiones, viajes turísticos, paquetes vacacionales a Walt Disney World (Florida y Orlando, EEUU).
- **WITCH.** Sección específica dedicada a las famosas muñecas.
- **Baby Einstein.** Sección específica dedicada a esta famosa colección multimedia en DVD y CD-Rom dirigida a los más pequeños.
- **Radio Disney.** Programación, entrevistas, concursos y programas de Disney. Descarga fondos de pantalla de tus artistas preferidos.
- **Cinemágico.** Sala de cine en Argentina, especialmente decorada y dirigida al mundo Disney.
- **Sábado Disney.** Programación de esta cadena de TV mexicana.
- **Viajes de Walt Disney.** Biografía, así se hizo, pequeñas historias sobre el mundo Disney desde sus inicios.

## Quiénes somos

Sitio Web en catalán que el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, a través de la Xarxa Telemàtica Educativa pone a disposición de todo el alumnado de Cataluña, sus familias y la escuela en general. Su propósito es proporcionar un conjunto de servicios interactivos y personalizados públicos que contribuyan a potenciar la implicación de las familias en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

## Mapa Web

En su portada, encontramos básicamente diferentes vías de acceso a la información que se muestra en el sitio: Alumnos, Mares y Pares, Estudiar a Catalunya. Además, un menú de navegación simple en su parte superior permite acceder a: agenda, escriptori, correu web, xat, educampus y mapa del Web.

## Principales recursos que presenta la página

- Desde el apartado de **alumnos** se puede acceder a una serie de actividades clasificadas según las diferentes áreas curriculares y a otros recursos variados que se destacan en la parte central o lateral, dependiendo del momento.
- Existen apartados específicos para alumnos de Ed. Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato, Formación Profesional y Webs de alumnos.
- La lengua de la Web es el catalán (su traducción al castellano es relativamente fácil), pero existe una sección específica de actividades curriculares para la Lengua Castellana susceptible de su utilización por alumnos de otras Comunidades Autónomas.
- **La herramienta Escriptori** es un escritorio digital que posee:
  - Un editor de textos on-line con las funciones básicas de éste, que permite guardar el trabajo realizado en el disco duro del usuario.
  - Una calculadora científica que permite realizar cálculos y composición de gráficos.
  - Acceso a varios diccionarios y enciclopedias electrónicas: diccionario multilingüe, la enciclopedia catalana y la británica y un espacio cartográfico con mapas digitales. Requiere ser usuario registrado.

edu365.cat  
13 febrer 2007

Infantil Primària ESO Batxillerat Formació professional Webs d'alumnes

Alumnes

Informació i recursos  
Webs d'AMPA  
Mares i pares

Informació i orientació  
Estudiar a Catalunya

el Periòdic de l'Educació

Avís: la setmana que ve estremem logo i portada. Aquesta serà la nostra nova imatge!

atenció a l'usuari/família

L'obra de Miquel Barceó a la catedral de Mallorca

Diodot i traductors  
Exercicis i problemes

Enigmes  
Quant mesura una espiral?

21 reasons why I love you  
Digues-li en anglès!

Saint Valentin  
Per saber-ne més

Comèixer Europa  
Activitats en moltes llengües

Albània i les minories albaneses

Imagier.es  
Per aprendre francès

v3 mahar  
Combina imatge i so

The Crickety, Crickety Song  
Un cargol molt exèrict

El mónel Juganer  
Un altre conte del Tom i la Laia

Un món genial  
El web infantil del gencat

Premi Argó  
A treballs de recerca de selectivitat

FuturEnergia  
Mesures per optimitzar-ne el consum

La xarxa  
Espectacle infantil i juvenil

El espai en la vida cotidiana  
Descobreix l'activitat espacial

Premi José Cantero  
Als millors treballs de BTX i FP

Es de llibre  
Concurs per promoure la lectura

Calendari escolar  
per al curs 2006-2007

Glossari de territoris  
Fixa de dades dels països del món

Portal Jove  
Serveis de la Generalitat per a la joventut.



<http://educalia.educared.net/edujspp/idioma.jsp>

## Quiénes somos

Educalia es una plataforma educativa *on line* que la Fundación “La Caixa” ha desarrollado en Internet para niños y jóvenes de 3 a 18 años, sus familias y sus profesores de cualquier punto del Estado español. Ofrece una amplia gama de contenidos de interés que favorecen el uso y conocimiento de las TIC, potencia el intercambio de experiencias y favorece la relación y comunicación entre los diferentes miembros de la Comunidad Educativa ofreciendo diferentes espacios de participación, todo ello en un espacio lúdico, interactivo y dinámico.

## Mapa Web

La Web se estructura en dos grandes apartados: Infantil y Primaria y Secundaria y en cada uno de ellos podemos encontrar Programas, Juegos, Proyectos, Talleres, Ciberteca y Comunidad / Amigos.

## Principales recursos que presenta la página

- **Programas.** Monográficos sobre temas de actualidad, incluyen información, actividades on-line y juegos educativos. Secciones Verano, Violencia Tolerancia Cero, Don Quijote, Paisaje, La magia de las palabras, Poesía visual, ¡Buen provecho!, Pueblos y ciudades, El agua, Euroclik, Amigos capaces, La casa mágica, El cielo de Educalia, Cosmoclik y Aula de Salud.
- **Juegos.** Juegos interactivos educativos en formato flash. Investiga los residuos, Compra con euros, Juego del cuerpo humano, Clic en el hospital, Europarc, Juego de la pirámide, Actúa y planifica, Juega con los tres cerditos, Juego del Museo de la Ciencia, Capaces de jugar.
- **Proyectos.** Proyectos colaborativos para trabajar conjuntamente con otros grupos escolares a distancia. Calendario multicultural, Itinerarios por Europa, Nuestro consumo de agua, Ciudadanos del mundo, Euroexpo: La Unión Europea en carteles, Sida: opinan los jóvenes.
- **Talleres.** Juegos, actividades y experiencias interactivas clasificados en 4 bloques: Ciencia y medio ambiente, Lenguaje y Comunicación, Sociedad y Artes Plásticas.
- **Ciberteca.** Selección de enlaces y documentos de la Red (no disponible en el momento de redactar esta guía).
- **Comunidad.** Espacio virtual orientado a la participación de los centros. Incluye foros, chats, correo electrónico, creación de webs personales, etc. El centro educativo debe estar dado de alta en la Comunidad Educalia para hacer uso de este espacio.

## Quiénes somos

Página personal de Francisco José Briz Hidalgo, presente en la Red desde el año 1999 y que pretende contribuir a la difusión de la lengua española. En palabras de su propio creador su objetivo es conservar y difundir el folklore infantil en todas sus facetas: cuentos, costumbres, tradiciones, refranes, romances, fábulas, canciones, villancicos, pasatiempos, acertijos, trabalenguas, retahílas, adivinanzas y juegos.

## Mapa Web

Un extenso menú organizado alfabéticamente en su parte izquierda permite enlaces a: Acertijos para niños, Adivinanzas para niños, Buscadores para niños, Camino de Santiago, Canciones para niños, Chistes para niños, Cuentos para niños, Derechos de los niños, Desiderata, Enlaces para niños, Fábulas para niños, Geografía para niños, Matemáticas para niños, Mitología para niños, Juegos de palabras, Poesía para niños, Refranes para niños, Retahílas para niños, Reyes Magos, Romances para niños, Trabalenguas para niños, Villancicos para niños, Referencias, Mapa de la página, Consejos para padres.

## Principales recursos que presenta la página

- Los múltiples recursos lingüísticos existentes en sus diferentes secciones permiten no sólo la diversión del niño al acceder a ellos, sino una estupenda colección de recursos útiles para los docentes.
- **Geografía.** Consulta de datos generales sobre Geografía de España, Geografía mundial: océanos, mares, islas, lagos, ríos, cataratas, desiertos, montañas y los países más grandes del mundo. Se complementa con adivinanzas y acertijos de Geografía.
- **Matemáticas para niños:** Información, acertijos y adivinanzas de Matemáticas.
- **Juegos de palabras.** Sección que, ante su crecimiento, se ha independizado formando un sitio Web nuevo al que se accede desde la dirección: <http://www.juegosdepalabras.com>
- **Consejos para padres.** Información a las familias sobre cómo elegir juguetes para los niños, consejos para la navegación segura por Internet y consejos para que los niños lean.



### el Rinconcito - más de 250 recursos para la educación hispana primaria y secundaria - NIÑOS

Aspiramos de tener una buena publicación, **¡¡¡¡¡¡¡¡**  
 ¡¡¡¡¡¡¡¡ es un portal hispano para gente que vive un **estilo de vida saludable y responsable**. Se tratan temas como la Salud, la Alimentación, el Ejercicio, La Religión, el Crecimiento Personal, la Vida Sana y la Espiritualidad.

**Inglés Para Niños** Cursos para niños  
 Curso Disney Magic English para niños para Aprenda todo sobre los niños y su educación desde los 3 a los 6 años  
 Anuncios de Inglés Anúnciate en este sitio

| NIÑOS | COLEGIOS | PADRES | PROFESORES | LIBRO DE VISITAS |



<p><b>WEBS EDUCATIVAS</b></p> <p>Estudio 24, Argentina          Educación Infantil, Argentina          EducaMadrid, España          Schoolmagazine, Chile          Chicos 111, Argentina          Xinxeta          Bosnia y Kwala (elige idioma)          Utilísima Kids, Argentina          Poder Kids, México          Pilius, tu mejor amigo          TUNG y tú          Pilasas (Colombia)          Premios Voz Voz          MediaMetro          Pequeños Grandes Amigos          La Familia Cita          RomPapeles          Cucunero          El Café          El Sabio          Chiquitín (Chile)          El Club de los Duendes          Piratibola</p>	<p><b>PRÓXIMAMENTE</b></p> <p><b>CANCIONES</b></p> <p></p> <p><b>CUENTOS / LIBROS</b></p> <p>Imaginaria, literatura Juvenil          Garabato, cuentos          Las Aventuras de Shubb          El Insuperable Wicacastig          El Mar y los Perros Marinos          Cuenta Cuentos          Cuentos del Siglo XXI          Ultraedito          Teatro de Tercera          Leerme un Cuento          Aventuras de Pinocho          El Perro Fernando          Harry Potter - web oficial          Antiguos Cuentos de Japón          CuentosParaNiños.com</p>	<p><b>POSTALES</b></p> <p></p> <p>Envía HOY una postal a un amigo o una amiga</p> <p><b>SUSCRIBIRSE GRATIS</b></p> <p>Boletín El Rinconcito</p> <p><b>CHAT PARA NIÑOS</b></p> <p></p>
---	--	---

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/>

## Quiénes somos

Página que cuenta con enlaces a diversos sitios de España, América Latina, Estados Unidos y otros de habla castellana útiles para Educación Primaria y Secundaria. A través de esta página, los niños podrán visitar sitios en donde aprenderán y se divertirán con juegos para colorear, armar rompecabezas, resolver crucigramas, identificar notas musicales, etc. Contiene enlaces a diccionarios, libros, revistas y cuentos en español, así como sencillas recetas de cocina y hasta Chat para niños.

## Mapa Web

Un menú de navegación clasifica los enlaces seleccionados según sean para: Niños, Colegios, Padres y Profesores.

## Principales recursos que presenta la página

- **Enlaces para Niños.** Selección según las diferentes categorías: Webs educativas, Canciones, Cuentos, Postales, Actividades, Zona de juegos, juegos y juguetes, Revistas de niños, Ciencia y Proyectos, Parques de Ocio, Lengua e Idiomas, Animales – mascotas, TV – radio – cine, Museos, Clubs – Comunidad, Cocinar – dulces, Mis ídolos, Buscadores, páginas personales de niños o Internacionales.
- **Enlaces para profesores.** Selección de enlaces según las diferentes categorías: apoyo profesorado, Portales de Educación, Pediatría, Ministerios de Educación, Revistas educativas, Solidaridad, Idioma – Lengua, Otros.



## Quiénes somos

Sitio Web argentino orientado a alumnos, docentes y padres de familia interesados en apoyar a sus hijos en la realización de las tareas escolares, de manera sencilla e ilustrativa a través de esquemas, gráficos y dibujos y ejercicios de apoyo y refuerzo para el aprendizaje a los que se accede de forma gratuita.

## Mapa Web

Un extenso menú en la parte izquierda de la pantalla permite acceder a tres secciones: contenidos, servicios y recreo.

- Contenidos: Lengua, Matemática, Historia, Geografía, Ciencias Naturales, Geometría, Sección Apuntes.
- Servicios: Biografías, Efemérides, 2697 libros gratis, Album Escolar, Ayuda tareas, Mapas, Poemas y Poesías, Diarios del Mundo.
- Recreo: Juegos Online, Envía una postal, Dibujos para Colorear, Programas gratis, Actividades, Juegos Gratis.
- Otros enlaces: Biblioteca virtual, Calculadoras Online.

## Principales recursos que presenta la página

### - Contenidos.

En Lengua: Reglas ortográficas y su uso, cómo elaborar oraciones y sugerencias para practicar la narración e inventar cuentos.

En Matemáticas: 50 pequeñas animaciones sobre el desarrollo y procedimiento para resolver operaciones matemáticas.

En Geometría: información acerca de ángulos, triángulos, volúmenes, polígonos, rectas, fórmulas y definiciones.

En Geografía: características de las diferentes regiones del mundo, clima, ríos, lagos, montañas, fauna, actividades económicas.

En Ciencias Naturales: nuestro cuerpo. En Historia: desarrollo del hombre desde la Prehistoria hasta nuestros días.

- **Servicios:** *Escolar.com* es un auténtico portal de servicios con multitud de herramientas gratuitas para facilitar las tareas docentes. Proporciona dirección de correo gratis, traductor de idiomas, acceso a periódicos y revistas de diversos países, mapas, banderas e himnos de más de 260 países, listos para imprimir. También proporciona un álbum fotográfico propio para compartir con el resto de internautas y foros donde consultar las dudas en la realización de tareas.

- La sección **El recreo** ofrece entretenimiento, principalmente basado en juegos, o en el envío de tarjetas postales.





Interfaz del recurso Web



Interfaz del recurso para el alumnado

<http://ares.cnice.mec.es/nnee/index.html>

## Quiénes somos

Recurso educativo Web elaborado a través de los convenios entre *Internet en la escuela* e *Internet en el aula* entre el MEC y las Comunidades Autónomas, para las Necesidades Educativas Especiales.

## Mapa Web

Se presentan tres secciones específicas según vayan dirigidas al profesorado, alumnado y al público en general. La primera incluye programación, aspectos relacionados con la justificación del proyecto, los contenidos a trabajar y fichas para el aula en formato papel y lápiz para imprimir. La sección **Alumnado** está dividida en dos mundos: Aprender a Ser, Aprender a Hacer. Con una interfaz colorista y atrayente el alumno puede acceder a los 4 módulos en que se divide cada mundo y a cada uno de los 4 objetos de aprendizaje de cada módulo. La temática abordada en Aprender a ser se refiere a los siguientes módulos: Nuestro cuerpo, Higiene personal, Vestido y La salud. Aprender a hacer se subdivide en La compra, Utilización de transportes, Alimentación y Medios de Comunicación. La sección **Público** va dirigida al público en general interesado en las Necesidades Educativas Especiales. Entre otra información, definición y tipología de discapacidades, modalidades de escolarización en N.E.E., recursos en la Red y orientaciones generales sobre el recurso Web.

## Principales recursos que presenta la página

- En la aplicación *alumnos* se diferencian diferentes niveles secuenciados según la dificultad de la actividad. Es posible repetir un mismo nivel o pasar al nivel siguiente.
- La aplicación se dirige a cualquier alumno con dificultades de aprendizaje cualquiera que sea su causa u origen.
- El apartado configuración en la aplicación alumno permite la adaptación del recurso a las características físicas del alumno, ya sean alumnos con deficiencias motóricas, visuales o auditivas. Permite también el acceso a alumnos sin dominio de la lectura al poder hacer uso de forma independiente de ficheros de audio incorporados que actuarán a modo de explicación de la tarea.

## Quiénes somos

Recurso educativo Web elaborado a través de los convenios entre *Internet en la escuela* e *Internet en el aula* entre el MEC y las Comunidades Autónomas, para el área de Ciencias, Geografía e Historia de Educación Primaria.

## Mapa Web

Se presentan tres secciones específicas según vayan dirigidas al profesorado, alumnado y al público en general. La primera incluye guía de las 32 unidades de aprendizaje, las aplicaciones informáticas a utilizar que refuercen los contenidos trabajados, experiencias de relevancia realizadas y diferentes recursos (selección de enlaces significativos) para las unidades de aprendizaje.

La sección **Alumnado** está dividida en los tres ciclos de Educación Primaria. Con una interfaz colorista y atrayente el alumno puede acceder a las diferentes unidades de aprendizaje programadas.

La sección **Público** va dirigida al público en general. Se muestran las guías didácticas de las unidades de aprendizaje y diferentes actividades a realizar con las familias como refuerzo de lo trabajado en el recurso educativo Web.

## Principales recursos que presenta la página

- Las unidades de aprendizaje se engloban en los siguientes bloques temáticos: Salud, Crezco feliz, Seres vivos: animales y plantas, Tecnología: máquinas y herramientas, Sociedad: mi planeta, Historia: la máquina del Tiempo.
- Incluye actividades y presentaciones multimedia en cada una de las unidades de aprendizaje de cada bloque temático.
- En las guías didácticas se accede a un excelente guión multimedia en el que se detallan todas y cada una de las escenas, actividades y presentaciones multimedia: los detalles gráficos, los refuerzos sonoros y las respuestas correctas o erróneas a la actividad.



Aspecto gráfico del recurso Web



Alquimia – Módulo de Alumno

<http://ares.cnice.mec.es/maticascep/index.html>



Interfaz del recurso Web



Interfaz del recurso para los alumnos

## Quiénes somos

Recurso educativo elaborado a través del Convenio *Internet en el Aula*, entre el MEC y las comunidades autónomas para el área de las matemáticas en Educación Primaria.

## Mapa Web

Se presentan tres secciones específicas según vayan dirigidas al profesorado, alumnado y al público en general. La primera incluye el Documento Estratégico del Proyecto, guías detalladas de uso de cada actividad (formato *PDF*, listo para imprimir), los guiones de las actividades desarrolladas, selección de enlaces significativos para las diferentes unidades de aprendizaje programadas, bibliografía y documentos en formato *PDF* con selección de ejercicios para la práctica de la resolución de problemas en Educación Primaria.

La sección **Alumnado** presenta una portada con un pueblo en el que aparecen 4 mundos: Parque Thales para el Primer Ciclo, Polideportivo Pitágoras para el Segundo Ciclo, Hiper Descartes para el Tercer Ciclo y el Colegio Eratóstenes (recursos generales para los tres ciclos). En los tres primeros mundos hay cinco elementos activos que son el enlace a los cinco bloques de contenidos en los que está dividido el currículo: Numeración, Operaciones, Medida, Geometría y Representación de la Información.

La sección **Público** va dirigida al público en general interesado en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. Contiene igualmente el acceso a las guías detalladas de uso de cada actividad.

## Principales recursos que presenta la página

- El alumno debe realizar correctamente la actividad sugerida para continuar a la siguiente: sólo entonces aparece un icono de avance de la actividad.
- Una vez finalizado el bloque de actividades podrá repetirlo de nuevo o seleccionar otro bloque diferente.
- Permite imprimir una hoja de resultados con los aciertos y fallos cometidos por el niño.

## Quiénes somos

Recurso educativo elaborado a través del Convenio *Internet en el Aula*, entre el MEC y las comunidades autónomas para el área de Lengua Castellana en Educación Primaria.

## Mapa Web

Se presentan tres secciones específicas según vayan dirigidas al profesorado, alumnado y al público en general. La primera incluye el Documento Estratégico del Proyecto, guías detalladas de uso de cada actividad (formato PDF, listo para imprimir), los guiones de las 10 unidades didácticas programadas...

La sección **Alumnado** presenta una portada en la que Perla, la protagonista de las diferentes aventuras, acompañará al alumno en su viaje por 3 islas: La isla de la Fantasía, La playa de mi isla, La única ciudad de la isla.

La sección **Público** va dirigida al público en general interesado en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua Castellana. Contiene igualmente el acceso a las guías detalladas de uso de cada unidad didáctica programada.

## Principales recursos que presenta la página

- El personaje motivador ofrece siempre ayuda mediante bocadillo textual (animar así a la lectura) y auditivamente (para los menos entrenados en habilidades lectoescritoras).
- Exige un grado de conocimiento del recurso por parte del docente para adaptarlo a su grupo de alumnos, dado que no hay una división al uso de tipo de actividades por niveles o ciclos educativos.



Interfaz del recurso Web



Interfaz del recurso para los alumnos



<http://www.interpeques2.com/>

## Quiénes somos

Sitio Web educativo pensado para alumnos de Educación Primaria creado por el C.P. Fornés de Vitoria y desarrollado en el Taller de Informática de Actividades Extraescolares.

## Mapa Web

Un extensísimo menú permite el acceso a: presentaciones escolares, noticiero escolar, actividades y descargas, foro infantil, Chat infantil, libro de visitas, juegos y actividades divertidas, lecturas escolares, actividades y ejercicios escolares, exposición de peque artistas, Interescuelas, Peques cantan, PequeRecortables, PequeCuetnos, Webquest, Manualidades, Problemas, PequeChistes, PequeAdivinanzas, PequePoetas, Puzzles, personajes típicos en nuestras comunidades, por qué, WebBlog InterPeques para profes, PequesComunicaciones, audios interpeques.

## Principales recursos que presenta la página

- En este sitio podemos encontrar numerosos recursos educativos de gran calidad entre los que destacan: lecturas, cuentos, poesías y canciones que se pueden escuchar, leer e imprimir; actividades para descargar sobre múltiples temáticas en Actividades y descargas, ejercicios hotpotatoes para realizar online, dibujos para colorear, recortables para imprimir y montar, manualidades diversas, etc.
- Juegos Web *on-line*
- **Webquest.** Webquest propias como Agua y vida, Las Máquinas, Tiempo y vida, Erika y el Holocausto, La digestión humana, Espacio Comunicaciones para profes y enlaces a otras Webquest en Internet.
- **Audios interpeques.** Recopilación de sonidos, audios, textos, voces... lecturas de poesías por los propios niños, sonidos de animales, etc.

## Quiénes somos

Portal educativo mexicano especialmente dirigido a niños de hasta 12 años. Con muy buen diseño, fácil navegación, contenidos muy completos y una mascota, un marsupial que se convierte en personaje anfitrión y compañero de viaje en las Salas Virtuales que tú elijas visitar. El sitio Web invita a jugar y a aprender sobre diversas áreas poniendo especial énfasis en las culturas mexicanas prehispánicas y sus expresiones culturales.

## Mapa Web

Un menú gráfico situado en su parte izquierda te permitirá el acceso a: Ayuda tareas, Juegos, Planetario, Zona de pruebas, El mundo según el tlacuache, Tortas de lodo, El cucurucho del tiempo, Agarra tu mochila, Para leer, Deportes, Tus derechos, Los especiales.

## Principales recursos que presenta la página

- **Ayuda tareas.** Haz clic por sus diferentes secciones y localiza diversidad de información que te ayudará en tus trabajos escolares con relación a: biografías, monografías (abarcando temas de Ciencias Sociales, Geografía, Historia y Ciencias Naturales: animales, plantas, esquemas de los diferentes sistemas y aparatos del cuerpo humano, etc), mapas (excelente selección para imprimir de continentes y mapamundi), países, culturas, fechas especiales y figuras geométricas.
- **Juegos.** Colección de 16 juegos de memoria, para sumar y restar, el deslizable, la porra, el ahorcado, el botón, el gato, la bomba, el rompecabezas, tangram, diferencias, tetris, palabras. Su finalidad es que ejercites tu memoria y aprendas de manera divertida y rápida.
- **Planetario.** Visita las secciones: El Sol, La Luna, Los planetas, ¿Qué es...?. Los asteroides, y Para entender el Universo, para aproximarte a variedad de información sobre el espacio exterior.
- **Zona de pruebas.** Diviértete haciendo experimentos, juegos con tus compañeros, en manos a la obra busca las plantillas e instrucciones para sencillas manualidades o prueba las estupendas recetas de cocina.
- **El mundo según el Tlacuache.** El medio ambiente, fenómenos de la naturaleza como los volcanes, los temblores, las olas, las corrientes y los mares, el mundo animal, ecosistemas, animales en peligro de extinción. El súper Tlacuache es un cómic, lee sus historietas y conciencia a tus amigos acerca del cuidado que debemos tener con la Naturaleza.
- **Tortas de lodo.** Recetas para preparar deliciosos postres, cocina mexicana, cocina iberoamericana y cocina tradicional.
- **El cucurucho del tiempo.** Viaja a través de la época prehispánica: códigos sobre animales, diseños de los antiguos mexicanos y visita los lugares más turísticos de la ciudad de México.



- **Agarra tu mochila.** Información sobre México: aspectos geográficos, políticos, sociales, históricos y económicos del país.
- **Para leer.** Pasa momentos entretenidos leyendo cuentos en español, refranes, leyendas, adivinanzas, trabalenguas y fábulas.
- **Deportes.** Información sobre fútbol, tenis, baloncesto, natación, voleibol y béisbol.
- **Tus derechos.** Selección de artículos presentados en formato gráfico de la Convención de los Derechos de los niños.
- **Los especiales.** Encuentra información sobre algunos días y ocasiones especiales: Diciembre, las Olimpiadas, Día del Niño, de la madre, del maestro, de los abuelitos...



[http://www.elbalero.gob.mx/index\\_esp.html](http://www.elbalero.gob.mx/index_esp.html)

## Quiénes somos

Sitio Web educativo perteneciente a la Presidencia de la República Mexicana. Su objetivo es la comunicación y difusión de la cultura mexicana de una manera lúdica y divertida. A través de sus páginas el niño recorrerá la historia de México, conocerá sus tradiciones y leyendas y se divertirá con sus juegos.

## Mapa Web

Página de diseño simple con un menú de navegación situado en su parte izquierda que da acceso a: Historia, Gobierno, Explora, Biodiversidad, Juegos, Tra la la, La Tija, Fondita, Ciberlotería, Zona de padres, Mapa del Sitio.

## Principales recursos que presenta la página

- **Historia.** Información que te ayudará a realizar tus tareas escolares sobre temáticas diversas: Mesoamérica, La Colonia, La Independencia, el Siglo XIX, el Período Revolucionario, México Contemporáneo y sus Gobernantes.
- **Explora.** Localizarás información sobre Geografía, Ríos, Flora y Fauna, Montañas y Economía de la República Mexicana.
- **Biodiversidad.** Diferentes secciones como Tú y la Biodiversidad, Conservación, Ecosistemas y Especies, te permitirán conocer y amar el medio ambiente. Posee un zoológico en papel listo para imprimir en blanco y negro para que montes los animales seleccionados.
- **Juegos.** Selección de juegos educativos de memoria, puzzles y diferencias para jugar on-line o imprimir.
- **Tra la la.** Música, mitos, leyendas y tradiciones mexicanas.
- **La Tija.** Revista gráfica y animada que actualiza sus contenidos quincenalmente.
- **Fondita.** Recetas típicas de México y otros países latinoamericanos.
- **Ciberlotería.** Tarjetas de felicitación, chistes, poemas y adivinanzas.
- **Zona de padres.** Información para padres, consejos de Seguridad en Internet, cómo ayudar a los hijos en sus estudios...

## Quiénes somos

Sección del sitio Web del *Centro Virtual Cervantes*, promovido por el Instituto Cervantes. Las páginas ofrecen material interactivo para aprender vocabulario de una manera lúdica y se dirige expresamente a niños de entre 7 a 9 años que se inician en el estudio del español.

## Mapa Web

Al hacer clic en la portada se accede a una colorista animación en formato *flash* cuyo resultado final son 10 botones gráficos que dan acceso a: Hola, soy Carlos, Esta es mi familia, Vamos a jugar a mi casa, En el parque, Mis dibujos, La clase de gimnasia, En el cole, Un fin de semana especial, Excursión a la granja, Fiesta de disfraces.

## Principales recursos que presenta la página

- Cada módulo está compuesto por 4 áreas: *El mundo de Carlos*, *Taller*, *Pasatiempo* y *Mochila de palabras*.
- **El mundo de Carlos**: se divide en 4 secciones, en tres de ellas se trabajan tres campos léxicos diferentes mientras que la cuarta es una aventura interactiva que integra los contenidos expuestos en las tres secciones anteriores.
- **Taller**: el niño debe construir un objeto tangible con el ordenador, para después manipularlo e imprimirlo siguiendo sencillas instrucciones.
- **Pasatiempo**: área lúdica en el que se trabajan los contenidos de las secciones mediante diversas actividades de pregunta – respuesta, juegos de colorear, etc.
- **Mochila de palabras**: glosario de las palabras trabajadas.







<http://nea.educastur.princast.es/>

## Quiénes somos

Navegador Educativo de Asturias (NEA). Proyecto pionero de Asturias dirigido a los alumnos de Educación Infantil y Primaria. Se trata de un escritorio virtual en el que los más pequeños pueden acceder de forma amigable al mundo de la informática y de la información y comunicación. Los alumnos, guiados por personajes imaginarios inspirados en la mitología asturiana (cuélebre, xana), acceden a contenidos adaptados a su edad escolar a través del juego y la navegación por mundos virtuales tridimensionales y bidimensionales. Permite también la creación de contenidos propios por parte del profesorado asturiano e incorpora a su plataforma una gran parte de los recursos web existentes en Internet de mayor calidad educativa: Educalia, Jclie, Internet en el Aula... para posibilitar la navegación segura de los más pequeños por la Red.

## Mapa Web

El NEA ofrece dos posibilidades. En primer lugar la navegación pública por cualquier alumno de Educación Infantil y Primaria interesado a través de la cual podrá acceder a una variada selección de recursos educativos: Ciclo del agua, Recursos Web Internet en el Aula, El cuento del NEA, El Caballero Don Quijote, Pixelandia, English for little children, Historia de Asturias, Nuestro Planeta, El Horreo asturiano, La flor y El periódico, sección que permite leer periódicos editados por centros asturianos. En segundo lugar, la navegación privada, utilizando nombre y contraseña de usuario de Educastur, por todos los alumnos de Educación Infantil y Primaria de los centros asturianos. Podrán visitar las secciones La escuela, El parque, El río y el mar y el Periódico (permite su creación y edición). Incluye diferentes juegos, actividades interactivas y recursos multimedia a través de un entorno tridimensional de navegación.

Además **Novedades** (últimas incorporaciones a la aplicación), **¿Cómo funciona?** (instrucciones e información para su funcionamiento, software necesario), **Índice 2D** (acceso directo a los recursos educativos del navegador sin necesidad de navegación virtual por el mundo tridimensional), **Chat** (mediante el teclado y en tiempo real, el alumno puede intercambiar información, charlas o discutir sobre un determinado tema con otros compañeros de su clase, colegio, localidad u otros centros de la Comunidad Autónoma), **Buscador** (permite buscar entre los diferentes recursos de la aplicación), e **Información** (con extensa documentación sobre la navegación y utilización didáctica del NEA, administración de contenidos, publicación de materiales y ejemplos tipo de materiales a realizar).

## EL CICLO DEL AGUA

- Si no fuera por el agua, no existiría vida en la tierra
- La vida surgió en el agua, hace millones de años.
- Nuestro cuerpo contiene mucha agua, alrededor del 70% de nuestro peso
- El agua está presente en nuestro planeta en mares, ríos, lagos y embalses, y también en la atmósfera, en forma de vapor de agua.
- Nunca está quieta: realiza un viaje llamado ciclo hidrológico, en el que cambia de estado físico: líquido, sólido, gaseoso.
- Es necesario devolver el agua a la naturaleza sin residuos. Para ello existen las estaciones depuradoras.



## CICLO DEL AGUA

Animación multimedia que explica a los alumnos la importancia del agua, su presencia en humanos, en el planeta y en la atmósfera, el ciclo hidrológico y la depuración de aguas residuales mediante las estaciones depuradoras.



Educatur

### Internet en el Aula

<p><b>Internet en el Aula</b> Recursos educativos elaborados por el CNICE y las Comunidades Autónomas en el marco del programa "Internet en el Aula" (2005).</p>	<p><b>Educación Infantil</b> El Mundo de Fantasmín es una propuesta de trabajo con el ordenador en el aula de Educación Infantil: contenidos, actividades, metodología y evaluación.</p> <p><a href="#">Acceder a Educación Infantil &gt;&gt;</a></p>	<p><b>Álgebra</b> Ciencias, Geografía e Historia para Educación Primaria. Sus contenidos se estructuran en cinco módulos: Salud, Series, Vectores, Tecnología, Geografía e Historia.</p> <p><a href="#">Acceder a Álgebra &gt;&gt;</a></p>
<p><b>cnice</b> Otros recursos didácticos elaborados por el CNICE.</p>	<p><b>Aprender</b> Dirigido a alumnado con necesidades educativas especiales de Educación Primaria y Secundaria.</p> <p><a href="#">Acceder a Aprender &gt;&gt;</a></p>	<p><b>Cifras</b> Actividades interactivas destinadas a la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas en Educación Primaria.</p> <p><a href="#">Acceder a Cifras &gt;&gt;</a></p>

## INTERNET EN EL AULA

Incluye todos los recursos Web elaborados por el CNICE y las Comunidades Autónomas en el marco del programa Internet en el Aula para Educación Infantil y Primaria: El mundo de Fantasmín (Educación Infantil), Alquimia (Ciencias, Geografía e Historia), Aprender (alumnado con N.E.E.), Cifras (Matemáticas), FrancAventure (francés), Inglés (inglés), Ludos (Ed. Física), En pocas palabras (Lengua Castellana), Primartis (Ed. Plástica y visual), Mekos (medios de comunicación social).



## EL CUENTO DEL NEA

Cuento multimedia motivador para la iniciación en la utilización del Navegador Educativo de Asturias. Posee 15 juegos educativos para familiarizar al alumno en la utilización del ratón y del teclado y la posibilidad de navegar por las diferentes escenas del cuento.



## EL CABALLERO DON QUIJOTE

Aplicación multimedia didáctica sobre el episodio de los molinos de la obra Don Quijote de la Mancha. Además de su relato audiovisual, un amplio catálogo de actividades interactivas como sopa de letras, juego de memoria, juego de colorear, actividades de comprensión lectora, laberinto, etc. con los personajes, lugares y acciones que suceden en el episodio, animación multimedia sobre la vida y obra de Miguel de Cervantes y selección de enlaces educativos sobre la temática.

**pixelandia** Taller de Plástica

Pixelandia pretende ser un laboratorio de ideas para utilizar en clase de plástica, aprovechando las posibilidades que nos ofrecen los medios digitales. Se organiza en tres apartados: **ver**, **aprender** y **hacer**.

En el apartado **ver** podemos encontrar información escueta sobre **arte y artistas**, pequeñas pinceladas que nos acercan a la obra de grandes maestros y épocas del arte, poniendo énfasis en las técnicas utilizadas. Asimismo, se localizan una serie de **galerías** con los trabajos de alumnos y alumnas enviados desde los centros.

En el bloque **aprender** se ofrecen una serie de sencillos tutoriales paso a paso sobre aspectos concretos de determinadas herramientas gráficas. Mediante estos tutoriales se desarrollan algunas de las ideas expuestas en el apartado anterior.

Por último, el apartado **hacer** pretende ser eminentemente **práctico**, mediante propuestas concretas de actividades para realizar con medios "tradicionales", o bien a través de herramientas en línea diseñadas para la ocasión, o referencias a sitios web interactivos de probada solvencia.

Para una adecuada navegación es necesario disponer de un navegador web (Explorer 6+, NetScape 7+ ó Mozilla Firefox 1.0.2 así como del plugin de Macromedia Flash 7.

Inglés en las primeras edades

Entrar

Guía didáctica

Requisitos técnicos

Créditos

Contacta con los autores:

Reproductor Macromedia Flash 7

Internet Explorer

Netscape

Linux

Si no puedes ver la animación, instala el reproductor de Macromedia Flash Versión 7.



## PIXELANDIA

Aplicación multimedia didáctica dirigida al área de Educación Plástica. Organizada en tres apartados: Para ver, Para aprender y Para hacer, se muestra información sobre arte y artistas, galerías de dibujos realizados por alumnos, utilización de técnicas plásticas a través del ordenador (escanear, colorear y realizar dibujos con Paint, utilizar las aplicaciones Flash y el programa Pixia y personalización del Escritorio Windows) y propuestas de actividades creativas con herramientas "tradicionales" y la utilización de herramientas on-line.

## ENGLISH FOR LITTLE CHILDREN

Material multimedia curricular premiado en la Convocatoria del CNICE 2004 (2º premio) realizado por docentes asturianos. Estructurado en 10 temas con dos niveles de dificultad, ha sido especialmente diseñado para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en las primeras edades. Las temáticas que aborda son: El colegio, El cuerpo, La ropa, La casa, La familia, Los juguetes, La comida, El transporte, Los animales domésticos y Los animales salvajes, a través de una amplia colección de juegos y actividades interactivas.

## LA AVENTURA DE LA HISTORIA

Recurso multimedia didáctico e interactivo cuyo objetivo es el conocimiento de la historia de Asturias desde sus orígenes hasta el fin de la Edad Antigua en el Siglo VIII. Contiene una narración multimedia animada y dos juegos: La mina y El significado de las palabras, con relación al vocabulario empleado, dirigidos a ampliar los conocimientos trabajados.

## TEMÁTICAS

El carbonífero asturiano, Los dinosaurios, La cordillera cantábrica, Los primeros asturianos, El Paleolítico, Paleolítico inferior, medio y superior, El arte rupestre, El Neolítico, Los dólmenes asturianos, La Edad del Bronce, La Edad del Hierro, Los astures, Los castros, Las guerras astur-cántabras, La romanización en Asturias, Las vías romanas, Los puentes romanos, La vida en la Asturias romana, Las minas romanas, Astures en las legiones romanas, La caída del Imperio Romano, La invasión de los bárbaros, Los visigodos llegan a Asturias, Los árabes en España.



## NUESTRO PLANETA

Recurso didáctico que incluye animaciones que describen los distintos procesos que originaron los planetas del Sistema Solar y cómo evolucionó la Tierra. Es posible también localizar información diversa sobre el sol (protuberancias y manchas solares), la Tierra (movimientos de la Tierra), la aparición de los seres vivos, la Luna (fases de la Luna, eclipses de sol y eclipses de Luna) y los diferentes planetas del Sistema Solar.



## EL HÓRREO ASTURIANO

Sencilla presentación multimedia sobre esta típica construcción asturiana: qué es, para qué se utiliza, diferencias con una panera, partes del mismo y un juego de arrastrar y soltar vocabulario relativo a sus diferentes elementos constructivos.



## LA FLOR

Sencilla presentación multimedia sobre la flor y sus partes principales. Incluye dos juegos interactivos: arrastrar y soltar vocabulario referente a su anatomía y un puzzle de 16 piezas.

Para acceder a este entorno de navegación segura los alumnos tendrán que introducir nombre de usuario y contraseña de Educastur. Tendrán acceso así a cuatro mundos virtuales para explorar: *La Escuela*, *El Parque*, *El Río y el Mar* y *El Periódico*. En todos ellos la exploración se realiza en tres dimensiones, al modo de los videojuegos como elemento motivante para el niño. Para ello sólo tiene que utilizar el ratón y dirigirse hacia los lugares correspondientes. Durante su visita por cada mundo “saltarán” diferentes actividades educativas, algunas de ellas elaboradas por la propia empresa creadora de la aplicación, por los responsables educativos del NEA y, la gran mayoría, por maestros/as asturianos/as que los han elaborado directamente para sus alumnos.



Esta es la gran ventaja del NEA: poner a disposición de todos, las creaciones personales de maestros y alumnos realizadas con las herramientas y recursos de la aplicación. Además el NEA incorpora aplicaciones JCLIC (javaclíc) que permite su empleo directamente desde la aplicación, sin instalación en el disco duro, diferentes actividades correspondientes al portal educativo Educalia y los recursos educativos Web elaborados a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las Comunidades Autónomas.

## LA ESCUELA. Espacio virtual orientado al aprendizaje y la información.

- Sección [El Rincón de Infantil](#), con secciones específicas para albergar recursos de Educación Infantil
- Sección [El aula](#), que contiene los recursos propiamente dichos, organizados por temas y elaborados por los profesores.
- Sección [El Taller Digital](#), en el que los alumnos pueden participar enviando reseñas de cuentos, opiniones, recomendaciones, etc.
- Sección [La Mediateca](#), en la que se incluyen materiales de apoyo a los recursos del Aula, organizados en las mismas secciones temáticas.

## EL PARQUE. Espacio virtual orientado al entretenimiento.

Es un ambiente natural inspirado en el Parque de Somiedo. Se puede recorrer en visita guiada o libre siguiendo rutas establecidas, y a lo largo del recorrido se pueden encontrar recursos “escondidos” tras objetos como hórreos, piedras, etc. También da acceso a juegos como el puzzle, el Safari fotográfico o La Búsqueda del tesoro.



## EL RÍO Y EL MAR. Nueva zona de recreo y aprendizaje.

Representa un gran río asturiano en sus cursos medio y bajo, su desembocadura en forma de ría, la costa este asturiana: la playa, el puerto, las huellas de dinosaurio... Los niños pueden descender el río en canoa o navegar por el mar, con Colás o en barco y hacer un paseo submarino. Está lleno de recursos educativos a los que se accede durante la navegación o bien a través del mapa del mundo: El puente, nuestro planeta, animales y plantas, costumbres asturianas, historia de Asturias, prehistoria, el ciclo del agua, el paseo submarino, las huellas del pasado, aventura en el mar, vuela con el cormorán, el museo del mar. Incluye un juego colaborativo en línea: El enigma de las piezas perdidas.



## EL PERIÓDICO

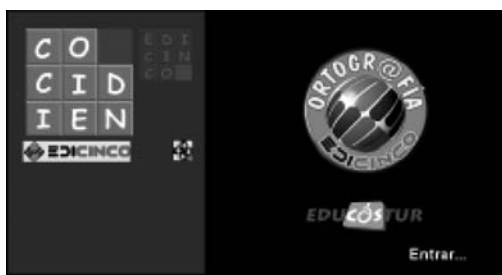
En esta sección del NEA los colegios pueden crear su propio periódico. Además, existe un periódico regional en el que un consejo de redacción selecciona lo más interesante de entre los materiales enviados por los colegios de Asturias. A través de la página también es posible acceder a los periódicos ya creados por los centros.





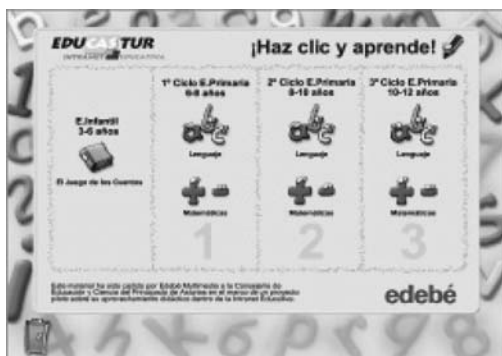
## ATLAS EDUCACIONAL DE ASTURIAS.

Recurso Web de apoyo a la enseñanza de la geografía que incluye un conjunto de mapas (Asturias, España, Europa y El Mundo), gráficos geográficos y fotografías. Destaca, sobre todo, por su calidad y profundidad en la sección Asturias. Incluye ejercicios y actividades interactivas sobre los contenidos trabajados para su refuerzo y evaluación, un Glosario con las definiciones de los vocablos más usados y que permite buscar términos y la sección enlaces que recoge las direcciones Web más actuales relacionadas con la Geografía. Especialmente destinado a los alumnos del Tercer Ciclo de Primaria, E.S.O y Bachillerato.



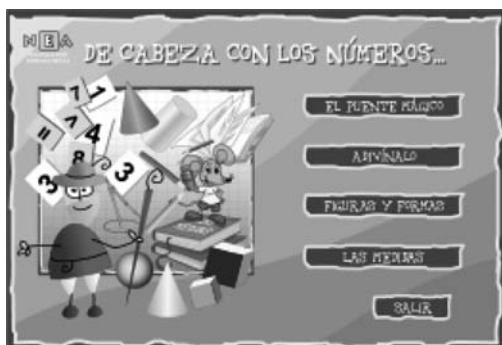
## ORTOGRAFÍA, DE EDICINCO

Recurso Web creado por Edicinco Multimedia orientado al aprendizaje de las normas ortográficas basado en las reglas de la Real Academia Española de la Lengua. Estructurado en secciones por ciclos curriculares (primer ciclo, segundo ciclo y tercer ciclo de Ed. Primaria y Primer Ciclo y Segundo ciclo de Ed. Secundaria). Incluye juegos según el nivel seleccionado, configuración personalizada del recurso y pantalla de resultados destinada a la comprobación del avance del alumno.



## ¡HAZ CLIC Y APRENDE!

de Edebé. Recurso Web creado por Edebé, constituida por una pequeña selección de actividades de su proyecto multimedia ¡Haz clic y aprende!. Especialmente orientado al alumnado de Educación Infantil y los tres ciclos de Ed. Primaria para trabajar las áreas de Lengua Castellana y Matemáticas.



## DE CABEZA CON LOS NÚMEROS

Recurso Web que incluye 4 actividades matemáticas: El puente mágico (cálculo de operaciones básicas), Adivínalo (ejercicios de numeración), Figuras y formas (ejercicios geométricos), Las medidas (actividades con unidades de medida). Pueden ser personalizadas mediante la creación de nuevos ejercicios por parte de los docentes.



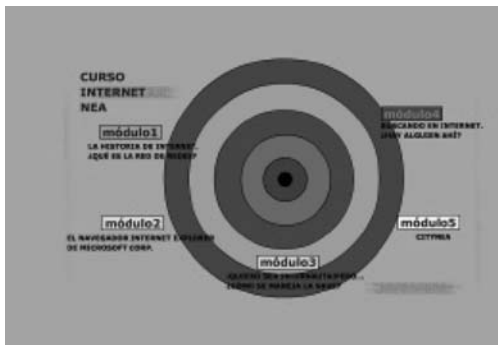
## EL GRAN JUEGO DE LAS PALABRAS

Recurso Web que incluye 4 actividades para el área de Lengua Castellana: Grupos de letras, Acentos, Verbos o Género y Número. Pueden ser personalizadas mediante la creación de nuevos ejercicios por parte de los docentes.



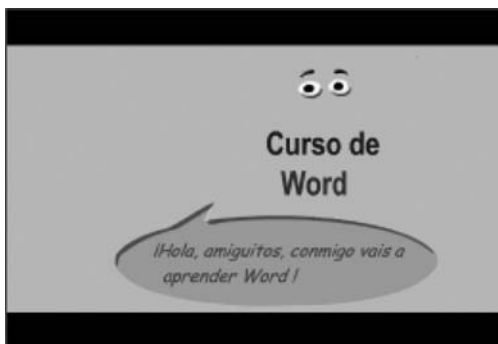
## ¡TIENES UN E-MAIL!

Recurso Web que informa y enseña a los escolares la utilización del correo electrónico y el manejo del programa Outlook Express.



## ¡NAVEGAR ES UN PLACER!

Recurso Web que informa y enseña a los escolares la utilización de Internet y la navegación por la Red utilizando Internet Explorer.



## ¡ESCRIBIR NUNCA FUE TAN FÁCIL!

Recurso Web multimedia que informa y enseña a los escolares la utilización del programa Microsoft Word.





La nueva versión de la aplicación Web, el llamado Nea3, incluye, además de todas las posibilidades mencionadas con anterioridad, una herramienta de edición para la catalogación de recursos educativos y de creación de Unidades Didácticas. Con una interfaz intuitiva y muy

## CONSULTANDO LA ENCARTA

Recurso que muestra a los escolares cómo utilizar la Encarta 2002 en sus trabajos escolares.

## ¡A DIBUJAR!

Recurso Web en el que los alumnos podrán utilizar sus dotes creativos para componer diferentes escenas gráficas: la granja, la naturaleza, posiciones y formas, expresiones, instrumentos de la orquesta, los transportes, la familia, las estaciones, día y noche, profesiones, el mar y la casa, mediante actividades de colorear y estampación de sellos.

sencilla de manejar por parte del profesorado asturiano, es posible incluir una gran variedad de materiales multimedia en diferentes formatos para su utilización por el alumno mediante tareas programadas específicamente para ellos.

## Quiénes somos

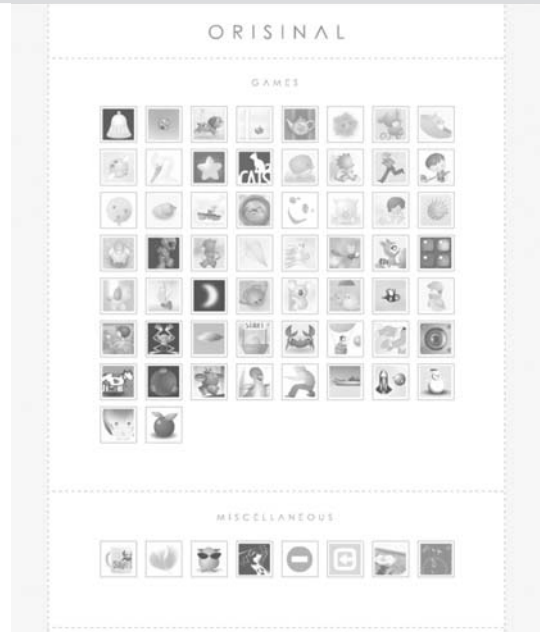
Original sitio Web dedicado al juego y al entretenimiento, no sólo de los niños pequeños, porque los más mayores también encontrarán juegos adictivos y muy entretenidos.

## Mapa Web

Cada uno de los pequeños iconos de la página permite el acceso a un juego diferente. Posibilita la ejercitación de la coordinación motriz en el manejo del ratón, coordinación visual, agudeza visual, etc.

## Principales recursos que presenta la página

- Excelente diseño gráfico en los juegos de la página.
- Algunos son difíciles, requieren mayor control y habilidad manipulativa.





<http://www.pekegifs.com/>

## Quiénes somos

Portal de educación y diversión infantil y juvenil que ofrece información y diversión a padres, educadores y jóvenes en general.

## Mapa Web

Dos menús situados a ambos lados de la pantalla permiten el acceso a: Tu ocio, Comunidades, General, Utilidades, Webmaster, Web, Enlaces divertidos, Tus estudios, No te lo pierdas, Enlaces Utilidades, Enlaces educativos, Zona padres, Recomendamos, Gifanimados, Pekemundo, Recursos. Además, Libro de visitas, Tagboard, Buscador y Toolbar de Pekegifs.

## Principales recursos que presenta la página

- La sección **Tu ocio** está dedicada al entretenimiento y a la diversión. En ella chistes, juegos, pasatiempos, ilusiones ópticas, curiosidades, humor, puzzles, chorradas, etc.
- Una buena colección de gifs animados infantiles con los personajes de dibujos animados y otros dibujos.
- **Pekemundo**. Sección dedicada a jugar y aprender. Dibujos para colorear, Adivinanzas, Aprender jugando, Juegos on-line, Pegatinas, Chistes para niños, Fábulas, Mascotas virtuales, Programas infantiles, Juegos y pasatiempos, Cuentos infantiles, Webs infantiles, Las diferencias, Juegos Disney, Laberintos, Disney on-line, Memo Disney, Zona Print.

## Quiénes somos

Web educativa y de entretenimiento dedicada a los más pequeños, hasta los 12 años, creada en 1996 por Alexia Ruiz Millas y que ha sido premiada por la Asociación de Usuarios de Internet y es apoyada por el IMADE (Instituto Madrileño para el Desarrollo).

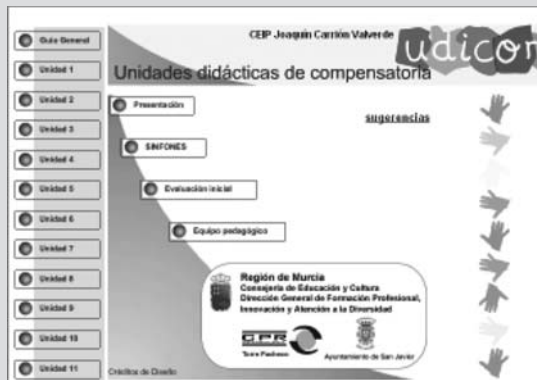
Sus visitantes podrán disfrutar cantando, leyendo cuento, riendo con chistes divertidos, aprendiendo trabalenguas y participando con sus propias creaciones. Gran diversidad de contenidos, diseño muy atrayente para que los más pequeños se familiaricen con la navegación y la lectura a la vez que aprenden. Muy participativa presenta además su edición de "PequeTimes", un diario con noticias en broma, juegos, cuentos, canciones, adivinanzas y muchos recursos más.

## Mapa Web

Un menú en la parte superior de la pantalla da acceso a: Habitantes, reporteros, adivinanzas, lecturas, canciones, juegos, trabalenguas, dibujos, chistes.

## Principales recursos que presenta la página

- La sección **Canciones** ofrece letra, música y partitura de muchas de las canciones seleccionadas.
- En **Juegos** hallarás juegos educativos como puzzles, juegos de asociación, de memoria, de estrategia, sopas de letras, etc.
- Recomienda un libro, envía tus chistes y trabalenguas en las secciones correspondientes.
- En la sección **dibujos** podrás colorear on line o imprimirlos en blanco y negro para que los colorees sobre papel.
- Destaca un nuevo proyecto llamado **Fichas del profesor**, pensado para adaptar sus contenidos al proyecto curricular y que se adapta tanto a las aulas que disponen de un ordenador por alumno como para aquellas en las que sólo existe una pantalla para todos. Permite la suscripción al periódico Peque Times.



<http://www.educarm.net/udicom/present.htm>

## Quiénes somos

Sitio Web que presenta Unidades Didácticas de Compensatoria realizadas por el Equipo de Orientación del CEIP Joaquín Carrión Valverde, de Murcia. Tienen una gran cantidad de fichas imprimibles y su correspondiente desarrollo didáctico.

## Mapa Web

En la portada: Presentación, Sinfones, Evaluación Inicial, Equipo psicopedagógico, Guía General, Unidades 1 a 11.

## Principales recursos que presenta la página

- Unidades didácticas: *El colegio y mi aula, El cuerpo y los sentidos, Los alimentos, Las prendas de vestir, La casa, La calle, Los oficios, Los animales, Las plantas, Los medios de transporte.*
- Cada una de las Unidades cuenta con su correspondiente programación y mapa conceptual con los contenidos y actividades.
- Se trabajan actividades de vocabulario básico; discriminación, comprensión y memoria auditivas; presentación de fonemas y grafías; construcción de frases; sinfonos; discriminación, comprensión, asociación y memoria visuales; grafomotricidad así como transversalmente otras áreas: Matemáticas, Conocimiento del Medio, Educación Artística, etc.



**recursos**  
**2. CD-ROM**



## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Diferenciar conceptos básicos de tamaño, cantidad, colores y formas.
- Comparar, clasificar y ordenar objetos.
- Realizar recorridos copiando modelos.
- Discriminar sonidos habituales del entorno e identificar las estaciones.
- Reconocer el vocabulario básico del tema.

## CONTENIDOS

- Conceptos básicos: colores, formas, cantidades y tamaños.
- Habilidades básicas: auditivas, manipulativas y visuales.
- El entorno cotidiano: el campo, sonidos y estaciones.
- Vocabulario básico: el cuerpo.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene dos entornos para trabajar:

**Entrar en casa.** Dentro de éste hay actividades interactivas:

**Caballito**, en la que Adbu Chu se disfraza de vaquero y pide que se encuentre su sombrero.

**Zumo** que quiere hacer el personaje y nos pide el exprimidor.

**Tobogán**, donde sólo se ve a Adbu Chu bajar por él.

**Cojín del sofá**, hay que buscar al oso que nos pide.

**Baúl de juguetes:** Aquí tenemos cuatro juegos:

**Canciones**, donde se sigue una serie rítmica.

**Pinturas** para rellenar una superficie.

**Puzzles** en los que asociar una imagen con su silueta.

**Bingos sonoros**, hay que escoger el objeto que corresponde a su imagen sonora.

**Salir al campo con Lulibella.** En este entorno disponemos de 7 actividades:

**Las flores multicolores.** Escoger las flores del color o combinación de colores en comparación con los de la regadera, que Lulibella nos pide.

**Picnic de los animales.** Se trata de dar de comer a los animales; la misma cantidad de comida, haciendo corresponder la comida adecuada.

**La cosecha del conejo.** El conejo quiere llegar a su mamá, pero debe hacer recorridos en los que tiene que recoger la cosecha de diversas frutas u



hortalizas y, además sin caer en el agua. Nos pide que le ayudemos.

**El estanque de los nenúfares.** Debemos ordenar animales según el tamaño, comparándolos, clasificándolos.

**La granja de las adivinanzas.** Debemos identificar el animal por el sonido que hace, por las características que nos dice Lulibella.

**La feria de frutas y verduras.** Nos pide reproducir, completar una serie de frutas siguiendo el modelo, pero hay que fijarse porque hay una fruta o verdura intrusa.

**El libro de las estaciones.** Fijándonos muy bien, debemos buscar imágenes que se corresponden con las estaciones.

Estas siete actividades tienen tres fases de realización que se llaman talleres:

Taller de descubrimiento en el que se familiariza con la actividad.

Taller guiado para practicar que pasa por tres niveles.

Taller libre en el que se aplica lo que se ha ido aprendiendo y permite escoger el escenario.

Además nos da información: nombre, características, etc.

## OBSERVACIONES

El programa es guiado por tres personajes: Adbu Chu, que lo hace en el escenario de la casa, su amiga Lulibella guía en la salida al campo y Sabión es la ayuda en todas las actividades.

Para entrar al paquete de actividades, nos pide presentarnos —nombre, sexo, nacimiento— y elegir una mascota. Hay varias opciones de salida: la pantalla de ordenador para salir del programa, la puerta para hacerlo del juego y dos monos en sus de cajas de colores para confirmar la salida.

En el taller guiado tenemos tres niveles de dificultad con muchas actividades en cada nivel. No se puede cambiar de nivel hasta haber realizado todas las actividades del nivel anterior. En el taller descubrimiento se puede utilizar la barra espaciadora, si no se está habituado al manejo del ratón.





## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Diferenciar conceptos básicos espaciales, de cantidad, colores y formas.
- Asociar imagen-silueta.
- Seguir recorridos copiando modelos.
- Aprender a discriminar auditivamente sonidos habituales del entorno.
- Reconocer el vocabulario básico del tema.

## CONTENIDOS

- Conceptos básicos espaciales de cantidad, colores y formas
- Habilidades básicas auditivas, manipulativas y visuales.
- El entorno: sonidos.
- Vocabulario básico: el mar.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene dos entornos para trabajar:

**Entrar en casa.** Dentro de éste hay varias actividades interactivas:

**Piratas.** Adibu Chu se disfraza de pirata y pide que le encontremos su catalejo.

**Zumo:** El personaje hace un zumo y nos pide el exprimidor.

**Tobogán.** En esta actividad sólo se ve a Adibu Chu bajar por el tobogán.

**Cojín del sofá.** Hay que buscar al oso.

**Baúl de juguetes.** Esta actividad consta de cuatro juegos: Canciones, Pinturas, Puzzles y Bingos sonoros.

Coktel Educativa 1999-2002 Jaras Imagen Didáctica  
Iturralde y Suit 1 bajo 31004 Pamplona-España  
Tel 948 23 26 07 Fax 34 948 15 01 03  
<http://www.jaras.com> <http://www.coktel.com>

**Salir al mar con Lubibella.** En este entorno disponemos de 7 actividades:

**Encuentra al cangrejo en diferentes posiciones:** debajo, encima, etc.

**Collar de conchas.** Encajando las conchas en su silueta y según el modelo, se construye el collar.

**Paseo de la tortuga.** Nos pide ayudar a la tortuga siguiendo un recorrido.

**Caldero.** Es un juego de colores.

**Barco.** Se deben identificar los sonidos de las imágenes que nos muestra.

**Red de pescar.** Nos pide meter en una red una cantidad de objetos de un color determinado.

**Cofre.** Es necesario encajar una pieza con forma determinada para abrir el cofre.

Estas siete actividades tienen tres fases de realización que se llaman talleres:

Taller de descubrimiento en el que se familiariza con la actividad.

Taller guiado para practicar que pasa por tres niveles.

Taller libre en el que se aplica lo que se ha ido aprendiendo y permite escoger el escenario.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Adibu Chu El Campo.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Diferenciar conceptos básicos de tamaño, cantidad, colores y formas.
- Comparar, clasificar y ordenar objetos.
- Realizar recorridos copiando modelos.
- Discriminar sonidos del entorno lejano y de instrumentos musicales.
- Reconocer el vocabulario básico del tema.

## CONTENIDOS

- Conceptos básicos: colores, formas, cantidades y tamaños.
- Habilidades básicas: auditivas, manipulativas y visuales.
- El entorno lejano: sonidos.
- Vocabulario básico: la selva y la sabana.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene dos entornos para trabajar:

**Entrar en casa.** Dentro de éste hay actividades interactivas:

**Traje**, en la que Adibu Chu se disfraza de explorador y pide que le encontremos sus prismáticos.

**Zumo** que quiere hacer el personaje y nos pide el exprimidor.

**Tobogán**, donde sólo se ve a Adibu Chu bajar por él.

**Cojín del sofá**, hay que buscar al oso que nos pide.

**Baúl de juguetes:** Aquí tenemos cuatro juegos:

**Canciones**, donde se sigue una serie rítmica.

**Pinturas** para rellenar una superficie.

**Puzzles** en los que hay que asociar una forma con su silueta.

**Bingos sonoros**, es necesario escoger el objeto que corresponde a su imagen sonora.

**Salir a la selva con Lulibella.** En este entorno disponemos de 7 actividades:

**La barrera de las formas.** Colocar piezas con la forma adecuada para que no se salga el agua de una barrera.

**El carnaval de las hormigas.** Hemos de dejar las hormigas en el camino según el color y el número que nos indique Lulibella.

**Los animales de la sabana.** Nos pide que ayudemos a cruzar el puente a los animales diferentes.

**El repaso de los animales.** Se trata de hacer parejas con los animales que están dando la



vuelta a las hojas en un tiempo limitado, antes de que se llene una flor de agua.

**El reportaje fotográfico.** Ordenando las fotos podemos terminar una historia, pero en la elección hay un intruso.

**El árbol musical.** Escuchando los sonidos que producen instrumentos musicales, podemos saber cuál es el que suena.

**El paseo en balsa.** Lulibella nos pide llevar la balsa siguiendo recorridos hasta animales que están encima, debajo, delante o detrás, de unos objetos determinados.

Estas siete actividades tienen tres fases de realización que se llaman talleres:

Taller de descubrimiento en el que se familiarizan con la actividad.

Taller guiado para practicar. Pasa por tres niveles.

Taller libre, en el que se aplica lo que se ha ido aprendiendo y permite escoger el escenario.

Además nos da información: nombre, características, etc.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Adibu Chu El Campo.



CTW Barrio Sésamo Muppets.  
© 1998-2006 Sesameworkshop  
<http://www.sesamework.shop.org>

## OBSERVACIONES

El desplazamiento por el escenario se hace con una estrella, la ayuda para guiar el desplazamiento se presenta en forma de chispas. La salida de los diferentes apartados es a través de la puerta y el STOP el de las actividades. El juego no sigue un orden determinado, se puede iniciar por el lugar que se elija. El tipo de letra utilizada es la mayúscula.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Asociar letra-palabra-objeto.
- Identificar formas básicas.
- Discriminar la rima.
- Asociar letra- sonido inicial.

## CONTENIDOS

- Letras, palabras y objetos: relación.
- Formas básicas: identificación y reconocimiento.
- La rima: asociación con objetos.
- Palabras: sonidos iniciales.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene 5 apartados:

**La calle de "Barrio Sésamo" con Oscar y Teo:** Juego de la basura. Se trata de emparejar objetos según la primera letra de la palabra.

**El apartamento de Epi y Blas:** Juego de Forma-Magic. Consiste en cambiar la forma de los objetos.

**El nido de Paco Pico:** Juego ¿Cuál es mi rima? Hay que acabar una rima eligiendo un objeto.

**La cueva de Snuffy:** Juego de Snuffy Dice. Hay que encontrar el objeto que empiece por el sonido escuchado previamente.

**Cuentos, radios, televisores y teléfonos:** Todos los escenarios anteriores contienen un cuento que relata historias sobre los personajes de Barrio Sésamo o sobre las letras, una radio para oír canciones, una televisión para ver videos de alguna letra y un teléfono para hablar con alguno de los personajes.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Identificar los números hasta el 9.
- Interiorizar las relaciones espaciales básicas.
- Iniciar los procesos de cuantificación y agrupamiento.

## CONTENIDOS

- El número: numeración hasta el 9.
- Conceptos espaciales: cerca, lejos, detrás.
- Operaciones: cuantificación y agrupamiento.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene 5 apartados:

**Calle de "Barrio Sésamo" con Olmo:** Juego del regalo para Olmo. Este personaje nos pide que le hagamos un regalo con un número determinado de objetos que tenemos que coger de la calle.

**Apartamento de Epi y Blas:** Juego de contar clips. Blas esconde un número de clips de Epi detrás de objetos del escenario y, dándonos una pista, los hemos de encontrar.

**Nido de Paco Pico:** Juego de cerca y lejos. Paco Pico esconde un objeto detrás de algo del escenario y según nos movemos, Paco Pico nos dice si estamos cerca o lejos.

**El castillo del Conde:** Juego de tengo tú número. Los murciélagos del castillo se esconden detrás de un número y el Conde nos da una pista que implica hacer una suma cuyo resultado es el número donde están los murciélagos.

**Cuentos, radios, televisores y teléfonos:** Todos los escenarios anteriores contienen un cuento que relata historias sobre los personajes de Barrio Sésamo, una radio para oír canciones, una televisión para ver videos de Barrio Sésamo y un teléfono para hablar con alguno de los personajes.

## OBSERVACIONES

El desplazamiento por el escenario se hace con una estrella, la ayuda para guiar la exploración se presenta en forma de chispas. La salida de los apartados está en la puerta y la de las actividades en el STOP.

El juego no sigue un orden determinado, se puede iniciar por la actividad que se elija.





1998 DK Multimedia 1999 Zeta Multimedia  
Tel 934 846 600  
www.zetamultimedia.com

## OBSERVACIONES

El programa es guiado por dos personajes: Polo y Pingüi. El álbum de adhesivos se consigue por actividades acertadas al término de cada apartado. Tiene tres niveles de dificultad. Durante toda la ejecución del programa está presente el abecedario para consultar cualquier letra en su sonido, grafía y dibujo. Todas las actividades se pueden imprimir, al igual que unas hojas de ejercicios para ampliar las actividades del Cd. Es muy interesante.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Relacionar sonidos y letras.
- Reconocer el orden de las letras.
- Predecir palabras por el contexto.

## CONTENIDOS

- Correspondencia fonema-grafema.
- El alfabeto: orden de las letras.
- Léxico.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

En este programa encontramos cinco apartados:

**Uno fuera.** En él se ha de seleccionar el dibujo que es diferente, que no pertenece a la categoría.

**Monstruo tragón.** Nos introduce en el conocimiento de los sonidos consonánticos iniciales de la palabra.

**Completa el alfabeto.** Se trata de aprender el nombre de las letras y el orden que siguen.

**Anima la rima.** Mediante discriminación auditiva se ha de seleccionar el objeto que rima.

**Tu papelería.** Aquí existe la posibilidad de elaborar felicitaciones, invitaciones en diferentes formatos de papel, con la opción de imprimirlo.

Además tiene otros dos apartados que no implican ninguna actividad; el primero es **El cuentacuentos**, que el alumno puede leer solo o conjuntamente con el ordenador y el segundo es **La supercanción** que se podrá escuchar una vez que se haya completado el álbum de adhesivos después de realizar todas las actividades.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Identificar y reconocer diversos conceptos básicos.
- Observar y explorar el entorno.
- Aumentar el nivel de vocabulario tanto expresivo como comprensivo.
- Fomentar la capacidad para ejecutar órdenes orales.

## CONTENIDOS

- Conceptos básicos: espaciales, formas, colores, cuantitativos, de tamaño, temporales, sensoriales e intensidad.
- Vocabulario: expresivo y comprensivo.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa contiene nueve bloques de conceptos básicos. Se debe elegir el correcto entre cuatro opciones. Los conceptos que aparecen en cada bloque son:

**Espaciales:** arriba, abajo, encima, debajo, dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás, izquierda, derecha, entre, al borde, primero, último, segundo, penúltimo, frente y alrededor.

**Formas:** redonda, cuadrada, circular, triangular, curva y recta.

**Color:** azul, rojo, verde, blanco, negro y amarillo.

**Cuantitativos:** cero, doble, mitad-media, par-pareja, tantos como, docena, entero, parte, más, más que, menos, además, lleno, vacío y menos que.

**Tamaño:** alto, bajo, ancho, estrecho, corto, largo, grande, mediano, pequeño, delgado, grueso, igual, diferente, mayor que y menor que.

**Indeterminados:** alguno, nadie, ninguno y todos.

**Temporales:** verano, invierno, otoño, primavera, antes y después.

**Sensoriales:** salado, agrio y dulce.

**Intensidad:** alegre, triste, blando, duro, fuerte, débil, ligero, pesado, suave, áspero, caliente y frío.



## OBSERVACIONES

Cada concepto cuenta con trece ejemplos. Las instrucciones se dan de forma oral, apareciendo unos personajes que refuerzan positiva o negativamente el resultado. También hay otro que sirve de ayuda. Al final de cada concepto aparecen las puntuaciones con el número de intentos realizados, así como el número de aciertos y el de errores. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios.



Zeta Multimedia 1998  
<http://www.zetamultimedia.com>

**Superjuego.** Es un juego de percepción visual en el que se debe identificar qué figuras son iguales al modelo presentado. Para poder acceder a él es necesario haber realizado los anteriores.

Otras actividades libres son:

**Decora números.** Permite seleccionar e imprimir "posters" con la cantidad de objetos entre 1 y 20.

**Pinta y colorea.** En esta actividad se pueden pintar objetos formados por figuras geométricas.

## OBSERVACIONES

Es un programa de ejecución y de interacción fácil con actividades motivadoras y lúdicas. Dispone de un informe sobre la evolución de los progresos. Incluye una guía de las actividades y una banda numérica para imprimir.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Desarrollar la percepción y discriminación visual.
- Relacionar la grafía numérica con la cantidad correspondiente.
- Identificar los objetos a partir de los atributos dados de forma, color y tamaño.
- Ordenar secuencias numéricas y completar seriaciones.

## CONTENIDOS

- Percepción y discriminación visual.
- Números del 1 al 20: Noción de cantidad y grafía numérica. Asociación.
- Colores, formas y tamaños.
- Seriaciones simples y ordenación de tiras numéricas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa está diseñado para iniciarse en los primeros conceptos numéricos y las primeras relaciones matemáticas mientras que se juega con un material estimulante. Las actividades se deben realizar en orden para poder acceder al Superruego y son:

**Parejas de números.** Se relaciona la grafía numérica con la cantidad de objetos correspondientes. En el primer nivel hasta el 5 y en el segundo hasta el 10.

**Figuras y colores.** Se trabaja la percepción visual teniendo en cuenta dos atributos: forma y color.

**Ordena números.** Se trata de crear secuencias correctas de números.

**Signe la serie.** Se debe completar una serie con figuras geométricas u otros objetos.

1995, 97 The Learning Company.  
TLC Properties, Inc Versión 1.1  
<http://www.learningcompany.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Conocer las letras.
- Reconocer los números y aprender a contar.
- Desarrollar destrezas de razonamiento.

## CONTENIDOS

- El abecedario: sonidos y letras.
- Números: reconocimiento y cuantificación.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Contiene cuatro bloques de actividades, que son:

**El club de los números.** Consiste en encontrar los números que nos muestra a partir de un modelo.

**Restaurante abc.** En esta actividad tienen que encontrar los ingredientes necesarios para cocinar. Dichos ingredientes siguen una pauta como, por ejemplo, empezar por una determinada letra.

**El desfile.** Realizar series con un criterio: color, tamaño o instrumento musical.

**La cabaña de los juguetes.** Aquí hay que realizar emparejamientos con distintos criterios.

## OBSERVACIONES

Es un programa diseñado para una resolución de pantalla de 640 x 480. Las instrucciones se dan oralmente. Para pasar de un nivel al siguiente es necesario haber terminado todas las actividades del nivel anterior. Al tratarse de un programa que originalmente estaba en inglés, una parte del vocabulario que presenta es poco usual.







1997 The Learning Company.  
TLC Properties, Inc Versión 1.02  
<http://www.learningcompany.com>

**El elefante.** Se debe emparejar cada sonido con el animal que le corresponde.

**Castillo glu.** Consiste en explotar las burbujas que contienen un animal con una varita mágica que se mueve con el ratón.

**La selva veo-veo.** En esta actividad hay que descubrir los animales que están escondidos en la selva con la ayuda del ratón que toma la forma de linterna.

## OBSERVACIONES

La primera vez que se utiliza es necesario instalar el programa. Las siguientes veces se arranca automáticamente. Para activar las actividades no es necesario pulsar sobre el ratón, basta con dejar durante unos segundos el puntero sobre la opción seleccionada. Para salir de cada actividad se debe pulsar sobre la estrella amarilla situada en la parte inferior derecha. Las instrucciones se dan oralmente. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. Tampoco muestra una evaluación de los progresos.

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Estimular el habla y las habilidades motoras básicas del niño.
- Controlar el ratón y desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la atención y la memoria.
- Realizar agrupaciones y clasificaciones.
- Aumentar el nivel de vocabulario.

## CONTENIDOS

- Números del uno al cinco.
- Imágenes, formas y colores: asociación.
- Vocabulario básico.
- Expresión corporal y comprensión oral.
- Coordinación oculo-manual.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde el menú principal se puede acceder a las siguientes actividades:

**Las cajas secretas.** Se trata de hacer aparecer en las tres cajas el mismo animal.

**Colorear.** Consiste en colorear un dibujo. Se puede hacer de dos formas: moviendo el ratón que se visualiza como un lápiz de colores o pulsando cualquier tecla con lo que aparecerán manchas por todo el dibujo hasta completarlo.

**Las nubes.** Se debe asociar formas idénticas

**El teatro de los gestos.** Se deben imitar los gestos que realiza el protagonista al compás de una canción.

**El jardín musical.** En un jardín hay cuatro grupos de flores, al activarse cada uno de ellos se escucha una melodía realizada por un grupo distinto de instrumentos.

2006 Grupo Everest. Editorial Everest S.A.  
Ctra. León-La Coruña, km. 5  
Apartado 339 - 24080 León (España)  
<http://www.everesteduca.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Discriminar visualmente las letras del abecedario y reconocer su nombre.
- Asociar cada letra con su nombre correspondiente.
- Iniciar la escritura siguiendo la grafía de las letras.

## CONTENIDOS

- El abecedario: discriminación y reconocimiento por su nombre.
- Sílabas y palabras: asociación con la imagen representativa.
- Escritura de las letras: grafomotricidad.

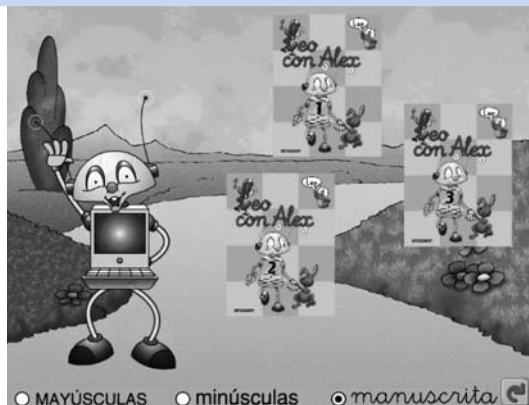
## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa está compuesto de tres apartados en forma de tres libros:

**Leo con Alex 1:** En este primer libro, Alex nos presenta las vocales por su nombre y por su grafía. Las vocales van asociadas a cada uno de sus amigos. Pinchando en un animal se pasa a hacer actividades de la vocal que representa. Así tenemos actividades como: asociar imágenes con la vocal de que se trate, reconocer la vocal que se nombra dentro de una palabra, completar palabras con las vocales que faltan, seguir la grafía de la letra.

**Leo con Alex 2:** Las letras a trabajar son las consonantes m, p, t, s, l, d, r, n y h. Alex nos las presenta con su nombre, con el sonido y con una onomatopeya, cuando es posible. Elegida una letra, se nos pide asociar imágenes con las palabras, elegirla entre un grupo, hacer puzzles de dibujos que empiecen por dicha letra, buscarla en poesías y seguir la dirección de la grafía.

**Leo con Alex 3:** Al igual que en el anterior, Alex nos dice el nombre, el sonido, la onomatopeya, una palabra representativa de la letra y, con la ayuda de sus amigos, la combinación silábica. En este libro las letras son: v, ll, q, x, ñ, f, j, g, k, c, y, z, w, b y ch.



## OBSERVACIONES

El programa es guiado por el robot Alex que nos va diciendo lo que hay que hacer. Tiene unos amigos, el conejo verde, el búho, el lirón, el koala y el mono que le ayudan en la tarea de presentarnos las letras. Se pueden utilizar los tres tipos de letras: mayúscula, minúscula y manuscrita. Permite usar el teclado en las actividades donde pide escribir.



Lascaux 1996 Emme Interactive  
54, Rue Monceau 75008 París, Francia  
www.emme.com

**Puzzles.** Formar la imagen de un cuento colocando las piezas adecuadamente. Las imágenes pueden estar compuestas por 6 ó 12 piezas.

**Varios.** Sucesión de diversas actividades: el regalo sorpresa (memoria), cohete (puzzle), crea un marciano (composición), tampones de colores (colorear y adornar), ¡coge al ladrón! (atrapar), marca el número (marcar números de teléfono), seis cuentos escondidos (rompecabezas), tres en raya, cuatro en raya, apila los pasteles (construir torres con piezas) y pon el reloj en hora.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar la lógica, la memoria visual y la memoria auditiva, así como la discriminación visual y auditiva y la motricidad fina.
- Reconocer números, formas, colores y letras
- Trabajar la orientación espacial.
- Aumentar el vocabulario.
- Introducir a los alumnos en el uso del ratón.

## CONTENIDOS

- Formas simples y colores.
- Letras: abecedario.
- Vocabulario básico.
- Números: asociación cantidad – grafía.
- Nociones espaciales.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

En la pantalla inicial aparecen diez iconos que nos permiten acceder a los diferentes bloques de actividades, que son:

**Formas simples.** Asociación de cada forma con su silueta.

**Formas.** Formar figuras a partir de sus partes.

**Sonidos.** Reconocer y asociar sonidos.

**Parejas.** Asociación de parejas con diferentes criterios.

**Collages.** Construir figuras eligiendo los elementos entre varios mostrados.

**Números.** Asociar la cantidad de elementos que aparecen con su grafía correspondiente.

**Letras.** Buscar la letra que falta para completar la palabra, incluye vocales y consonantes.

**Laberintos.** Seguir un trayecto adecuado buscando la salida.

## OBSERVACIONES

En la instalación del programa es necesario configurar la pantalla a 256 colores, así como instalar obligatoriamente el programa Quick Time. Es multilingüe ya que podemos utilizarlo en español, inglés, francés y portugués. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. En las actividades de números y letras requiere que el alumno conozca previamente su grafía. No realiza la evaluación de los progresos, ni permite la escritura. Tampoco deja imprimir los resultados, ni tiene una hoja de progresos que indique los objetivos alcanzados.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar la observación y retención visual e identificar visualmente objetos.
- Desarrollar el ritmo y las capacidades musicales.
- Seguir instrucciones para la elaboración de recetas.
- Asociar palabra-objeto.

## CONTENIDOS

- Esquema corporal: partes del cuerpo.
- Música y danza: imitación de sonidos y movimientos.
- Las recetas: comprensión oral.
- Palabra-objeto: relación.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa tiene 10 apartados:

**Baila.** Se trata de imitar los movimientos que TEO hace según se toquen 3 botones que mueven cabeza, brazos o piernas y otro que hace variar el ritmo

**Música.** TEO invita a imitar los sonidos que él toca. Se puede escoger desde una nota hasta cuatro.

**Cocina.** Se trabaja la elaboración de 5 recetas siguiendo las instrucciones que TEO da.

**Mostrenco.** Elegir y poner las partes de la cara a personajes dados.

**Sopa de letras.** Se pueden realizar hasta seis sopas de letras, con apoyo del dibujo.

**El ahorcado.** Hay que encontrar las letras de una palabra representada por su dibujo.

**Tarjetas.** Se trabaja la elaboración de tarjetas a partir de varias opciones de dibujos y textos apropiados para cada tema: navidad, cumpleaños, etc.

**Pinta.** Escogiendo uno de los dibujos propuestos, TEO manda pintar respetando los límites.

**Crea e inventa.** Se trata de la creación de láminas. Se escoge primero un tema entre los que nos propone: dinosaurios, piratas, romanos, apaches, extraterrestres, princesas...y después se va añadiendo a la lámina los personajes, el texto (en forma de bocadillo) y el sonido de algún personaje.

**Juegos:**

**Casa encantada.** Es un juego de avance de casillas jugando un dado, con personajes como un vampiro que te manda para casa, la cárcel, etc.

**Puzzles.** Sobre escenas de TEO en el supermercado, en el zoo, etc.



**Disfraces.** Se ha de hacer coincidir la parte superior del cuerpo con la inferior entre la serie de personajes que van apareciendo.

**Errores.** Hay que encontrar seis errores.

## OBSERVACIONES

El manejo del programa se guía con un conjunto de botones: puerta, ventana, casa, teléfono, impresora, goma de borrar, marcadores de tiempo y puntos, cuyo funcionamiento va explicando TEO. En algunas de las actividades, como en Pinta, Sopa de letras, Juegos; existe la opción de escoger el nivel de dificultad entre dos posibles. En las actividades de buscar palabras utiliza la letra mayúscula.

## ANTÓN EL GLOTÓN



Desastre en la Fábrica de Golosinas

Zeta Multimedia 2002  
<http://www.zetamultimedia.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Asociar cantidades con distintos objetos.
- Realizar operaciones de suma sólo con objetos.
- Efectuar sumas con dos sumandos para obtener una cantidad máxima de 10.
- Comprender la noción de doble.
- Iniciarse en la operación de restar.

## CONTENIDOS

- Conceptos básicos.
- Números del 1 al 10.
- Concepto de doble.
- Operaciones básicas: suma y resta.
- Operaciones básicas, suma y resta, utilizando signos matemáticos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Se estructura en varios apartados que hacen referencia al mundo de los dulces y chucherías:

**Los mazapanes.** Se trabaja la idea de cantidad, para lo cual es necesario rellenar las cajas incompletas.

**Pastelería.** En esta actividad se presenta el concepto de doble.

**Maestro chocolatero.** En este juego se relaciona cada maestro chocolatero con una determinada cantidad de huevos de chocolate (operación de restar).

**Las golosinas.** Se eligen dos bolsas de golosinas para obtener un resultado.

**Los caramelos.** Se practica la suma con dos sumandos y números hasta el 10.

## OBSERVACIONES

Permite saber si el trabajo desarrollado en cada apartado ha sido realizado de forma completa. Se puede solicitar ayuda para consultar aspectos de cada mundo. Incluye la opción de imprimir. Las actividades propuestas son motivadoras y lúdicas.

Cibal Multimedia SL  
Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca.  
Tel 902221331/971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

## MATERIA

Lenguaje y Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Reconocer las letras para la formación de sílabas y palabras.
- Reconocer y discriminar palabras para la formación de frases.
- Reconocer los colores y las formas.
- Identificar los números hasta el 10 y su secuenciación numérica y resolver operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

## CONTENIDO

- Vocabulario básico.
- Las letras, sílabas, palabras y frases.
- Los colores y las formas.
- Números y operaciones: contar, sumar, restar, multiplicación y división.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa se desarrolla en los ámbitos de la vida cotidiana en la ciudad. Consta de 5 escenarios diferentes: la calle, el circo, el zoo, el supermercado y el parque de atracciones, donde se aprenden una gran variedad de palabras. Además, presenta 5 juegos comunes a todos los escenarios y 5 juegos específicos escondidos que hay que descubrir. Juegos comunes a todos los escenarios:

**Los submarinos.** Se trata de reconocer palabras y aprender vocabulario.

**Colorear.** Con este juego se aprenden los colores. Las hormigas. Aquí se componen frases a partir de palabras.

**Las mariposas.** Hay que formar palabras a partir de sílabas.

**El avión.** Sirve para reconocer letras. Juegos escondidos:

**El conejo.** Trabaja las sílabas.

**La ratita.** Se realizan sumas de forma intuitiva.

**Las ranas.** Se practica la resta.

**Las serpientes.** Se introduce la tabla de multiplicar.

**Los peces.** Se ejercita la lógica y se cuentan objetos.



## OBSERVACIONES

Es completamente interactivo. Presenta gran variedad de objetivos didácticos con una mezcla equilibrada con aspectos lúdicos. Se pueden adaptar las tareas al nivel de cada jugador, visualizándose el número de aciertos y errores. Pulsando con el ratón sobre los diferentes objetos de la pantalla enseña su pronunciación y escritura. Está en varios idiomas: castellano, inglés y catalán.



## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar la atención, memoria visual, memoria auditiva y orientación espacial
- Favorecer la lectura funcional.
- Incrementar el vocabulario expresivo y comprensivo.
- Conocer las dependencias de una casa y los elementos más importantes de cada una.

## CONTENIDOS

- Habilidades básicas: atención, memoria y orientación.
- Lectura funcional.
- Dependencias de la casa: cocina, salón, dormitorios, cuarto de baño y garaje

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.

Desde la pantalla principal se puede elegir entre: exploración y actividades.

En cada uno de estos bloques se trabajan los mismos apartados: la cocina, la habitación, el salón, el cuarto de baño y el garaje.

En el bloque de exploración solamente se visualizan las diferentes partes de una casa con el mobiliario y los objetos característicos de cada una de sus piezas más importantes.

En el bloque de actividades se realizan los siguientes tipos de ejercicios:

**Explora.** Se trata de buscar los elementos más significativos de cada estancia.

**Identifica.** Consiste en identificar y seleccionar los elementos que se van nombrando oralmente.

**Busca.** En esta actividad hay que buscar los elementos nombrados.

Consejería de Educación.

Centro de Profesores y Recursos de Nalón-Caudal

<http://www.educastur.es>

**Adivina.** Aquí hay que adivinar un elemento a partir de una descripción previa.

**Elige.** Hay que elegir a partir de unos elementos dados visualmente cuál es el que pertenece a la estancia.

**Descarta.** Se trata de tachar los elementos que no aparecen en esa pieza de la casa.

**Elige texto.** Consiste en elegir los elementos que pertenecen a una estancia.

**Descarta texto.** Al contrario que en la anterior, hay que tachar los objetos que no pertenecen a una estancia.

## OBSERVACIONES

Las instrucciones se dan oralmente y por escrito, por lo que es necesario tener conocimientos previos de lecto-escritura. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. Cada actividad nos muestra el número de aciertos y de errores cometidos.



## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Conocimiento del Medio.

## OBJETIVOS

- Desarrollar conceptos científicos sencillos.
- Aumentar el vocabulario científico.
- Discriminar y nombrar factores climáticos y las estaciones.
- Conocer las plantas y animales del entorno más próximo.
- Aprender y disfrutar de la ciencia relacionándole con el mundo circundante.

## CONTENIDOS

- El tiempo y las estaciones.
- Las máquinas.
- Las plantas y los animales.
- La naturaleza: el cuaderno de campo.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Consta de 5 actividades para aprender el orden de las cosas mediante la construcción de fotogramas con los que se realizan pequeñas películas:

**El tiempo:** se trata de crear máquinas o relojes con materiales apropiados en un taller.

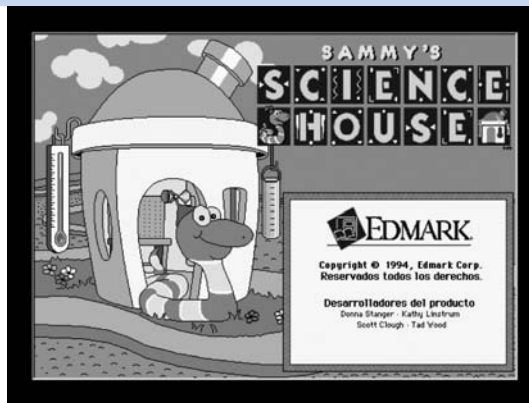
**La máquina de ordenar:** sirve para clasificar imágenes de objetos y nombres de plantas y animales.

**Las estaciones:** consiste en descubrir las maravillas de la naturaleza y los cambios climáticos en cada una de las estaciones.

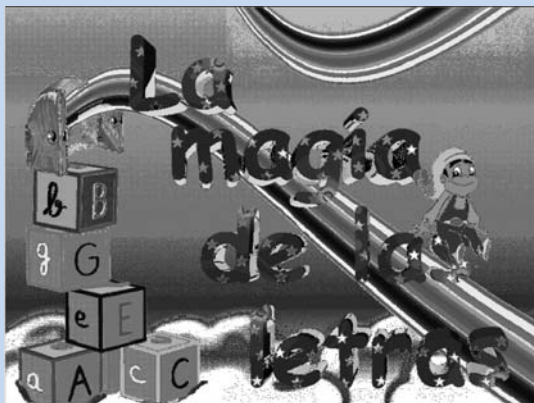
**El cuaderno de campo:** se pretende buscar datos y observar distintos aspectos de la naturaleza.

## OBSERVACIONES

El diseño del programa es muy intuitivo. El acceso a las actividades no requiere ningún orden lineal. La variedad de actividades favorece que resulte motivador. El diseño es claro y atractivo.







Anaya Interactiva.  
 Juan Ignacio Luca de Tena 15 - 28027 Madrid  
 Tel 913938800  
 info@adventure.com  
 http://www.adventure.com

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Conocer el abecedario y los números
- Distinguir colores y formas.
- Realizar ejercicios de contar.
- Desarrollar las memorias auditiva y visual.

## CONTENIDOS

- Los números: seriación y cuantificación hasta el 5.
- El abecedario: vocales y consonantes.
- Conceptos básicos: colores y formas sencillas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

La navegación se hace desde una guardería en la que se encuentran canciones y actividades. Las actividades que presenta son:

- Encontrar** las diferencias.
- Jugar** al escondite con pistas verbales.
- Elegir** la letra según un sonido.
- Pintar** un dibujo emparejando el color con formas, números o letras.
- Contar** objetos hasta 5.
- Encajar** piezas según la forma.
- Unir puntos**, por orden de numeración u orden alfabético, para formar un dibujo.
- Cantar** en un karaoke.
- Hacer parejas** por imágenes, letras, números o formas.
- Enviar** a un cubo de basura los objetos que te piden.

## OBSERVACIONES

Cada jugador tiene que registrarse en la hoja de asistencia. En las actividades se puede elegir entre tres niveles de dificultad. Cuenta con un informe de progreso donde se reflejan los aciertos e intentos en cada una de las materias trabajadas, incluso se puede acceder a las actividades que se quiera. Tiene un apoyo sonoro muy variado. Presenta canciones por temas: el bus, los números, las letras, los días de la semana, las estaciones del año, las horas y las figuras geométricas.

2002 Asociación Síndrome de Down de Extremadura  
José Hierro, s/n. C.P. 06800 - Mérida (Badajoz)  
Tel 924330737  
www.sindromedown.net

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Iniciar al alumno en la lectoescritura
- Practicar la estimulación cognitiva y el entrenamiento lector.
- Reconocer sinónimos y antónimos.

## CONTENIDOS

- El léxico según la referencia a cuatro contextos: familia, parque, escuela y residencia.
- Lecto-escritura: iniciación.
- Sinónimos y antónimos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El método Lecto se desarrolla en doce tareas de aprendizaje que son:

**Palabra-imagen y Palabra-palabra.** En estas dos tareas se utiliza la lectura global mediante asociación y comparación.

**Sopa de Letras.** A partir de los elementos mínimos, se identifica una palabra.

**Escribe palabras con sílabas y Escribe palabras con letras.** En estas dos tareas, se construyen palabras a partir de unidades mínimas, sílabas o letras.

**Graba sonidos.** Consiste en repetir el sonido escuchado. Se valora así la dificultad en función de los tipos de fonemas, de la respiración, del tono, de la imitación auditiva.

**Taller de categorías.** Se elige el campo semántico al que pertenece una serie de palabras dadas. La dificultad varía en función del número de palabras y de categorías

**Sinónimos y antónimos.** El acceso al léxico se realiza a través de la comparación de palabras en sus diferentes componentes: fonológico, morfológico y semántico.

**Busca letras en palabras.** En esta actividad se trabaja el aprendizaje del nombre de las letras del alfabeto junto a su discriminación visual.

**Identificación de fonos.** La presentación del/los fonema/s sigue los 4 niveles de dificultad de todas las tareas de LECTO. Se trata de identificar el sonido y su representación en una palabra.

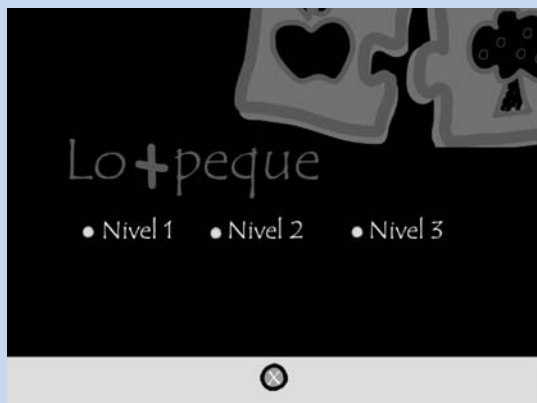


**Taller de oraciones.** El trabajo consiste en la correcta combinación morfosintáctica de las palabras, dadas en desorden, para formar oraciones.

**Lectura de textos.** Pretende conseguir el acceso al significado global del texto, a través de la lectura de las palabras y de la estructura del relato.

## OBSERVACIONES

El programa tiene dos tipos de presentación que difieren en el personaje que guía y en el tipo de letra empleada. Los contenidos y las palabras utilizadas son idénticos. Tiene 4 niveles de dificultad.



## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar la atención ante estímulos visuales y auditivos.
- Ejercitar la discriminación auditiva mediante asociaciones.
- Iniciar los procesos de lecto-escritura.
- Potenciar el lenguaje comprensivo mediante el seguimiento de instrucciones verbales.
- Incrementar el vocabulario expresivo y comprensivo.

## CONTENIDOS

- Lecto – escritura: animales y transportes.
- Percepción visual y auditiva: sonidos del entorno.
- Vocabulario: expresivo y comprensivo.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde la pantalla principal se accede a unos bloques de actividades distribuidos en tres niveles de dificultad. Al comienzo de cada bloque y de cada nivel de actividades se describen los objetivos.

### Animales:

**Nivel uno.** Reconocer los animales y asociarlos con el sonido que producen.

**Nivel dos.** Señalar el animal, asociar cada animal con su sonido, asociar el sonido con el animal que lo produce y reconocer cada animal por una característica determinada.

**Nivel tres.** Asociar la palabra escrita con el animal y formar la palabra del animal de distintas formas. La actividad final consiste en asociar la palabra escrita y la imagen, emparejar la imagen y el nombre y descartar animales cuyos nombres no están escritos.

Consejería de Educación y Ciencias de Asturias  
Centro del Profesorado y de Recursos de Nalón-Caudal  
<http://www.educastur.es>

### Transportes:

**Nivel uno.** Descripción de cada medio de transporte.

**Nivel dos.** Señalar el vehículo, asociar cada sonido del vehículo con su imagen, asociar la imagen y el sonido del vehículo, reconocer cada vehículo por una característica determinada.

**Nivel tres.** Reconocer la grafía de los transportes, diferenciar las grafías, asociar la palabra con el dibujo que representa, completar y formar palabras.

### Instrumentos musicales:

**Nivel uno.** Reconocer los instrumentos y asociar el sonido con el instrumento que lo produce.

**Nivel dos.** Señalar el instrumento musical, asociar el sonido con la imagen, asociar la imagen con el sonido y reconocer cada instrumento por una característica.

**Nivel tres.** Reconocer la grafía del nombre del instrumento, diferenciar las grafías, asociar la palabra con el instrumento, completar y formar palabras con sus nombres.

### Sonidos cotidianos:

**Nivel uno.** Reconocer los distintos sonidos de objetos cotidianos y asociar el sonido con el objeto que lo produce.

**Nivel dos.** Señalar el objeto que produce ese sonido, asociar sonido e imagen, asociar imagen y sonido, reconocer cada objeto por una característica determinada.

**Nivel tres.** Reconocer las grafías de los nombres que aparecen, diferenciar las grafías, asociar la palabra con el dibujo que la representa, completar y formar palabras.

### Elementos de la naturaleza:

**Nivel uno.** Reconocer los distintos sonidos que se producen en la naturaleza.

**Nivel dos.** Señalar el fenómeno meteorológico, asociar el sonido con la imagen del fenómeno que lo produce y viceversa y reconocer cada fenómeno por una característica determinada.

**Nivel tres.** Reconocer la grafía de los fenómenos que aparecen y diferenciarlas, asociar las palabras con el dibujo del fenómeno que representan, completar y formar palabras.

## OBSERVACIONES

La estructura interna del programa resulta un tanto complicada en el momento de su utilización. Las instrucciones se dan de forma oral. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. El programa no realiza la evaluación de los progresos, ni permite la escritura pero sí aparece una puntuación en cada actividad que nos indica el número de intentos realizados, los aciertos y los errores.

2001. Micronet. SA  
María Tubau 4, 6ª Planta E. 28050 Madrid  
Tel 917612360 Fax 917612361  
webmaster@micronet.es  
http://www.duendi.micronet.es

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer nivel de Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Deletrear palabras del vocabulario básico (frutas, animales, objetos, prendas).
- Construir imágenes a partir de dibujos dados.
- Relacionar imágenes con las palabras correspondientes.
- Reconocer visual y auditivamente objetos y animales.

## CONTENIDOS

- Vocabulario básico: Caperucita Roja.
- La imagen – la palabra: asociación y campos semánticos.
- Habilidades básicas: percepción visual.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa tiene dos apartados generales:

**Lee y escucha.** En este apartado la voz en off del duende introduce a los personajes que protagonizarán el cuento.

**Lee y juega.** Según se va desarrollando el cuento, el programa nos presenta una serie de actividades que es necesario resolver para continuar escuchando el cuento. Estas actividades son:

**Ayuda a vestirse a Caperucita.** Poniendo las prendas en el orden correcto.

**Ayudar a llenar la cesta para llevar a su abuelita.** Con parejas iguales de pasteles.

**Ayudar a dar de comer a los animales.** Con los alimentos que más le gustan comer.

**Ayudar a Caperucita a coger flores.** Emparejando las que son iguales en su forma.

**Repetir la secuencia rítmica de sonidos.** Que emiten las chimeneas de la casa de la abuela.

**Coger la llave con la palangana.** Antes de que el lobo digiera a Caperucita.

Además de los anteriores tiene otros cuatro ejercicios:

**Deletrea palabras.** Elegido un tema entre cuatro opciones: frutas, animales, cosas o prendas de vestir, debemos clicar sobre las letras que componen la palabra del dibujo que nos muestra.

**Agrupar dibujos.** Ordenamos cosas según campos semánticos: juguetes, deportes, frutas, música, aves y animales de la tierra.

**Encuentra los errores.** Es necesario elegir entre 5, 8 u 11 errores.



**Construye.** Hay que escoger uno de los seis escenarios posibles y después se puede construir con 6, 9 ó 16 piezas.

## OBSERVACIONES

No tiene niveles de dificultad. Se utiliza la letra mayúscula en la actividad de deletrear.

El duende es el que guía las actividades y cuenta el cuento. El pájaro nos saca del programa. Para volver al menú de actividades hay que clicar en la campana y para comenzar la actividad en la escopeta o mano. Hay actividades, dentro de los apartados 2 y 3, que tienen límite de tiempo y que si se agota hay que volver a empezar.



1998 Fundación S.B.C.,  
Sin Barreras de Comunicación.  
Carretera de Málaga 330, 2º6 04700 El Ejido (Almería)  
<http://www.a2000.es/sbc/>

**Sopa de patolettras.** Hay que completar letra a letra las palabras que están en la parte superior de la pantalla.

**El juego de las parejas.** Este juego consiste en encontrar el doble de cada uno de los cuatro dibujos repartidos en las ocho ventanas, o bien, en el segundo nivel, hay que emparejar cada dibujo con su nombre.

**Lío de letras.** Este juego consiste en formar las palabras de los objetos que aparecen en pantalla.

**Puzzle.** Son puzzles de dos piezas. En una de ellas está la palabra y su representación gráfica. El juego consiste en encontrar la palabra opuesta.

**¿Con qué hace juego?** En este juego hay que descubrir la relación de concordancia que existe entre dos imágenes.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Educación Primaria.

## MATERIA

Lenguaje.

## OBJETIVOS

- Familiarizar al alumno con palabras de uso común.
- Trabajar la atención, percepción y discriminación visual.
- Aprender a asociar un objeto y la palabra escrita que la representa
- Establecer relaciones entre un objeto, su lectura labial y su imagen en lenguaje de signos.

## CONTENIDOS

- Vocabulario: palabras de uso común.
- Lecto-escritura: iniciación.
- Numeración: números del 1 al 10.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa cuenta con tres apartados: alfabeto, bloques temáticos y juegos.

**Alfabeto.** A través del alfabeto se trabaja la comprensión de 350 palabras que hacen referencia a objetos, seres vivos o acciones. Estas imágenes siempre se pueden acompañar con el lenguaje de signos y con su lectura labial.

**Bloques temáticos.** En este apartado se trabaja el vocabulario agrupado en 12 bloques temáticos, que son: animales, alimentos, casa, calle, colegio, cuerpo humano, juguetes, profesiones, ropa, vacaciones, verbos y contrarios.

**Juegos.** Este bloque cuenta con los siguientes juegos:

**Cazando colores y números.** Este juego consiste en lanzar una pelota contra los colores o los números que te indique el programa en cada ocasión.

**La máquina loca.** Se trata de agrupar todos los objetos que pertenecen a una misma familia o grupo temático.

**La carrera de los caracoles.** En este juego se debe coger el número de objeto que señale el dado.

## OBSERVACIONES

El pequeabecedario está preparado para consultar cada palabra por el sistema del Proyecto Marta, el cual integra un instrumento (Oído del Tacto) que permite recibir las palabras habladas a través del tacto.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Conocer las características generales y los productos de cada sección de un supermercado.
- Asociar los nombres con las imágenes de los productos.
- Aprender a comprar calculando el importe y a pagar usando billetes y monedas.

## CONTENIDOS

- El supermercado: características y productos.
- Vocabulario básico propio del tema.
- Operaciones aritméticas: suma y resta.
- Unidades monetarias: billetes y monedas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde la pantalla principal se accede a todas las secciones del supermercado que son: frutería, pescadería, carnicería, charcutería, alimentación, lácteos, panadería, congelados, bebidas, droguería y limpieza. Cada sección cuenta con una presentación en la que se muestran las características generales y los productos que se encuentran en ella. Todas las secciones tienen tres niveles de dificultad. Las actividades correspondientes a cada nivel son:

- Nivel uno:
  - Explorar** los elementos de la página.
  - Señalar** dichos elementos.
  - Colocar** cada nombre con su imagen.
  - Escribir** el nombre.
- Nivel dos:
  - Colocar** los elementos que se piden.
  - Elegir** el más barato o el más caro.
  - Elegir** los que cuestan más de una determinada cantidad.
  - Ordenar** de mayor a menor precio o viceversa.
- Nivel tres:
  - Comprar** dos o tres productos y calcular el importe de la compra.
  - Comprar** uno, dos o tres productos y pagar.



## OBSERVACIONES

Después de la pantalla principal y antes de comenzar las actividades se puede observar un esquema organizativo que aclara la estructura del programa. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. El programa no realiza la evaluación de los progresos, ni permite la escritura.

# Vamos a jugar con ...



Programa lúdico educativo  
para el desarrollo de las  
habilidades metalingüísticas

Miren J. García Celada



Miren J. García Celada - 2002 2ª EDICIÓN ED. CEPE.  
General Pardiñas, 95 MADRID 28006  
www.editorialcepe.es

**Un nuevo código secreto.** Se tienen que buscar las palabras que contienen los sonidos descritos.  
**Se busca pareja.** Hay que emparejar las palabras con el mismo sonido consonántico.  
**La familia comesonidos.** Es necesario determinar si lo que se omite es el comienzo de la palabra o el final.

## OBSERVACIONES

El programa tiene un carácter lúdico-educativo y está compuesto por una guía y un CD.  
Las instrucciones se dan de forma oral y por escrito en letras minúsculas. No dispone de evaluación o informes de progreso.

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Desarrollar habilidades metalingüísticas.

## CONTENIDOS

- Los fonemas.
- Las sílabas: sonidos.
- Las palabras.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa se organiza en tres apartados:

### Conciencia léxica:

**¿Cuántas palabras tiene?** Hay que expresar el número de palabras que tienen distintas frases.

**¿He cambiado alguna palabra?** Es necesario averiguar si se cambia alguna palabra en las frases.

**Repito todas las palabras.** Se debe determinar si se repiten todas las palabras en las frases.

### Conciencia silábica:

**¿Cuántas sílabas tiene?** Hay que decir el número de sílabas de distintas palabras.

**¿Cuáles se parecen?** En esta actividad hay que señalar las palabras que empiezan por la misma o por distinta sílaba.

**¿Puedes hacer un tren?** Consiste en hacer un tren en el que cada palabra comience por la última sílaba de la palabra anterior.

**¿Y ahora qué queda?** Es necesario formar palabras quitando la primera sílaba, la última o la del medio.

**Adivina adivinanza.** Hay que escribir palabras cambiando las sílabas.

### Conciencia fonémica:

**Ordenar cada cosa en su lugar.** Se deben poner juntas las palabras que comienzan por el mismo sonido.



Cibal Multimedia SL  
Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca.  
Tel 902221331/971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Conocer los números hasta el 999.
- Practicar con las operaciones aritméticas básicas de suma y resta.
- Aprender a escribir sílabas y palabras.
- Ejercitar la memoria.
- Fomentar el manejo del ratón.

## CONTENIDOS

- El abecedario. Sílabas, palabras y frases.
- Numeración: los números de tres cifras.
- Las operaciones aritméticas básicas: sumas y restas con llevadas.
- Habilidades básicas: la memoria.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde la pantalla principal se puede acceder a nueve escenarios: la playa, el parque, el cuarto de baño, la cocina, la habitación, el salón, el aula y la granja. Dentro de cada uno de ellos Pipo nos enseña a realizar las siguientes actividades:

**Investigar.** Pinchando en cada parte se muestra el nombre escrito y oralmente. Ofrece la opción de elegir entre mayúsculas y minúsculas.

**Teclear las letras.** Con el fin de componer cada palabra mostrada.

**¿Cuántos dibujos como éste hay?** Se trata de buscar dibujos iguales.

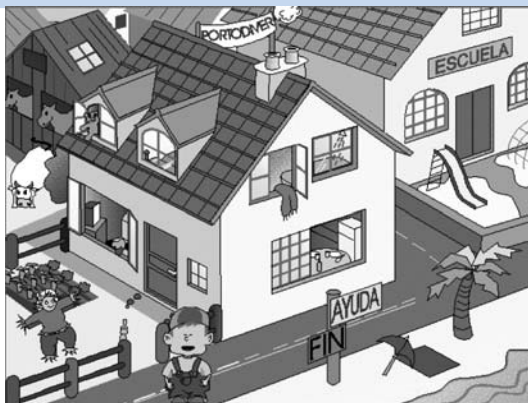
**Colorear.** Se puede colorear el dibujo a partir de una paleta de colores.

**¿Cómo se escribe?** Hay que elegir entre varias opciones.

**Buscar el objeto.** Hay que buscar el objeto que aparece escrito.

## OBSERVACIONES

Este programa requiere instalación. Se puede elegir el idioma entre: inglés, español o catalán. Pulsando F6 se puede cambiar de idioma en cualquier momento. Algunas actividades nos muestran la puntuación. Al comienzo, el programa ofrece opciones de accesibilidad y consejos didácticos. Las instrucciones pueden ser orales o escritas. Se puede elegir entre letras mayúsculas o minúsculas.



VEN A JUGAR CON PIPO





1998 DK Multimedia 1999 Zeta Multimedia  
Tel. 934 846 600  
www.zetamultimedia.com

## OBSERVACIONES

El programa es guiado por dos personajes: Polo y Pingüi. El álbum de adhesivos se consigue por las actividades acertadas al término de cada apartado. Tiene tres niveles de dificultad. Durante toda la ejecución del programa está presente el abecedario para consultar cualquier letra en su sonido, grafía y dibujo. Todas las actividades se pueden imprimir, al igual que unas hojas de ejercicios para ampliar las actividades del cd. Es muy interesante.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Infantil y Primer Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua

## OBJETIVOS

- Desarrollar lectura y escritura.
- Aumentar la comprensión ortográfica.

## CONTENIDOS

- Lecto-escritura: correspondencia fonema-grafema y orden de las palabras.
- Palabras e imágenes: asociación.
- Ortografías: reglas básicas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa contiene cinco apartados:

**Deletréalo.** Se debe completar una palabra con la letra que falta en cualquier posición.

**Busca la pareja.** Hay que relacionar palabras habituales, con apoyo de la imagen.

**Construye la frase.** Dadas una serie de palabras mezcladas, se construye una oración con ayuda de pistas visuales.

**Qué soy.** Con la ayuda de tarjetas-pistas, se debe establecer conexiones entre lo que nos dicen y las imágenes.

**Tu papelería.** En este apartado se pueden elaborar listas, tarjetas, letreros en diferentes formatos de papel.

Además tiene otros dos apartados que no implican ninguna actividad; el primero es **El cuenta cuentos**, que el alumno puede leer solo o conjuntamente con el ordenador y el segundo es **La supercanción** que se oirá una vez que se ha completado el álbum de adhesivos al haber realizado todas las actividades.

## NIVEL EDUCATIVO

Tercer Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas y Lengua.

## OBJETIVOS

- Aprender la numeración.
- Practicar con las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- Distinguir las unidades de medida más importantes.
- Identificar formas geométricas.
- Conocer los constituyentes básicos de la oración.
- Aprender los accidentes del verbo.
- Practicar algunas reglas ortográficas.
- Conocer los componentes morfológicos de las oraciones.

## CONTENIDOS

### MATEMÁTICAS:

- Formas geométricas: rectas y ángulos, figuras planas y cuerpos geométricos.
- Probabilidad y estadística: representación e interpretación de datos.
- Números: escritura y composición de números naturales, equivalencia y orden entre números y cálculo mental.
- Operaciones: suma, resta, multiplicación, división y problemas.
- Medidas: medidas de longitud, de masa, de capacidad, de tiempo y dinero.

### LENGUA:

- Palabras, acentuación, el nombre y determinantes.
- Sonidos y letras, puntuación y ortografía.
- El diccionario, lenguaje y la lengua.
- El cuento: de historias y de hechos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa se compone de 2 CDs. El primero se denomina Entorno y es necesario introducirlo en primer lugar para arrancar. Además de servir de arranque, este Cd tiene alguna aplicación como La habitación de Adi y Tu habitación. La habitación de Adi tiene el rincón de lectura, el rincón de la música, el observatorio, el taller y el jardín. En todos esos rincones se encuentran actividades relacionados con el tema. También cuenta con una zona de documentos y con la máquina de juegos. Para acceder a estos juegos es necesario obtener puntos en otras actividades. En Tu habitación encontramos un escritorio que cuenta con un bloc de notas y una agenda. El segundo CD se denomina Estaciones espaciales y en él se puede trabajar las dos áreas, es decir, Matemáticas y Lengua.



Las dos tienen idéntico funcionamiento. Cada una de ellas está compuesta de tres cápsulas: la cápsula de entrenamiento, la cápsula de aprendizaje y la cápsula de recursos. En la cápsula de entrenamiento hay dos tipos de actividades. Dictados interactivos y juegos de memoria para el área de lengua y rompecabezas geométricos y juegos de memoria, para el área de matemáticas.

En la cápsula de aprendizaje nos encontramos con un panel de resultados y con el índice de temas y subtemas, que es donde están incluidas las actividades propiamente dichas, a las que hacen referencia los contenidos. Se puede elegir entre hacer un recorrido guiado de las actividades o un recorrido de elección propia. Para cambiar dicha opción es necesario clicar en un cuadro situado en la parte central del menú inicial representado por un muñeco cruzando un paso de cebra. No permite pasar de un ejercicio a otro sin haber acabado el primero. Si permite, en cambio, cambiar el bloque de actividades sin haber finalizado el anterior.

En la cápsula de recursos tenemos las fichas metodológicas, que son consejos de cómo estudiar, cómo planificar el trabajo, cómo recoger información, etc.; el hipertexto que incluye fichas teóricas sobre los contenidos que desarrollan las actividades. Un índice con todos los temas tratados y un glosario con la definición de todos los términos que aparecen en los temas. Para cambiar de escenario es necesario usar el teletransportador. En el menú inicial de las estaciones espaciales se puede hacer uso de un mapa que simplifica el acceso a las distintas cápsulas clicando en la flecha inferior derecha. Posteriormente, para salir del mapa se vuelve a clicar en la flecha inferior derecha.

Para salir de cada cápsula se puede hacer de dos formas. Si lo que se desea es volver al menú con el fin de pasar a otra cápsula o volver al disco entonces hay que hacerlo a través del teletransportador. Si se quiere salir definitivamente del programa, se puede hacer pinchando en un botón rojo que está situado en la parte inferior izquierda de la pantalla.

## OBSERVACIONES

Tiene una presentación y unas transiciones entre unas y otras aplicaciones demasiado largas. Algunas se pueden obviar o, por lo menos, simplificar pulsando en el escape de manera sucesiva. La primera vez que se usa, es necesario identificarse y crear un personaje para cada jugador. Las siguientes veces que se utiliza se puede evitar este proceso. Resulta, por tanto, un poco pesado y poco operativo para un entorno escolar, donde el tiempo de uso del ordenador es limitado y al que, además, queremos sacarle el máximo rendimiento. Las actividades, en cambio, son interesantes, especialmente las de matemáticas.



Vivendi Universal Interactive Publishing  
Nuestra Señora de Valverde, 23-28034 Madrid  
Tel 917355502  
www.vup-interactive.es

## NIVEL EDUCATIVO

Cuarto Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas y Lengua.

## OBJETIVOS

- Aprender la numeración de hasta 6 cifras.
- Practicar con las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- Aprender las unidades de medida más importantes.
- Identificar los ángulos y algunas formas geométricas.
- Distinguir los accidentes del verbo.
- Interiorizar algunas reglas ortográficas.
- Practicar la comprensión lectora.

## CONTENIDOS

### MATEMÁTICAS:

- Números: números naturales de hasta 6 cifras, equivalencia y orden entre números, fracciones y cálculo mental.
- Operaciones: suma, resta, multiplicación, división y cálculo mental.
- Medidas: medidas de longitud, de masa, de capacidad, de tiempo y dinero.
- Formas geométricas: rectas y ángulos, figuras planas, cuerpos geométricos,
- Probabilidad y estadística: representación e interpretación de datos, frecuencia y probabilidad.

### LENGUA

- El nombre, el verbo, tiempos del verbo y la oración.
- Sonidos y letras, puntuación y ortografía.
- El diccionario, comprensión lectora y la lengua.
- El cuento: de historias y de hechos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Ver Adi 3º, ya que cambian los contenidos, pero la descripción del programa es idéntica.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Adi 3º.

Vivendi Universal Interactive Publishing  
Nuestra Señora de Valverde, 23–28034 Madrid Tel  
917355502  
www.vup-interactive.es

## NIVEL EDUCATIVO

Quinto Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas y Lengua.

## OBJETIVOS

- Estudiar los números fraccionarios y los decimales.
- Practicar con las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- Aprender a calcular las áreas de algunos cuerpos geométricos.
- Interiorizar algunas reglas ortográficas.
- Distinguir entre diferentes tipos de textos.

## CONTENIDOS

### MATEMÁTICAS:

- Números: números naturales de hasta 9 cifras, equivalencia y orden entre números, números decimales, fracciones y cálculo mental.
- Operaciones: suma, resta, multiplicación, división y cálculo mental.
- Medidas: medidas de longitud, medidas de capacidad y masa, medidas de tiempo y dinero.
- Formas geométricas: rectas y ángulos, figuras planas, superficie y área.
- Probabilidad y estadística: representación e interpretación de datos, azar y probabilidad.

### LENGUA:

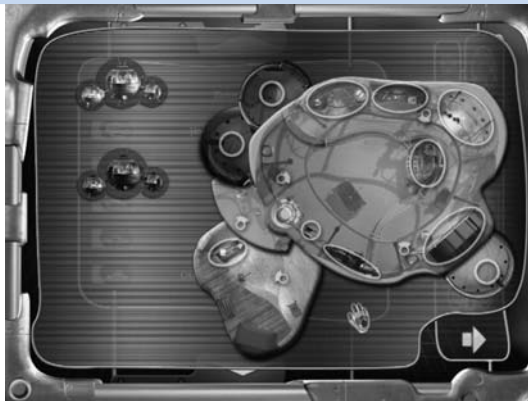
- El grupo nominal, el adjetivo, el verbo y la oración.
- Puntuación, acentos y ortografía.
- Familias de palabras, semántica y semejanzas.
- Textos, literatura y otros textos.
- Lingüística, lengua, lenguajes y comprensión lectora.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Ver Adi 3º, ya que cambian los contenidos, pero la descripción del programa es idéntico.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Adi 3º.





Vivendi Universal Interactive Publishing  
Nuestra Señora de Valverde, 23–28034 Madrid  
Tel 917355502  
www.vup-interactive.es

## NIVEL EDUCATIVO

Sexto Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas y Lengua.

## OBJETIVOS

- Practicar operaciones con fracciones, potencias, mínimo común múltiplo y máximo común divisor.
- Practicar algunas reglas ortográficas.
- Acercar al alumno a la literatura popular.

## CONTENIDOS

### MATEMÁTICAS:

- Números: naturales, fracciones, decimales, enteros y cálculo mental.
- Operaciones: con números naturales, potencias, m.c.m. y m.c.d., con fracciones y decimales y cálculo mental.
- Medidas: de longitud, de superficie y área, de masa y capacidad, dinero y tiempo.
- Formas geométricas: rectas, ángulos, figuras planas, circunferencia, círculo y cuerpos geométricos.
- Probabilidad y estadística: representación e interpretación de datos, azar y probabilidad.

### LENGUA

- El grupo nominal, el verbo, el predicado y la oración.
- Acentuación, puntuación, ortografía y homofonía.
- Familias de palabras, prefijos y relaciones.
- Textos, literatura popular y textos no literarios.
- Lingüística, lengua y otros lenguajes.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Ver Adi 3º, ya que cambian los contenidos, pero la descripción del programa es idéntica.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Adi 3º.

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Lenguaje y Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Favorecer la memoria visual y auditiva.
- Mejorar la organización espacial y temporal.
- Repasar las letras y aprender a formar palabras.
- Aprender a contar y a reconocer los números.

## CONTENIDOS

- Habilidades básicas: memoria visual y auditiva.
- Orientación espacial y temporal.
- Lecto-escritura: letras y palabras.
- Números: seriaciones, semejanzas y diferencias.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa se organiza a partir de un CD que se denomina Entorno. Desde él se accede a un menú con varios iconos. Pinchando en la puerta se entra en la casa de Adibú. En ella podemos activar los juegos que se corresponden con los contenidos que figuran en el apartado anterior. La señal de indicador con una flecha es la más importante porque es la que nos da paso a las aplicaciones: yo leo y yo calculo. Cuando pinchamos en dicho icono el programa te pide que cambies el disco y que elijas entre ambas aplicaciones.

Tanto en *Yo leo* como en *Yo calculo* nos encontramos con un menú inicial con varios dibujos. Cada dibujo lanza una de las actividades, 15 en cada caso. Al pasar por encima de ellos aparece un cartel que nos permite leer el título de la actividad. Éstas están estructuradas en tres niveles de dificultad. Dentro ya de las actividades, hay una barra de herramientas en la parte inferior de la pantalla con varios iconos que nos permiten: ir hacia atrás, avanzar, cambiar de nivel, solicitar ayuda y salir del ejercicio. Cuando queremos dejar de trabajar, en las aplicaciones tenemos las opciones de volver al entorno o salir definitivamente. Desde el entorno, también podemos abandonar el programa pinchando en el icono con forma de televisión que está situado en la parte inferior derecha.

## OBSERVACIONES

Tiene una presentación un poco larga y es necesario identificarse, pero podemos agilizar el proceso pulsando en el escape varias veces seguidas. Tiene tres niveles de dificultad.





Coktel Educative  
<http://www.adiboo.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Lenguaje y Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Favorecer la memoria visual y auditiva.
- Trabajar la comprensión lectora.
- Repasar la numeración.
- Practicar las operaciones de suma y resta.

## CONTENIDOS

- Memoria visual y auditiva.
- Lecto-escritura: palabras y frases. Comprensión lectora.
- Números y operaciones: comparación, seriación. Suma y resta. Cálculo mental

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Su funcionamiento es idéntico al de Adibú. Yo leo. Yo calculo. 1º de Primaria.

## OBSERVACIONES

Al igual que en Adibú, 1º de Primaria, tiene una presentación un poco larga y es necesario identificarse, pero podemos agilizar el proceso pulsando en el escape varias veces seguidas. Utiliza el mismo disco Entorno que en Adibú, 1º de Primaria y desde él se puede acceder a las cuatro aplicaciones, es decir, Yo leo y Yo calculo de 1º y Yo leo y Yo calculo de 2º.

Barcelona Multimedia 2000 L&T S.R.L.  
Pau Casals, 6 - 1ª 1ª 08021 Barcelona.  
Tel 932002176  
directa@bcnmultimedia.com  
www.bcnmultimedia.com.

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Aprender a dibujar y conocer los colores.
- Favorecer la creatividad y el juego.
- Conocer los números y operaciones aritméticas.
- Desarrollar la coordinación visomotora.
- Consolidar nociones espaciales.

## CONTENIDOS

- Los números: ábaco. Asociación cantidad y número.
- Operaciones aritméticas básicas: suma y resta.
- Dibujo: colores y formas.
- Diseño, construcciones y juegos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa consta de tres bloques, que son: colores, números y papeles. Cada bloque está compuesto de varias actividades:

### Colores:

**Dibujo.** Consiste en realizar dibujos combinando colores, formas, etc.

**Colores.** En esta actividad aprenden el nombre de los colores y la forma de mezclarlos. Tiene dos niveles de dificultad.

**Puzzles.** A través de la realización de puzzles se crean distintos personajes. Tiene varios niveles de dificultad.

**Mosaico.** Con la técnica de mosaicos se realizan distintos dibujos. Los azulejos tienen distintas formas y colores.

**Armario.** Tienen que colocar distintos objetos en el armario haciéndolos coincidir con su contorno.

Impresión. Se pueden imprimir los dibujos.

### Números:

**Ábaco.** En el ábaco aprenden a asociar la cantidad de bolas con el número correspondiente. Hay dos niveles de dificultad, en el segundo nivel el proceso es inverso.

**Grupos.** Tienen que hacer grupos de frutas, relacionar el grupo con su número y averiguar a qué grupo pertenecen dichas frutas.

**Mosaico.** En esta actividad se familiarizan con los números y las operaciones aritméticas básicas.

**Armario.** Deben de colocar la ropa dentro del armario, haciéndola coincidir con su contorno.



**Puzzle.** Aprenden a reconocer la forma de los números mediante la realización de puzzles.

Impresión. Nos da la opción de imprimir las imágenes.

### Papeles:

**Vestidos y Muñecos.** En ambas actividades hay que vestir a los personajes. Se pueden imprimir.

Impresión. Se puede imprimir papel de cartas, sobres, tarjetas, etc. Tiene dos niveles: en el primero se utilizan los ejemplos ya diseñados, en el segundo se crean diseños propios.

**Marionetas.** Se construyen marionetas ensamblando las distintas partes. También se pueden imprimir.

Ajedrez. Aquí se puede jugar al ajedrez.

**Castillo.** Este juego consiste en montar un castillo con diferentes piezas, se le pueden añadir personajes. También se puede imprimir para continuar la construcción con papel.

## OBSERVACIONES

Tiene la opción de imprimir muchas actividades, lo que permite seguir jugando con ellas al margen del ordenador.





## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar el proceso de lecto-escritura fomentando la creatividad.
- Conocer los números y desarrollar la coordinación visomotora (grafía).
- Interiorizar nociones espaciales y temporales (nociones musicales: notas).

## CONTENIDOS

- Lecto-escritura: alfabeto, sílabas, palabras y frases.
- Números: reconocimiento y grafía.
- Conceptos espaciales y temporales: notas musicales.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa consta de tres grandes bloques: letras, sonidos y formas. Cada bloque está compuesto de varias actividades.

### Letras:

- Pegatinas.** En esta actividad se diseñan dibujos. Se pueden añadir números y texto a las imágenes.
- Alfabeto.** Consiste en escribir palabras y frases. Para ello se puede utilizar el teclado o el ratón.
- Puzzles.** A través de la realización de puzzles aprenden la forma de las letras. Tiene varios niveles de dificultad.
- Crucigrama.** Se trata de formar palabras con las letras como en un crucigrama.
- Armario.** Se deben colocar los juguetes en el armario haciéndolos encajar en su hueco.
- Impresión.** Se pueden imprimir imágenes.

Barcelona Multimedia 2000 L&T S.R.L.  
 Pau Casals, 6 - 1º - 1ª - 08021 Barcelona.  
 Tel 932002176  
 directa@bcnmultimedia.com  
 www.bcnmultimedia.com.

### Formas:

- Formas.** Se trata de establecer las diferencias entre dos formas parecidas y también reconocer el perfil del personaje que aparece.
- Construcciones.** Hay que realizar construcciones con bloques.
- Mosaico.** Mediante la técnica del mosaico, se diseñan formas.
- Armario.** Se deben colocar los objetos dentro haciéndolos encajar en su contorno.
- Puzzle.** El juego consiste en armar puzzles reconociendo distintas formas geométricas.
- Taller de impresión.** Se pueden imprimir las imágenes.

### Sonidos:

- Coro.** Aquí pueden formar un coro con distintos grupos de cantantes, cada uno se corresponde con una nota musical.
- Teclado.** Se puede tocar una melodía con el teclado, en seis tonos distintos, las notas van apareciendo en un pentagrama.
- Mosaico.** A través de mosaicos se componen melodías, cada ficha se corresponde con una nota. Tiene dos niveles de dificultad.
- Taller de impresión.** Se pueden imprimir pentagramas y piezas musicales.
- Puzzle.** Hay que reconocer los sonidos de distintos instrumentos.

## OBSERVACIONES

Las instrucciones se dan por escrito, por lo que es necesario tener conocimientos previos de lecto-escritura. No registra las puntuaciones, por lo que no nos permite ver los progresos del alumno ni realizar una evaluación. Se pueden imprimir muchas actividades.

2004 Santillana en Red, S.L. Edificio APOT  
Ribera del Sena, s/n 28042 Madrid  
Tel 91 3537839  
info@santillanaenred.com  
www.santillanaenred.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Presentar las letras del abecedario.
- Reconocer letras, sílabas y palabras mediante grafía y/o sonido.
- Discriminar la escritura y sonido de algunos objetos, animales y personas.

## CONTENIDOS

- El abecedario.
- Letra, sílaba y palabra.
- Sonido y grafía de sílaba y palabra.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Permite dos formas de navegar: Por el índice, que es más ordenado y se corresponde con la imagen de la portada, o moviéndote por el mercado libremente, más lento y difícil. Presenta un mercado con 32 puestos. En cada uno de ellos se puede trabajar una letra o un grupo de ellas mediante animaciones de objetos y personajes que presentan las letras, mostrando también el nombre escrito. En cada puesto se pueden realizar una o dos actividades, con una variedad de 10 tipos en total. Dichas actividades son:

**Elegir y arrastrar** según el sonido, la letra, la sílaba o la palabra presentada.

**Escuchar y unir** palabras o dibujos con su sonido o grafía.

**Atrapar objetos** que contengan la letra presentada.

**Buscar palabras** y rodearlas.

**Arrastrar y ordenar** palabras para completar frases.

**Encontrar** parejas.

**Escuchar y colocar** palabras.

**Hacer puzzles.**

**Señalar** la letra trabajada.

## OBSERVACIONES

Es un programa cerrado, sin posibilidad de modificar nada. En algunos puestos da la opción de imprimir el dibujo del puesto para colorearlo.





2004 Santillana en Red, S.L. Edificio APOT  
 Ribera del Sena, s/n 28042 Madrid  
 Tel 91 3537839  
 info@santillanaenred.com  
 www.santillanaenred.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Trabajar el campo numérico hasta el 99.
- Componer y descomponer cantidades en unidades y decenas.
- Realizar sumas y restas con apoyo gráfico.
- Diferenciar conceptos geométricos y de lateralidad.
- Medir con distintas unidades.

## CONTENIDOS

- Los números. Unidad y decena. Seriación y ordenación.
- Operaciones: sumas llevando y restas sin llevar.
- Derecha e izquierda.
- Formas geométricas: conceptos básicos.
- Medida: instrumentos y unidades.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Es un circuito circular en el que la presentadora te muestra las máquinas donde ejecutas las 6 actividades posibles, que son:

**Elige, mide y escribe.** Consiste en elegir la unidad de medida adecuada y medir un objeto.

**Ordenar y completar una serie.** En algunos ejercicios hay que ordenar unas cifras de mayor a menor o viceversa y en otros se trata de completar una serie numérica.

**Sumas y restas.** Hay que realizar sumas y restas con apoyo gráfico.

**Componer y descomponer.** En esta máquina se componen y descomponen cifras hasta el 99.

**Balanza.** Se trata de igualar los dos lados de la balanza añadiendo o suprimiendo objetos.

**Máquina de empaquetar galletas.** En ella hay que completar la decoración de una caja de galletas: con la forma geométrica, el tipo de línea y la situación de los dibujos (izquierda y derecha).

## OBSERVACIONES

Para moverse por la casa hay que utilizar el ratón. Las máquinas se resaltan en blanco cuando el ratón pasa por encima de ellas. Es un programa cerrado, sin posibilidad de modificar nada.

Aral Editores. Editorial la Calesa. Boecillo Editora Mult.  
Parque tecnológico, parcela 134  
47151 Boecillo, Valladolid, España  
Tel 983548102 Fax 983548024  
editorial@la-calesa.com  
www.araleditores.com / www.la-calesa.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Iniciar el conocimiento de los conceptos gramaticales.
- Consolidar el aprendizaje de la lecto-escritura.
- Conocer las reglas ortográficas básicas propias del Ciclo.

## CONTENIDOS

- Gramática: adjetivos y verbos.
- Ortografía: sonidos z, c, q, g. El punto.
- Lecto-escritura: comprensión.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde el menú inicial se accede a las 6 actividades que contiene.

**¿Cómo eres? ¿Qué haces?** Mediante la clasificación de palabras, nos hace reflexionar y aprender la diferencia que existe entre las acciones y las palabras que describen algo.

**Zacecizozu.** En esta actividad aprenden a escribir palabras con za, zo, zu y con ce, ci.

**Comprendo lo que leo.** En este apartado se practica la comprensión lectora.

**Gagueguigogu.** Consta de varios ejercicios para practicar con palabras que lleven ga, gue, gui, go o gu.

**¡Atención que viene el punto!** A través de la lectura de pequeñas frases, se trabaja la correcta utilización del punto.

**Caquequicocu.** Se trata de ejercicios para escribir correctamente palabras que contengan dichas sílabas.



## OBSERVACIONES

El CD es autoejecutable. En el caso de que no se activara solo, hay que hacer clic en Mi PC, después en la letra que represente a la unidad de CD o DVD (D, E, etc.) y por último en el icono "run" (representado por una máquina de cine). El CD está presentado por un personaje que guía al alumnado a través de diferentes juegos. En ellos, podrá practicar repetidas veces los contenidos hasta llegar a su dominio. Así mismo, cada acción es evaluada automáticamente, permitiéndole, de esta manera, aprender mediante aciertos y errores. Tiene otro presentador que realiza una explicación teórica de los contenidos antes de dar comienzo a cada actividad. Consta de dos niveles de dificultad. Se puede encontrar toda la colección en la página web de la junta de Castilla y León, [www.educa.jcyl.es/](http://www.educa.jcyl.es/)



Cibal Multimedia SL  
 Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca.  
 Tel 902221331/971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

- Las parejas:** Se trata del juego del Memory, pero con partes del cuerpo.
- Categorías:** Elegir entre varias palabras las que tienen relación con el tema.
- Relaciona:** Unir dos filas de conceptos que están relacionados.
- Completa la frase:** Completar textos con los conceptos aprendidos.
- El test:** Se trata de un test final donde se valora lo aprendido en las actividades anteriores.

## NIVEL EDUCATIVO

Primero, Segundo y Tercer Ciclos de Educación Primaria.

## MATERIA

Conocimiento del Medio.

## OBJETIVOS

- Aprender las partes del cuerpo, los sentidos y los órganos del cuerpo humano.
- Reconocer la ubicación de cada parte del cuerpo y de los componentes de los distintos sistemas del cuerpo humano.
- Adquirir nociones básicas de nutrición.

## CONTENIDOS

- Las partes del cuerpo: exterior del cuerpo humano femenino y masculino.
- Sistemas: óseo, muscular, digestivo, respiratorio, circulatorio, urinario, nervioso, reproductor, endocrino, inmunitario y linfático.
- Los cinco sentidos: vista, gusto, oído, olfato y tacto.
- La nutrición.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Una vez que se pulsa el botón jugar, se accede al Laboratorio de la nave. Trata 14 temas de anatomía humana: Las partes del cuerpo, los sentidos, la nutrición y los sistemas: óseo, muscular, digestivo, respiratorio, circulatorio, urinario, nervioso, reproductor, endocrino, inmunitario y linfático. Cada tema se trabaja a partir de nueve juegos que se activan pinchando los iconos que están situados en la parte inferior de la pantalla (uno por cada juego). Estos juegos son:

**Coloca la imagen:** Colocar en una figura la parte del cuerpo o el órgano correspondiente.

**Coloca los textos:** Poner el cartel con el nombre correspondiente.

**¿Dónde está.....?:** Señalar la parte que nos piden.

**Puzzles:** Completar puzzles.

## OBSERVACIONES

En cada juego un robot les da la explicación correspondiente para la resolución de la actividad. Para salir de cada pantalla hay que pinchar en la flecha situada en la parte inferior izquierda. Presenta teclas de funciones en la pantalla principal. Se puede obtener un Diploma al terminar todos los juegos. Dispone de una guía didáctica.

Grupo S.M.  
Impresores 15. Urbanización Prado del Espino  
28660 Boadilla del Monte  
Tel 902121323 /914228800  
clientes@ediciones-sm.com  
http://www.profes.net

## NIVEL EDUCATIVO

Cuarto Nivel de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Repasar de forma lúdica todas las Unidades Didácticas del área curricular de Lengua 4º Educación Primaria.
- Trabajar la coordinación viso-manual, la atención y concentración, así como la comprensión escrita.

## CONTENIDOS

- Vocabulario: familias de palabras.
- Ortografía: reglas básicas.
- Gramática: artículo, sustantivo, adjetivo y verbo.
- Expresión y comprensión: oral y escrita.
- Habilidades básicas: coordinación visomotora, atención y concentración.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

La leyenda de la ciudad secreta es una aventura en la que hay que recorrer el interior de una fortaleza del Lejano Oriente. Se divide en 3 bloques de 5 etapas cada uno, que se corresponden con las 15 Unidades Didácticas del libro de texto de SM.

**Bloque 1:** Familia de palabras. La sílaba del diptongo. Elementos de comunicación, sílabas tónicas, palabras agudas, llanas y esdrújulas. Signos de interrogación, sinónimos y contrarios, sujeto y predicado. Prefijos. El sustantivo, tipos. Aumentativos y diminutivos. Sílaba tónica y tilde en las palabras esdrújulas. Reconocimiento del género y número en un sustantivo. Elaboración de poesías.

**Bloque 2:** Sufijos. El adjetivo: género y número. Polisemia. El artículo: género y número. Palabras homófonas. Palabras con h y sin h. Determinantes demostrativos. Palabras con ll e y. Campo semántico. Los pronombres personales. El diálogo en el cuento.

**Bloque 3:** Frases hechas. Uso de la h en las formas verbales: haber, hacer, hallar, hablar y habitar. El verbo. El esquema. Pasado presente y futuro del verbo. Las conjugaciones. Las metáforas. Clasificación de los verbos según la conjugación a la que pertenezcan. Verbos terminados en ger, gir. Abreviaturas. Lenguas del mundo. Cartas al director. Conocimiento de diferentes lenguas que se hablan en España.

## sm El enigma de la fortaleza

¡Explora este misterioso lugar y descubre sus secretos!

¿Es la primera vez que juegas?

sí no



## OBSERVACIONES

En el sistema Windows se puede instalar la aventura en el disco duro o usarlo directamente desde el CD. Se recomienda la instalación en el disco duro, ya que mejora la velocidad del juego. En el sistema Linux es necesario iniciar la aventura abriendo el archivo "index.html". Tiene un sistema de registro que permite guardar los datos del juego. Cuenta con un mapa general. El acceso a cada etapa es independiente. Se pueden repasar, por lo tanto, las Unidades Didácticas en el orden que interese según el momento del curso. Las aventuras se presentan integradas en un interfaz muy visual e intuitivo.



Grupo Edebé, 2002

Paseo S. Juan Bosco 62 – 08017 – Barcelona

Tel 932037408 Fax 932054670

información@edebé.net

http://edebedigital.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas y Lengua.

## OBJETIVOS

- Trabajar los contenidos curriculares de las áreas instrumentales básicas: Matemáticas (números y operaciones) y Lengua (lecto-escritura: comprensión y expresión) del Primer Ciclo de Primaria.
- Desarrollar las habilidades básicas relacionadas con el uso de las TIC.

## CONTENIDOS

- Números: lectura y escritura de cardinales hasta el 999, pares e impares, seriación y orden.
- Operaciones: sumas y restas con llevadas y multiplicación. Tablas de multiplicar.
- Lectura y escritura: comprensión y expresión.
- Gramática: determinantes, nombre, adjetivo, adverbios de lugar y tiempo y verbos.
- Ortografía: mayúsculas y minúsculas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Se compone de dos partes: un CD para los profesores y otro para los alumnos con contenidos curriculares de Matemáticas y de Lengua.

### CD DEL ALUMNO

Tiene dos entornos de aprendizaje: El Mercado para Matemáticas y La Habitación para Lengua. En Matemáticas se trabajan dos bloques: números y operaciones y otros dos en Lengua: lectura y escritura. Todos los contenidos tienen tres niveles de dificultad creciente.

### Bloque de Números:

En el **Nivel 1** se trabajan los números hasta el 19 a través de las siguientes actividades:

Mira como cuento, Decenas y unidades, ¡Ayúdanos a contar!, Decenas de flores, ¿Par o impar?, A la cesta, ¿Cuántos hay?, y ¡Vamos a contar!

En el **Nivel 2** se trabajan los números hasta el 99 con las siguientes actividades: Observa cómo se cuenta, ¿Cuántas decenas de pétalos hay?, ¡Ayúdanos a contar!, Seguimos contando decenas de pétalos, ¿Par o impar?, A la cesta, ¿Cuántos hay?, y Vamos a contar con ayuda.

En el **Nivel 3** se estudian los números hasta el 999 con las siguientes actividades:

Pedidos y centenas, Aproximamos, Más centenas en los pedidos, Aproximamos hasta las centenas, Mayor o menor, Busca el número, Descubre el personaje y Más etiquetas.

### Bloque de Operaciones:

En el **Nivel 1** se practican sumas y restas utilizando sólo hasta el 19 con las siguientes actividades: Observa las sumas, Observa las restas, Suma las verduras, Restas en el colmado, Operaciones de colores, Una serie de compras, ¿En qué bolso hay más? ¿Cuántos huevos he vendido?

En el **Nivel 2** se trabaja con sumas y restas utilizando hasta el 99 con las siguientes actividades: Vamos a sumar 3 cantidades, Vamos a sumar, Suma 3 cantidades. A sumar, ¿Cuánto queda por vender? ¿Qué resultado es mayor? ¿Cuántos huevos he vendido?

En el **Nivel 3** utiliza hasta el 999. Las actividades son: Restamos con llevadas, Multiplicaciones en el colmado, Seguimos restando con llevadas, Ahora multiplica tú, Cada multiplicación en su cesta, Series, Vamos hacia otro puesto, Más restas, Flores y pétalos.

### Bloque de Lectura:

**Nivel 1:** Bichos en la habitación, ¡Menudo desorden!, ¿Qué animal es?, ¿Cómo es el personaje?, Conozcamos a la familia, ¿Cómo los vestimos?, Busca la pareja y Animales y colores.

**Nivel 2:** Historias de animales, ¿Cuántas cosas vamos a aprender? ¡Vaya lío!, ¡Llegan las comparsas de Carnaval!, ¿Dónde están?, Ayuda a la tortuga y Completa la historia.

**Nivel 3:** Describe al personaje, Ordena la descripción, Igual y diferente, Comparamos y ordenamos, Juega con los meses, ¿Quién es quién? y Relacionamos columnas.

### Bloque de Escritura:

**Nivel 1:** Los duendes de las letras, Llena el saco de letras, Vamos a clasificar palabras, El duende de los golpes de voz, ¿Cómo son tus amigos?, ¿Te atreves a adivinar?, ¿Cuántos hay? Vamos a buscar palabras. ¿Contamos golpes de voz?

**Nivel 2:** Trabalenguas, ¡Cuántas cosas vamos a aprender! Encuentra las letras, ¡Vamos a pasear!,



Clasifica las palabras, Antes, ahora o después, ¡Busca la pareja!, ¿Formamos frases?

**Nivel 3:** El juego de las grafías, Sinónimos y contrarios, Un virus en el ordenador, Silaba tónica y silaba átona, Busca sinónimos y contrarios, ¿Parecidos o diferentes?, Ordena las fotografías, Jugando con plurales.

La secuencia de aprendizaje es la siguiente: en primer lugar están las actividades de exploración (Ex), en ellas se presentan los contenidos; a continuación están las de seguimiento (Se), en las que se proponen varios ejercicios; seguidamente están las actividades de síntesis (Si), que requieren un esfuerzo de integración de los conceptos asimilados y, por último, las actividades de refuerzo (Re), que consolidan los aprendizajes aprendidos.

### CD DEL PROFESOR

El CD del profesor ofrece la posibilidad de gestionar clases y alumnos y acceder a los materiales imprimibles:

Las clases permiten la gestión de distintos grupos-clase. La sección de alumnos permite la gestión de datos relativos a los alumnos.

Las actividades permiten el acceso a las tareas interactivas que se pueden programar, las fichas imprimibles para

trabajo individual, las unidades didácticas para trabajar en grupo y la descripción de actividades con información completa sobre cada una de las actividades del CD-ROM. La ayuda ofrece toda la información sobre menús y botones.

La guía aporta una visión global del proyecto explicando los criterios pedagógicos, metodológicos, didácticos y organizativos.

### OBSERVACIONES

Permite la instalación en red. El CD del profesor instala el programa del profesor y el programa del alumno en el ordenador que va a utilizar el profesor. El CD del alumno instala la aplicación que va a utilizar el alumno en los demás ordenadores. Uno de los PCs se utilizará como servidor y el resto como clientes. Primero se debe hacer la instalación en el servidor y luego en los clientes.

Esta aplicación está disponible en línea desde el área de Recurso Didácticos del Portal de la Intranet Educativa y desde el NEA. Es necesario introducir las credenciales de usuario de la Intranet.







Grupo Edebé, 2002  
 Paseo S. Juan Bosco 62 – 08017 Barcelona  
 Tel 932037408 Fax 932054670  
 información@edebé.net  
 http://edebedigital.com

trabajan dos bloques: números y operaciones y otros dos en Lengua: lectura y escritura. Todos los contenidos tienen tres niveles de dificultad creciente.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Primaria

## MATERIA

Matemáticas y Lengua

## OBJETIVOS

- Trabajar los contenidos curriculares de las áreas instrumentales básicas: Matemáticas (números y operaciones, medidas y geometría) y Lengua (lectura mecánica y comprensiva, escritura de frases, gramática y ortografía) del Segundo Ciclo de Primaria.
- Desarrollar las habilidades básicas relacionadas con el uso de las TIC.

## CONTENIDOS

- Números: sistema de numeración decimal (números hasta el 999). Números naturales, fraccionarios y decimales.
- Operaciones: suma, resta, multiplicación e iniciación a la división (con dos cifras en el divisor).
- Medidas: unidades de longitud, capacidad y masa.
- Geometría: rectas y ángulos. Polígonos (tipos, elementos y clasificación). Perímetro (cálculo).
- Lecto-escritura: lectura mecánica y comprensiva. Escritura de frases.
- Gramática: nombres, adverbios, pronombres personales, determinantes y verbos (tiempos y conjugaciones). La oración (tipos).
- Ortografía: g/j, c/z, r/rr, x, h, ll/y, b/v. Clasificación de palabras según su sonido y grafía.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Se compone de dos partes: un CD para los profesores y otro CD para los alumnos con contenidos curriculares de Matemáticas y de Lengua.

### CD DEL ALUMNO

Tiene dos entornos de aprendizaje: El Mercado para Matemáticas y La Habitación para Lengua. En Matemáticas se

### Bloque de Números y operaciones:

En el **Nivel 1**: Observa cómo guiamos el carro, Vamos a repartir en los estantes, Ahora guía tú el carro, Dividimos, ¿Cuántos productos hay en total?, Sigue la pista, ¿Dónde está la caja?, Valor de posición de la cifra y Repartir en cajas.

En el **Nivel 2**: Mira cómo se abre la puerta, Fíjate en las cantidades del almacén, Abre la puerta, En el almacén, mitad, tercio o cuarto, ¿Qué producto no quieres?, Camino hacia la caja, Códigos de barras y Coloca el género.

En el **Nivel 3**: Mira la etiqueta, Atención a los números decimales, Etiqueta de fracción, El número de cajas, Números decimales, Fracciones de un conjunto, Abre la puerta de los decimales, Código de barras y Fracciones por colocar.

### Bloque de medidas y geometría:

En el **Nivel 1**: Observa cómo se coloca la etiqueta, Observa las rectas y los ángulos, Observa el género de la estantería, Coloca la etiqueta, Rectas y ángulos, Colocar género en la estantería, Mira estos ángulos, La lista de la compra y Colorea las etiquetas.

En el **Nivel 2**: ¿Qué palé pesa más?, Observa la compra de polígonos, Observa la misma capacidad, Palé a peso, Comprando polígonos, La misma capacidad, Dominó de medidas, Pintando polígonos, A cada cesto su paquete y ¿Qué es qué?.

En el **Nivel 3**: Atención a los triángulos, Fíjate en el peso en gramos del carro, Observa los polígonos, Los triángulos, El peso en gramos del carro, Los polígonos, Sólo medidas equivalentes, Triángulos y cuadriláteros con color, Mayor, menor o igual y El perímetro.

### Bloque de Lectura:

En el **Nivel 1**: Leer es divertido, Lee con rapidez, Ordenemos palabras, Sopa de letras, Descifra mensajes, Pintando palabras, Ordena las letras y ¿Cómo es?

En el **Nivel 2**: Vamos de fiesta, Pensemos un poco, Jugamos a separar palabras, Formamos palabras, Magia con verbos, Buscamos palabras, Dibujo escondido, Volvemos a formar parejas.

En el **Nivel 3**: Leemos un poquito, Lee rápidamente, Palabras camufladas, Formamos palabras, Parejas de frases, ¿Quién hace qué?, Concordancias y ¿Dónde están?

### Bloque de escritura:

En el **Nivel 1**: Diario de a bordo, Unir pedazos, ¿Qué hay dentro del tesoro?, ¡Huy, qué viento!, Botellas men-

sajeras, ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Qué hace?, Marejada y ¿Dónde está?

En el **Nivel 2**: Empieza una historia, Ordenamos el cuento, ¿Qué letra ponemos?, ¡Vaya lío!, Adivina qué palabra escondemos, ¡Fuga de verbos!, Sopa de letras y ¡Vamos de pesca!

En el **Nivel 3**: Recitamos, Ordenemos estos versos, ¿Qué letra ponemos?, Completa el verso, Palabras escondidas, Formamos frases, Clasificamos palabras y Relacionamos sujeto y predicado.

La secuencia de aprendizaje es la siguiente: en primer lugar están las actividades de exploración, en ellas se presentan los contenidos; a continuación están las de seguimiento, en las que se proponen varios ejercicios; seguidamente están las actividades de síntesis, que requieren un esfuerzo de integración de los conceptos asimilados y, por último, las actividades de refuerzo, que consolidan los aprendizajes aprendidos.

#### **CD DEL PROFESOR**

El CD del profesor ofrece la posibilidad de gestionar clases y alumnos y acceder a los materiales imprimibles:

- Las clases permiten la gestión de distintos grupos-clase.

- La sección de alumnos permite la gestión de datos relativos a los alumnos.

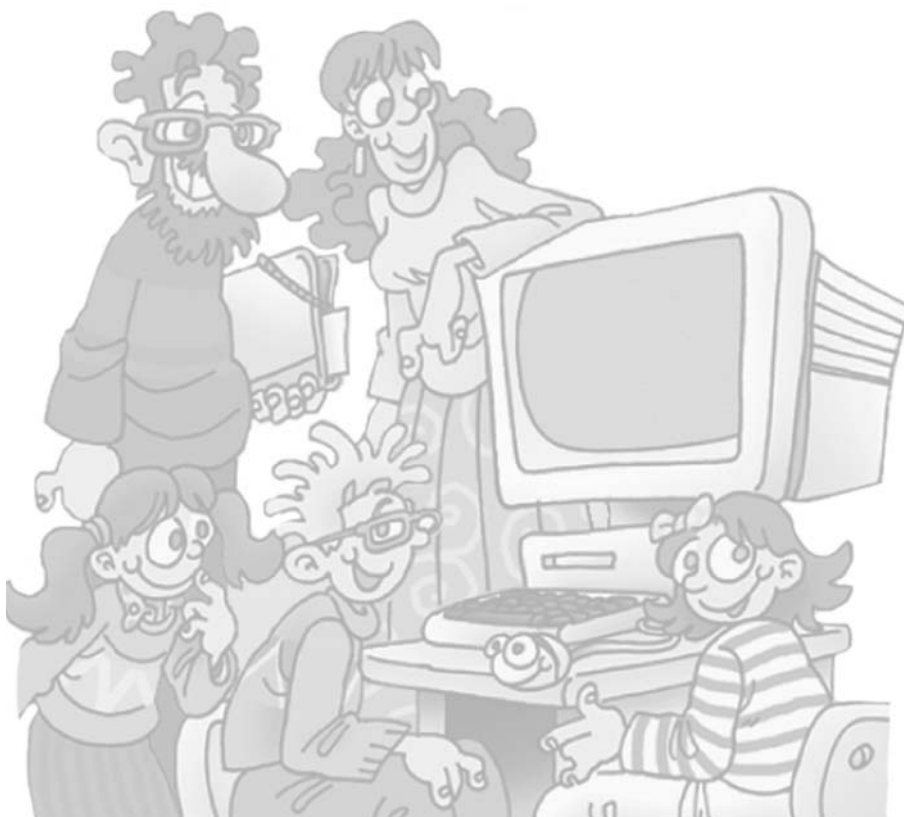
- Las actividades permiten el acceso a las tareas interactivas que se pueden programar, las fichas imprimibles para trabajo individual, las unidades didácticas para trabajar en grupo y la descripción de actividades con información completa sobre cada una de las actividades del CD-ROM.

- La ayuda ofrece toda la información sobre menús y botones.

- La guía aporta una visión global del proyecto explicando los criterios pedagógicos, metodológicos, didácticos y organizativos.

## **OBSERVACIONES**

Las mismas que para ¡HAZ CLIC Y APRENDE! 6-8 años.





Grupo Edebé, 2002  
 Paseo S. Juan Bosco 62 – 08017 Barcelona  
 Tel 932037408 Fax 932054670  
 información@edebé.net  
 http://edebedigital.com

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Se compone de dos partes: un CD para los profesores y otro CD para los alumnos con contenidos curriculares de Matemáticas y de Lengua.

### CD DEL ALUMNO

Tiene dos entornos de aprendizaje: El Mercado para Matemáticas y La Habitación para Lengua. En Matemáticas se trabajan dos bloques: números y operaciones y otros dos en Lengua: lectura y escritura. Todos los contenidos tienen tres niveles de dificultad creciente.

## NIVEL EDUCATIVO

Tercer Ciclo de Educación Primaria

## MATERIA

Matemáticas y Lengua

## OBJETIVOS

- Trabajar los contenidos curriculares de las áreas instrumentales básicas: Matemáticas (números naturales, decimales, fraccionarios, sistema métrico decimal y geometría) y Lengua (lecto-escritura, gramática y ortografía) del Tercer Ciclo de Primaria.
- Desarrollar las habilidades básicas relacionadas con el uso de las TIC.

## CONTENIDOS

- Números decimales. Operaciones con números decimales.
- Números fraccionarios. Concepto, representación gráfica y operaciones.
- Sistema métrico decimal: unidades de longitud, capacidad y masa. Sistema sexagesimal: unidades de tiempo.
- Geometría: Ángulos (tipos). Circunferencia (elementos y longitud). Polígonos (triángulos y cuadriláteros).
- Lecto-escritura: Lectura mecánica y comprensiva (textos narrativos, expositivos, periodísticos y poéticos). La narración (estructura).
- Gramática: Nombres, adjetivos, pronombres, verbos, adverbios, determinantes, preposiciones y conjunciones. Estructura de la frase (sujeto, predicado y complementos).
- Ortografía: b/v, g/j, c/z, h, y/l. Sílabas tónica y átona. Diptongos e hiatos. Acentuación de palabras agudas, llanas y esdrújulas.

### Bloque de Números y operaciones:

En el **Nivel 1**: Sumamos y restamos con números decimales, Observa el precio de los regalos, Suma y resta con números decimales, Ordena el precio de los regalos, ¡Qué código!, Euros por hora en @, Operaciones en el cajero, Busca el precio y En busca de los zapatos.

En el **Nivel 2**: Observa la parte que se ha velado, Calculamos la fracción de un número, ¿Qué parte se ha velado?, Fracción de un número, Resta de ángulos, Operaciones con quebrados, Fracciones equivalentes, Combinación perfecta y En busca de los zapatos.

En el **Nivel 3**: Subimos y bajamos, ¿Posible o imposible?, Sube y baja, Números mixtos, Fracciones y decimales, Múltiplos fuera de lugar y En busca de los zapatos.

### Bloque de medidas y geometría:

En el **Nivel 1**: Mira estos ángulos, Forma compleja e incompleja, Observa las rectas y la circunferencia, Medimos ángulos, Complejos e incomplejos, Las rectas y la circunferencia, Magnitudes, Figuras geométricas, Fotos escogidas.

En el **Nivel 2**: Cóncavo o convexo, Atento al tiempo, Simetrías, Tiempo para fotos, Ejes de simetría, ¿Forma compleja?, Calculamos el perímetro y Capacidad, masa y longitud.

En el **Nivel 3**: Calculamos el área, Así calculamos la longitud de la circunferencia, Calculamos el área del polígono, Observa la circunferencia, Mide con rapidez, Sólo en segundos, Círculo y figuras circulares y Simetrías o no.

### Bloque de Lectura:

En el **Nivel 1**: Leamos un artículo, ¿Recuerdas lo que has leído?, ¿Cómo se acentúan las palabras?, Cada titular con su palabra, Palabras definidas, ¿Igual o contrario?, Pasatiempos y Sinónimos y antónimos.

En el **Nivel 2**: Artículos de deporte, Pensemos en lo leído, Canasta y punto, Palabras parecidas, Trabajamos con verbos, Encuentra la palabra, ¿Quién realiza la acción? y Sinónimos y antónimos.

En el **Nivel 3**: Artículos de sociedad, Observa y cuenta, ¡Canasta!, ¿Será o no será?, Construye la frase, Grapamos sinónimos, Determinantes camuflados y Sinónimos.

#### **Bloque de escritura:**

En el **Nivel 1**: Concurso de textos, Puzzle de textos, Agudas, llanas y esdrújulas, ¿Qué palabra es?, Dibujamos con palabras y Busca palabras.

En el **Nivel 2**: Artículos de viaje, Puzzles de textos, ¿Diptongo o hiato?, Lío de frases, Unimos o separamos vocales, Analizamos con colores, Sopa de diptongos e hiatos y Código de frases.

En el **Nivel 3**: Noticias locales, Puzzle de textos, Memoriza palabras, Cada palabra a su titular, Suplemento dominical, Analizamos las palabras, Sopa de letras y Encuentra las palabras.

La secuencia de aprendizaje es la siguiente: en primer lugar están las actividades de exploración, en ellas se presentan los contenidos; a continuación están las de seguimiento, en las que se proponen varios ejercicios; seguidamente están las actividades de síntesis, que requieren un esfuerzo de integración de los conceptos

asimilados y, por último, las actividades de refuerzo, que consolidan los aprendizajes aprendidos.

#### **CD DEL PROFESOR**

El CD del profesor ofrece la posibilidad de gestionar clases y alumnos y acceder a los materiales imprimibles:

Las clases permiten la gestión de distintos grupos-clase. La sección de alumnos permite la gestión de datos relativos a los alumnos.

Las actividades permiten el acceso a las tareas interactivas que se pueden programar, las fichas imprimibles para trabajo individual, las unidades didácticas para trabajar en grupo y la descripción de actividades con información completa sobre cada una de las actividades del CD-RON. La ayuda ofrece toda la información sobre menús y botones.

La guía aporta una visión global del proyecto explicando los criterios pedagógicos, metodológicos, didácticos y organizativos.

#### **OBSERVACIONES**

Las mismas que para ¡HAZ CLIC Y APRENDE! 6-8 años.





## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Aumentar el vocabulario básico y relacionar palabras por temas o familias.
- Introducir las reglas gramaticales elementales y practicar la ortografía.
- Discriminar sinónimos y antónimos.
- Desarrollar técnicas lectoras.

## CONTENIDOS

- El abecedario.
- Sílabas y palabras: formación.
- Lectura comprensiva: técnicas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Para entrar en cada uno de las actividades deberemos pulsar sobre el icono correspondiente. Las actividades disponibles son:

**Anagrama.** Consiste en encontrar entre una lista de palabras, aquélla cuyas letras han sido desordenadas.

**Vocales locas.** Aquí tendremos que reconstruir una frase en la que las vocales han sido alteradas.

**Palabras intrusas.** En esta actividad aparecen dos listas de palabras y deberemos encontrar las palabras que no figuran en las dos listas a la vez.

**El lector magnífico.** En la pantalla está escrita una palabra, después nos muestran una lista de palabras, deberemos averiguar cuántas veces aparece en pantalla la palabra inicial.

**Palabras asociadas.** En este ejercicio nos enseñan una lista de palabras pertenecientes a un tema y deberemos encontrar la palabra que no pertenece al mismo.

2003 - Edicinco S.A.

Plátanos, 30 46025 Valencia (España)

Tel 96 349 66 55 Fax 9634828 92

info@edicinco.com

http://www.edicinco.com

Sinónimos y antónimos. Deberemos relacionar mediante flechas las palabras de dos listas, buscando el sinónimo o el antónimo.

**Completafrases.** En la pantalla nos muestran una frase a la que le faltan algunas sílabas. Deberemos escribirla de nuevo en la parte inferior completando los huecos con las sílabas que aparecen en la parte superior.

**Encadenadas.** En esta actividad veremos una palabra con la sílaba final remarcada. Deberemos elegir entre una lista de palabras la que empiece por la sílaba remarcada para ir encadenando todas las palabras de la lista.

**Creapalabras.** En creapalabras aparece una palabra a la que le falta una sílaba y cuatro posibles opciones con las que se puede completar. Deberemos encontrar la combinación correcta para formar una palabra con sentido.

## OBSERVACIONES

Es necesario instalar el juego en el ordenador. También instala una sección independiente para el profesor con clave de acceso. Una vez que has introducido la clave te permite configurar las palabras a trabajar, el número de intentos (con un máximo de 10) y el tipo de letras. Si el usuario no consigue dar con la respuesta correcta, el programa muestra automáticamente la solución. Para corregir hay que pinchar sobre el saltamontes. Para pasar al ejercicio siguiente pulsamos sobre la mariquita y para salir sobre la hormiga.

Edicinco S.A.  
Plátanos, 30 46025 Valencia (España)  
Tel 96 349 66 55 - Fax 96 348 28 92  
info@edicinco.com  
http://www.edicinco.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Trabajar con estructuras sintácticas elementales.
- Ejercitar las memorias visual y auditiva.
- Ampliar el campo semántico.

## CONTENIDOS

- La rima.
- La estructura morfosintáctica.
- La ortografía.
- El género y número.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa consta de 7 apartados:

**Rimas.** Hay que emparejar las palabras que rimen  
Construye oraciones. Se trata de ordenar oraciones que están desordenadas.

**Lectura rápida.** Después de memorizar una palabra, hay que reproducirla por escrito.

**Singular/plural.** Cambiamos el número de las palabras que van apareciendo.

**Palabra fantasma.** Debemos completar una frase con la palabra que falta para que tenga sentido.

**Masculino/femenino.** Cambiamos de género las palabras que nos ofrece.

**Autodictado.** Una vez que memorizamos la frase que nos muestra, la reproducimos por escrito.

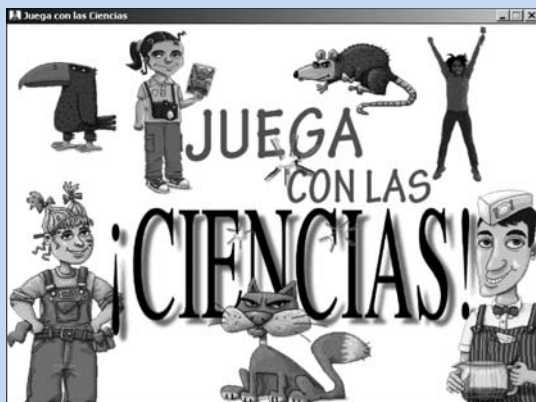
## OBSERVACIONES

El programa es guiado por una serie de animales: una hormiga para salir del apartado y del programa, una mariquita que da acceso al cambio de actividad, un saltamontes que explica y da inicio a la actividad y con el que se comprueba si la actividad está bien realizada, un mosquito que muestra los errores y los aciertos y una araña que es la ayuda. No tiene distintos niveles de dificultad. Es posible elegir el tipo de letra entre enlazada y de imprenta. Hay que utilizar el teclado para escribir.



JUEGA CON LALO  
LA SELVA DE LAS ORACIONES





Zeta multimedia  
www.zetamultimedia.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Conocimiento del Medio.

## OBJETIVOS

- Adquirir nociones básicas sobre las principales características de la energía y las fuerzas.
- Distinguir las características de los seres vivos e iniciarse en el mundo de los animales y plantas.
- Conocer las propiedades de la materia.

## CONTENIDOS

- Energía y fuerza: fuerzas, electricidad, luz, sonido y calor.
- La vida: humanos, animales, plantas y entornos ecológicos.
- La materia y los materiales.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa contiene explicaciones teóricas, ejercicios y experimentos. Tres personajes animados, Norma, Rosa y Ángel, se encargan de guiarnos por los distintos apartados donde aparecen experimentos y actividades científicas.

Ofrece tres posibilidades:

**El taller de Norma**, con un total de 36 ejercicios sobre fuerzas, electricidad, luz, sonido y calor.

**La cabaña de Rosa**, con 32 actividades en las que se aprenderá sobre los humanos, los animales, las plantas y el entorno.

**La cocina de Ángel**, presenta 32 ejercicios a través de los cuales se clasifican, comprueban, cambian y separan distintos materiales.

## OBSERVACIONES

Existe una sección de ayuda que explica cómo utilizar el CD en cada juego. Tiene un buen número de efectos de sonido.

Zeta Multimedia, S.A  
Bailén, 84-08009 Barcelona.  
Tel 93484 66 00 – Fax 93232 44 26  
<http://www.zetamultimedia.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo y Tercer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Resolver problemas utilizando distintos números y operaciones básicas: suma, resta, multiplicación, división, potenciación y radicación.
- Identificar y ordenar las medidas de capacidad, masa, longitud, tiempo y dinero.
- Reconocer las características y propiedades de las figuras geométricas básicas.

## CONTENIDOS

- Problemas de la vida cotidiana.
- Números y operaciones.
- Las unidades de medida.
- Geometría: conceptos básicos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa propone la resolución de distintos tipos de problemas. Desarrolla los distintos bloques temáticos estructurando los contenidos en cuatro juegos:

**Atlántida.** Trabaja la representación gráfica de fracciones en los primeros niveles y en los más avanzados hay que reducir, multiplicar o dividir las fracciones. También incluye ejercicios con la escritura decimal.

**Egipto.** Hay que resolver problemas aritméticos con los distintos tipos de números y operaciones graduados por nivel de dificultad creciente.

**Grecia.** Se trabaja con las medidas identificándolas en primer lugar para luego ordenar las magnitudes, expresándolas de manera diferente. La tarea aumenta de dificultad desde el primero al cuarto nivel.

**Imperio Azteca.** En este apartado se tratan temas de geometría empezando por la identificación de figuras que cumplen una determinada característica, posteriormente se debe encontrar la figura que cumple con una propiedad aumentando la complejidad de los ejercicios.



## OBSERVACIONES

Los ejercicios se acompañan de animaciones, sonidos, juegos y chistes. El juego presenta dos personajes a los que les desagradan las matemáticas y a los que debe enfrentarse el jugador acompañado del perro Gruñón que le guiará y asesorará en las dificultades que encuentre. También dispone de servicio de ayuda haciendo clic en "pista". Tiene varios niveles de dificultad.





www.zetamultimedia.com  
 Zeta Multimedia, S.A. Bailén, 84  
 08009 Barcelona  
 Tel 93484 66 00 – Fax 93232 44 26

## NIVEL EDUCATIVO

Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Utilizar el lenguaje en la organización de la propia actividad y ampliar el vocabulario básico.
- Dominar la correspondencia entre sonidos y grafías.
- Conocer y aplicar las principales normas ortográficas y de acentuación.
- Reconocer las unidades básicas de la lengua y las principales clases de palabras.

## CONTENIDOS

- La descripción.
- Lectura: reconocimiento de letras y sonidos.
- Escritura: ortografía de palabras.
- Comprensión oral: agrupar palabras por familias y por lexemas.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Es un atractivo y entretenido viaje espacial al mundo de las palabras con ejercicios de reconocimiento de letras y sonidos, ortografía, agrupamiento de palabras por familias, por lexemas y memorización.

Está estructurado como un concurso de televisión. Marty Palabrista, el presentador del concurso, anima y ayuda a los alumnos a desenvolverse por el juego. Presenta tres modalidades de juego:

**Desafío galáctico.** Ruta a través del universo en la que se recorren cuatro planetas: Arácnida, Anagrama, Acuática y Anfibia.

**Arácnida.** El jugador oye una palabra y tiene que seleccionar las letras que la componen.

**Anagrama.** En esta actividad hay que resolver anagramas y componer palabras ordenando las letras.

**Acuática.** El jugador escucha la palabra y tiene que pulsar sobre las letras que van flotando en las burbujas.

**Anfibia.** Es necesario pinchar sobre las letras para componer la palabra que te piden.

**Astroaventura.** Se desenvuelve en el mismo entorno que Desafío galáctico, pero, en este caso, el jugador decide cuánto tiempo permanece en cada planeta, realizando los ejercicios cuantas veces desee.

**Ataque espacial.** Desde la nave espacial, el jugador luchará contra las palabras mal escritas que buscan confundirle para que no acierte con las correctas.

## OBSERVACIONES

El programa dispone de estas tres opciones:

**Necesitas practicar.** Pulsando en el nivel adecuado (1,2 ó 3), el jugador puede ver las palabras en las que ha cometido algún tipo de error.

**Mejores puntuaciones.** Esta opción permite consultar las puntuaciones que se han obtenido en cada uno de los apartados.

**Grupos de palabras.** Se pueden elegir los grupos de palabras. En el caso de que no se escojan el programa las seleccionará aleatoriamente.

Se maneja exclusivamente con el ratón. El presentador da las instrucciones precisas en cada juego. Tiene un registro del progreso de los jugadores.

Grupo S.M.  
Impresores 15. Urbanización Prado del Espino  
28660 Boadilla del Monte (Madrid)  
Tel 902121323 /914228800  
clientes@ediciones-sm.com  
http://www.profes.net

## NIVEL EDUCATIVO

Cuarto Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Repasar de forma lúdica todas las Unidades Didácticas de Matemáticas de 4º.
- Trabajar la coordinación viso-manual, la atención y concentración, así como la comprensión escrita.

## CONTENIDOS

- Numeración: números de 5 cifras, de 6 cifras y decimales.
- La multiplicación y la división.
- Las fracciones.
- Las medidas de tiempo, longitud, capacidad y peso.
- Rectas y ángulos, figuras planas y cuerpos geométricos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

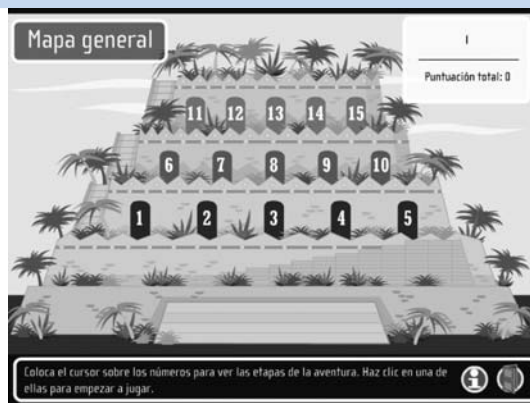
La leyenda de la ciudad secreta es una aventura donde se recorre el interior de una pirámide en la que nos encontramos los bloques de contenidos, 15 en total, que son:

**Los números de 5 cifras. Los números de 6 cifras. La multiplicación. Practicar la multiplicación. La división. Practicar la división. Las fracciones. Los números decimales. Operaciones con números decimales. Las medidas de tiempo. Medidas de longitud. Capacidad y peso. Rectas y ángulos. Figuras planas. Cuerpos geométricos.**

En todos estos bloques hay que ir resolviendo las actividades que nos plantean y que, lógicamente, tienen relación con el contenido del bloque, para que el personaje pueda ir avanzando. En algunos casos salen mensajes que nos dan pistas.

## OBSERVACIONES

En el sistema Windows se puede instalar la aventura en el disco duro o usarlo directamente desde el CD. Se recomienda la instalación en el disco duro, ya que mejora la velocidad del juego. En el sistema Linux es necesario iniciar la aventura abriendo el archivo "index.html". Tiene un sistema de registro que permite guardar los datos del juego. Cuenta con un mapa general. El acceso a cada etapa es independiente. Se pueden repasar, por lo tanto, las Unidades Didácticas en el orden que interese según el momento del curso. Las aventuras se presentan integradas en un interfaz muy visual e intuitivo.



juegos



pinta



música



Planeta Agostini.  
Perú 174 – 08020 Barcelona  
Tel 93 266 42 66 Fax 93 266 40 14  
info@cromosoma.com  
http://www.cromosoma.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Discriminar estímulos visuales y auditivos.

## CONTENIDOS

- Atención visual.  
- Memoria auditiva.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Consta de tres apartados:

**Juegos.** Nos ofrece seis posibilidades:

**Puzzles:** Contiene cinco dibujos diferentes.

**Atrapadas en un cuento.** Se trata de encontrar lo que la bruja ha escondido.

**Cada cosa en su sitio.** En primer lugar tenemos que escoger un escenario (4 posibles). Al comienzo se visualizan varios objetos, después algunos desaparecen para volver a aparecer a continuación. El juego consiste en colocar dichos objetos en su lugar inicial.

**El país de los cuentos.** Los amigos de cuatro personajes se han perdido, debemos escoger uno y ayudar a encontrarlo.

**Hemos perdido a una trilliza.** Ana, Teresa y Elena se pierden entre la gente y debemos encontrarlas.

**Galería de personajes.** Se pueden crear personajes de cuentos haciendo emparejar los pies con las cabezas.

**Pinta.** Podemos rellenar varias opciones de dibujos.

**Música.** Se pueden interpretar canciones de melodías conocidas. Para ello es necesario elegir un instrumento entre los que nos ofrece y a continuación ir siguiendo las notas escritas en un pentagrama con la ayuda de la variación de color de las notas.

## OBSERVACIONES

El programa ofrece la posibilidad de imprimir los dibujos del apartado pinta; así como de grabar las canciones del apartado de música.

1.999 Edicinco Parque Tecnológico Valencia  
Charles Robert Darwin, 6 46980 Paterna (Valencia)  
Tel 961686020 Fax 961687539  
info@edicinco.com  
www.edicinco.com

## NIVEL EDUCATIVO

Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Distinguir el valor de cada moneda y billete.
- Practicar con relojes analógicos y digitales.
- Aprender las tablas de multiplicar e interiorizar el proceso de la multiplicación.
- Estimular el razonamiento a través de la resolución de problemas.

## CONTENIDOS

- Unidades monetarias y temporales.
- Operaciones matemáticas: la multiplicación.
- Relación de orden: mayor, menor e igual.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa se estructura en 8 apartados:

**El tiempo.** Trabaja el reloj (horas y minutos), tanto analógico como digital.

**Unidades monetarias.** En estos ejercicios hay que escoger el menor número de monedas para efectuar el pago que nos marca en la pantalla. Se puede elegir entre Euros o Dólares.

**La multiplicación.** Hay que resolver cuentas de multiplicar.

**Completar multiplicaciones.** Este bloque es complementario del anterior. Se trata de completar cuentas de multiplicar.

**Comparar multiplicaciones.** Se trabajan los conceptos de mayor, menor o igual a través de la comparación de multiplicaciones.

**La tabla de operaciones.** En este grupo de ejercicios se repasan las operaciones de suma, resta y multiplicación completando tablas de operaciones.

**Problemas.** En este apartado se aplica de manera práctica la multiplicación a través de la resolución de problemas.

## OBSERVACIONES

Es un programa abierto porque permite configurar todos los ejercicios y añadir problemas nuevos. También nos permite disponer de una lista con los resultados que incluye: la fecha, el tipo de ejercicio propuesto, el nº de intentos y el nº de aciertos. Tiene tres niveles de dificultad.





2.000 Edicinco Parque Tecnológico Valencia  
 Charles Robert Darwin, 6 46980 Paterna (Valencia)  
 Tel 961686020 Fax 961687539  
 info@edicinco.com  
 www.edicinco.com

**Problemas.** En este apartado se plantean problemas con decimales que hay que resolver.

**Comprar y vender.** Se trata de un bloque formado por cuatro tiendas: la verdulería, la panadería, el bazar y el supermercado. En cada uno de ellos se plantean varios problemas.

## OBSERVACIONES

Tiene un módulo de profesor muy completo que permite configurar los niveles de dificultad de los ejercicios, almacenar listados de alumnos, así como los resultados obtenidos por ellos.

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo y Tercer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Aprender la diferencia entre números enteros y decimales.
- Comparar y representar fracciones.
- Interiorizar el proceso de la división con números naturales.
- Estimular el razonamiento a través de la resolución de problemas

## CONTENIDOS

- Números naturales: la división.
- Números enteros y decimales: representación y ordenación. Operaciones sencillas.
- Números fraccionarios: representación gráfica y comparación.
- Problemas simples.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa consta de 9 apartados:

**Comparación de fracciones.** En este ejercicio se comparan fracciones, colocando los signos  $>$ ,  $<$  o  $=$ .

**Ordenación de números decimales.** Se trata de realizar series con números decimales.

**Completar divisiones.** En este apartado hay que completar divisiones.

**Fracciones gráficas.** Hay que representar gráficamente fracciones en un gráfico de pastel.

**Enteros y decimales.** Hay que elegir entre varios números la manera correcta de leer cada número decimal que nos muestra.

**Operaciones con decimales.** Resolución de sumas, restas y multiplicaciones con decimales.

**La división.** En este ejercicio hay que hacer las divisiones.

Cibal Multimedia SL  
Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca  
Tel 902221331/971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Reconocer el sistema numérico de números de 3 cifras, seriar y ordenar.
- Reconocer situaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- Manejar instrumentos de medida convencionales y utilizar las monedas de forma adecuada.
- Estimular la capacidad mental a través del cálculo y del razonamiento lógico.

## CONTENIDOS

- Números naturales: reconocimiento y seriación de números hasta 3 cifras.
- Operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.
- Las unidades de medida: conceptos básicos.
- Razonamiento lógico. Cálculo mental.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Está diseñado para el inicio en el mundo de las matemáticas. Propone gran variedad de juegos y ejercicios con objetivos didácticos que van desde aprender los números hasta medir o pesar. En la nave espacial de Pipo hay gran variedad de juegos, que se agrupan en torno a seis secciones distintas:

**Operaciones matemáticas básicas.** Son juegos para ejercitar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

**La máquina inteligente.** Ofrece la posibilidad de realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones en varios niveles.

**Las tablas de multiplicar.** Permite elegir una tabla del 1 al 10 y practicar con o sin la ayuda de la imagen.

**Los juegos gráficos.** Son tres:

**Colorear los dibujos** es la clásica actividad de pintar.

**Completa el puzzle** es un rompecabezas con varios niveles.

**Une los puntos del dibujo** propone seguir la serie numérica para descubrir una imagen oculta.

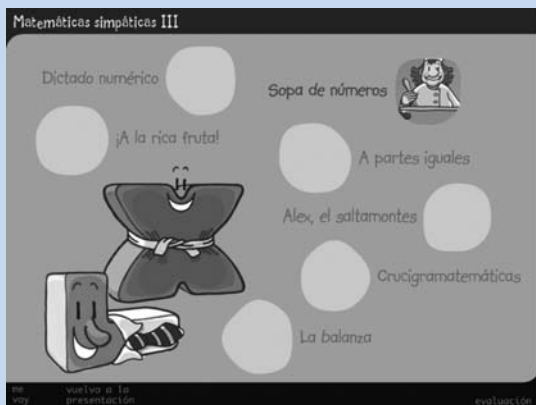
**Cantidades, pesos, medidas y monedas.** Contiene 6 juegos sobre cantidades, operaciones, lectura de números, pesos, medidas y monedas.

**Los juegos lógicos.** Son tres: ordenamiento, cuantificación y secuenciación.



## OBSERVACIONES

Los niveles son autoincrementables a medida que se progresa. Las puntuaciones son personalizables. Tiene interactividad verbal y gráfica. Está en tres idiomas: español, catalán e inglés.



Aral Editores. Editorial La Calesa.  
 Boecillo Editora Mult.  
 Parque Tecnológico, parcela 134, 47151 Boecillo,  
 (Valladolid)  
 Tel 983548102 Fax 983548024  
 editorial@la-calesa.com  
 www.araleditores.com / www.la-calesa.com

## OBSERVACIONES

Lola y Fede son los personajes que presentan la Colección “Matemáticas Simpáticas”, y guían al alumnado a través de diferentes juegos. En ellos, podrá practicar repetidas veces los contenidos hasta llegar a su dominio. Así mismo, cada acción del niño es evaluada automáticamente, permitiéndole de esta manera aprender mediante aciertos y errores. Unas actividades tienen dos niveles de dificultad y otras tres. Cuenta con una evaluación final. Es un CD autoejecutable. Se puede encontrar toda la colección en la página web de la Junta de Castilla y León, ([www.educa.jcyl.es/](http://www.educa.jcyl.es/))

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Reconocer el sistema numérico.
- Consolidar el aprendizaje de la multiplicación y la división y funcionalizar el aprendizaje de las operaciones básicas.
- Conocer las unidades fundamentales de medida, de peso y sus equivalencias.

## CONTENIDOS

- Numeración: seriaciones, dictado numérico, mayor que y menor que.
- Operaciones: suma, resta, multiplicación y división.
- Conceptos matemáticos básicos: repaso.
- Medidas de peso: gramo y kilogramo. Equivalencias.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde el menú inicial se accede a las 7 actividades que incluye, una por cada contenido.

**Dictado numérico.** Trabaja la numeración a través del dictado de números.

**Sopa de números.** En esta actividad aprenden a distinguir entre números mayores y menores.

**¡A la rica fruta!** En este apartado se ejercita la tabla de multiplicar.

**A partes iguales.** En este ejercicio se introduce al alumnado en la división a través del reparto de objetos.

**Alex el saltamontes.** Se trata de realizar series numéricas de 10 en 10, 20 en 20 o de 30 en 30.

**Crucigramatemáticas.** Completando crucigramas se hace un repaso de algunos conceptos matemáticos.

**La balanza.** Consta de una balanza en la que se pesan objetos y se ponen equivalencias entre Kilogramos y gramos.



Grupo S.M.  
Impresores 15. Urbanización Prado del Espino  
28660 Boadilla del Monte (Madrid)  
Tel 902121323 /914228800  
clientes@ediciones-sm.com  
http://www.profes.net

## NIVEL EDUCATIVO

Quinto Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Lengua.

## OBJETIVOS

- Repasar de forma lúdica todas las Unidades Didácticas de 4º Nivel de Lengua.
- Desarrollar aspectos motóricos y cognitivos como: habilidades motrices, coordinación viso-manual, atención, concentración, imaginación, creatividad, memoria, comprensión escrita y resolución de problemas.

## CONTENIDOS

- Vocabulario: palabras sinónimas, antónimas, homófonas, polisémicas, compuestas y gentilicios. Raíz, morfema, prefijos y sufijos de las palabras. Clasificación de las mismas según el número de sílabas o por la pertenencia a una familia.
- Ortografía: acentuación, diptongo e hiato, la coma, el punto y el punto y coma, la h, la b, la v, la g, la j, la ll, la y. Palabras terminadas en d o en z. Palabras con -c- o -cc-.
- Gramática: los sustantivos, los determinantes, los adjetivos, los pronombres, los verbos, los adverbios y las proposiciones. La oración: sujeto, predicado y su concordancia.
- Expresión escrita: la comunicación: tipos y elementos que intervienen. El cuento, el diario, la descripción, el cómic, las cartas, el teatro, las noticias, instrucciones de los juegos, búsqueda de información, la encuesta, los textos argumentativos y los textos persuasivos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

En *Misión en África* el alumno recorre una historia llena de acción en la que tiene que resolver actividades o contestar a preguntas para avanzar. El programa consta de quince etapas con doce actividades en cada una de ellas. Al iniciar cada etapa, el jugador puede optar por trabajar los contenidos que presenta la aventura o elegir otro tema. El mapa general presenta un recorrido por las quince etapas de la aventura, que se realiza de forma consecutiva. Dispone de tres vidas para superar cada etapa, por lo que no podrá cometer más de tres errores, si tiene cuatro fallos deberá empezar la etapa de nuevo. Tiene un sistema de registro que permite guardar los datos del juego, por lo que se puede continuar la aventura con los puntos que había conseguido anteriormente.



## OBSERVACIONES

En el sistema Windows se puede instalar la aventura en el disco duro o usarlo directamente desde el CD. Se recomienda la instalación en el disco duro, ya que mejora la velocidad del juego. En el sistema Linux es necesario iniciar la aventura abriendo el archivo "index.html".





Editorial Planeta Agostini, S.A.  
Diagonal 662 - 664  
08034 - BARCELONA  
Tel 902998957  
www.planetadeagostini.es

**Supergenius.** El jugador tiene que responder a preguntas de distintos temas eligiendo la respuesta entre tres opciones. Es la única actividad que permite elegir tres niveles de dificultad.

## OBSERVACIONES

Pueden jugar dos jugadores, eliminar el sonido, el cronómetro, las demostraciones y los dibujos animados. Permite ver las puntuaciones conseguidas.

## NIVEL EDUCATIVO

Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Aprender el vocabulario básico propio del Ciclo.
- Completar series numéricas hasta el 99.
- Practicar la multiplicación.

## CONTENIDOS

- Vocabulario básico: los animales.
- Imágenes y palabras: asociaciones.
- Conceptos espaciales básicos.
- Números hasta el 99: seriaciones.
- Operaciones con números naturales: la multiplicación.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Presenta siete actividades en la pantalla inicial, todas ellas con el mismo nivel de dificultad. Estas actividades son:

**Las imágenes sorpresa.** Consiste en completar palabras con la ayuda de una imagen.

**El desfile de los animales.** Se trata de marcar los animales que estén entre, delante o detrás de los animales que coloca de referencia.

**Los animales marinos.** Hay que elegir una imagen para realizar a continuación un rompecabezas de doce piezas, con posibilidad de rectificar en cualquier momento.

**Los enanos.** Esta actividad consiste en completar la serie de números marcada.

**El puzzle de las multiplicaciones.** Aquí hay que realizar nueve multiplicaciones para poder ver una imagen. Cada vez que aciertan se irá descubriendo un trozo de esa imagen.

**El ahorcado.** Este juego consiste en completar una palabra eligiendo las letras correctas.

Cibal Multimedia SL  
Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca  
Tel 902221331 / 971286171 Fax 971455016  
http://www.pipoclub.com

## NIVEL EDUCATIVO

Cuarto Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Reconocer los números naturales y fraccionarios y realizar operaciones básicas con ellos.
- Leer y discriminar los números romanos.
- Conocer las unidades fundamentales de medida (longitud, capacidad, masa, tiempo y dinero) y manejar los instrumentos convencionales.
- Reconocer polígonos y cuerpos geométricos.
- Resolver problemas sencillos con dos, tres y cuatro operaciones.

## CONTENIDOS

- Números naturales y fraccionarios. Operaciones básicas.
- Números romanos: lectura y escritura. Reglas.
- Sistema métrico decimal y sistema sexagesimal. Unidades fundamentales.
- Polígonos y cuerpos geométricos: Elementos y propiedades. Clasificación.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El juego consiste en liberar a los animales de la selva que han sido hechizados. Para ello hay que ir resolviendo las actividades que están estructuradas en 6 grupos con 23 juegos en total:

**La ciudad de Tikal.** Incluye cuatro Juegos:

**El templo de los Cuerpos volumétricos:** prismas y pirámides, cuerpos geométricos y cuerpos redondos.

**La máquina fraccionaria:** fracciones y operaciones con fracciones y composición y descomposición de números enteros.

**La canoa de los polígonos:** triángulos, cuadriláteros, circunferencia, círculo y perímetro.

**Las fracciones de los Quetzales:** Fracciones y decimales.

**El templo de Palenque.** Contiene cuatro juegos:

**El escarabajo de los números:** números de 4 a 8 cifras y valor posicional de las cifras.

**Los números romanos:** lectura y discriminación gráfica de números romanos.

**El mono de las series:** series aritméticas.

**Completa el puente:** relacionar números y practicar con los símbolos  $>$ ,  $<$  e  $=$ .

La ciudad de Chichen Itzá. Incluye otros cuatro juegos:

**Las monedas de Cuca:** monedas.

**Los relojes del observatorio:** los relojes analógicos y digitales.



**La balanza Maya:** medidas de peso.

**Las longitudes del templo de los Igrams:** medidas de longitud.

**Cuaderno de operaciones robot.** Operaciones básicas de cálculo matemático con 4 apartados:

**Resuelve las sumas:** sumas de 3, 4 y 5 cifras y sumas con números decimales.

**Resuelve las restas:** restas de 3, 4 y 5 cifras y restas con números decimales.

**Resuelve las multiplicaciones:** multiplicaciones de 1, 2 o 3 cifras.

**Resuelve las divisiones:** divisiones con 1, 2 o 3 cifras en el divisor.

**Cálculo mental.** Consiste en componer y descomponer números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido. Se trabaja a través de 4 juegos:

**Salvar las jarras que caen:** con operaciones de sumas.

**Las ruedas de la serpiente emplumada:** con operaciones de restas.

**Piedras de la serpiente roja:** con operaciones de multiplicar.

**Atrapa las hojas:** con operaciones de dividir.

**Teoría, test y problemas:**

**Teoría:** explicaciones teóricas sobre los contenidos que se incluyen en el programa.

**Test:** test con respuestas de elección múltiple sobre los temas tratados.

**Problemas:** resolución de problemas sobre los contenidos trabajados.

## OBSERVACIONES

El juego se corresponde con todo un curso escolar. Tiene una hoja de progresos que indica los objetivos alcanzados. Se pueden imprimir los resultados.

El juego se acompaña de unos conceptos teóricos, que sirven de consulta y están presentados en forma de esquema-resumen. Las actividades tienen varios niveles de dificultad. Se accede a los juegos de dos formas: pulsando el botón jugar o yendo a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa. Presenta funciones de acceso rápido: F1, acceso a la ayuda general. F5, opciones que permite una vista rápida de todo el producto. F8, acceso a la pantalla de configuración. F9, acceso a la hoja de progreso o puntuaciones. Ofrece la posibilidad de cambiar el sistema de niveles, ya que viene, por defecto, configurado para un método progresivo. También se puede elegir el signo decimal entre el punto o la coma. Dispone de una guía didáctica.



## NIVEL EDUCATIVO

Tercer Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Reconocer los números naturales y fraccionarios y practicar las operaciones de cálculo básicas.
- Potenciar la lectura y discriminación gráfica de los números romanos.
- Conocer las unidades de medida y sus abreviaturas, así como establecer equivalencias, estimaciones y operaciones sencillas.
- Reconocer los polígonos y cuerpos geométricos.

## CONTENIDOS

- Números naturales y fraccionarios.
- Operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.
- Números romanos: lectura y escritura. Reglas.
- Geometría: polígonos y cuerpos geométricos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El juego consiste en liberar a cuatro animales Celestes Chinos que han sido capturados. Para ello es necesario ir resolviendo las actividades que se estructuran en 6 bloques con 23 actividades en total:

**La ciudad de Pekín.** Está compuesta por cuatro juegos:

**Acierta en los cuerpos volumétricos:** cuerpos geométricos, aristas, vértices, caras y bases.

**Las fracciones de los pandas:** lectura y escritura de fracciones.

**La caravana de los polígonos:** nombres de los polígonos y su clasificación, circunferencia, círculo, radio y diámetro.

**La máquina fraccionadora:** operaciones con fracciones.

**La ciudad de Xian.** Incluye otros 4 juegos:

**Las lámparas de los números romanos:** lectura y escritura de números romanos comprendidos entre el 1 y el 30.

Cibal Multimedia SL

Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca

Tel 902221331 / 971286171 Fax 971455016

<http://www.pipoclub.com>

**El templo de los números:** números de 3 a 5 cifras y valor posicional de las cifras.

**El Dragón de las series:** series numéricas.

**Carga y completa el Junco:** Completar series numéricas y utilizar los símbolos de  $>$ ,  $<$  e  $=$ .

**La ciudad de Hangzhou.** Trabaja otros 4 juegos:

**Las monedas del Sampán:** monedas.

**Los relojes del Rey Mono:** las horas en relojes analógicos y digitales,

**El guardián de la balanza:** medidas de masa y de capacidad y aprender a utilizar la balanza.

**Los abanicos de la longitud:** unidades de longitud.

**Operaciones matemáticas básicas:** en este apartado se pueden practicar las operaciones básicas a través de 4 juegos:

**Resuelve las sumas:** cuentas de sumar.

**Resuelve las restas:** cuentas de restar.

**Resuelve las multiplicaciones:** cuentas de multiplicar.

**Resuelve las divisiones:** cuentas de dividir.

**Cálculo mental:** en este bloque se practica con ejercicios de composición y descomposición de números, que favorecen el desarrollo del cálculo mental a través de 4 juegos:

**Atrapa la cometa:** ejercicios con sumas.

**Captura el estandarte:** ejercicios con restas.

**Explota el cohete:** ejercicios con multiplicación.

**Atrapa el jarrón:** ejercicios con divisiones.

**Teoría, Test y problemas:** este grupo de actividades está dividido, a su vez, en los 3 apartados que contiene:

**Teoría:** aporta información sobre los temas.

**Test:** necesarios para ir comprobando lo que se ha aprendido.

**Problemas:** útiles para practicar los conceptos aprendidos.

## OBSERVACIONES

El juego se corresponde con todo un curso escolar. Tiene una hoja de progresos que indica los objetivos alcanzados.

El juego se acompaña de unos conceptos teóricos, que sirven de consulta y están presentados en forma de esquema-resumen. Las actividades presentan varios niveles de dificultad. Tiene funciones de acceso rápido: F1, acceso a la ayuda general. F5, opciones, que permite una vista rápida de todo programa.

F8, acceso a la pantalla de configuración. F9, acceso a la hoja de progreso o puntuaciones. Ofrece la posibilidad de cambiar el sistema de niveles y reconoce diferentes jugadores permitiendo un seguimiento de sus progresos y puntuaciones.

Dispone de una guía didáctica.

Cibal Multimedia SL  
Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca  
Tel 902221331 / 971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Sexto Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Conocer los números naturales, fraccionarios, decimales.
- Aprender los criterios de divisibilidad.
- Reconocer y utilizar las unidades de longitud, capacidad y las relaciones entre ellas.
- Reconocer y clasificar las figuras planas y cuerpos geométricos a partir de sus elementos.
- Interpretar información sobre sucesos expresados de diferentes formas: gráficos, conceptos estadísticos, probabilidades, etc.
- Identificar situaciones problemáticas para cuya resolución sea necesaria la utilización de las operaciones y conceptos trabajados.

## CONTENIDOS

- Los números. Operaciones básicas.
- La medida y el sistema métrico decimal. Equivalencias.
- Geometría: figuras planas, cuerpos geométricos y ángulos.
- Formas de recogida y representación gráfica de la información.
- Problemas: simples y complejos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El juego consiste en liberar a Nikodemus que se encuentra preso en una mazmorra protegida con cuatro candados. Para conseguirlo es necesario ir resolviendo las actividades que están organizadas en 4 bloques con un total de 29:

**El castillo de Gales.** Consta de 13 juegos:

**El laboratorio del mago:** medidas de capacidad.

La escalera de caracol: unidades de longitud, de peso y de capacidad.

**El puente levadizo:** números enteros, ejes de coordenadas e interpretación de datos.

**Los escuderos:** Relacionar y comparar números.

**Construye la muralla:** Unidades de longitud.

**El establo:** Probabilidades y porcentajes.

**La justa:** Fracciones.

**El salón del fraccionador:** Operaciones con fracciones.

**El pórtico:** Cuerpos geométricos.

**El tapiz:** áreas y perímetros y operaciones con ángulos.

**El arquero:** Polígonos y formas geométricas, así como sus propiedades.



**Cuadernos de operaciones robot.** En él podemos repasar las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático: suma, resta, multiplicación y división a través de 4 juegos:

**Resuelve las sumas:** operaciones de sumar.

**Resuelve las restas:** operaciones de restar.

**Resuelve las multiplicaciones:** operaciones de multiplicar.

**Resuelve las divisiones:** operaciones de dividir.

**Resuelve operaciones con fracciones:** operaciones con fracciones.

**Resuelve con el sistema sexagesimal:** operaciones con horas, minutos y segundos.

**Cálculo mental.** Este bloque utiliza la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido mediante 5 juegos:

**Sumas y restas:** ejercicios con sumas y restas.

**Multiplicaciones y divisiones:** ejercicios con multiplicaciones y divisiones.

**Criterios de divisibilidad:** ejercicios con números primos y criterios de divisibilidad de 2, 3, 5 y 10.

**Potencias y raíces:** ejercicios de potencias y raíces

**Operaciones con paréntesis:** ejercicios con operaciones combinadas.

**Teoría, Test y problemas:** este grupo de actividades está dividido, a su vez, en los 3 apartados que contiene:

**Teoría:** aporta información sobre los temas.

**Test:** necesarios para ir comprobando lo que se ha aprendido.

**Problemas:** útiles para practicar los conceptos aprendidos.

## OBSERVACIONES

El juego viene configurado por defecto, como un método progresivo, de tal manera que no se pasa a otro nivel sin haber superado el anterior, aunque existe la posibilidad de jugar en cualquier nivel, si se considera oportuno. Dispone de un control del tiempo y de las puntuaciones y de una hoja de progresos. Tiene funciones de acceso rápido: F1, acceso a la ayuda general. F5, opciones, que permite una vista rápida de todo programa. F8, acceso a la pantalla de configuración. F9, acceso a la hoja de progreso o puntuaciones. Si se consigue destruir el Trono en poder de Hela, se recibe el "Diploma de explorador matemático de 5º curso". Cuenta con una amplia Guía didáctica.



Cibal Multimedia SL  
 Avinyó, 3, 1º D 07014 Palma de Mallorca  
 Tel 902221331 / 971286171 Fax 971455016  
<http://www.pipoclub.com>

## NIVEL EDUCATIVO

Quinto Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Matemáticas.

## OBJETIVOS

- Conocer los números naturales, fraccionarios, decimales y utilizar los números romanos.
- Reconocer y utilizar las unidades de longitud, capacidad, masa y superficie y las relaciones entre ellas.
- Reconocer y clasificar las figuras planas y cuerpos geométricos a partir de sus elementos.
- Interpretar información sobre sucesos expresados de diferentes formas: gráficos, conceptos estadísticos, probabilidades, etc.
- Identificar situaciones problemáticas para cuya resolución sea necesaria la utilización de las operaciones y conceptos trabajados.

## CONTENIDOS

- Los números. Operaciones básicas.
- La medida y el sistema métrico decimal. Equivalencias.
- Geometría: figuras planas y cuerpos geométricos.
- Formas de recogida y representación gráfica de la información.
- Problemas: simples y complejos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El juego consiste en viajar a la aldea vikinga de Kaupang para destruir el Trono de Hela. Para ello hay que ir resolviendo las actividades estructuradas en 4 bloques con un total de 25 actividades:

**La ciudad de Kaupang.** Consta de 13 juegos:

**Los patos de Helga:** unidades de longitud y números decimales y fraccionarios.

**El rebaño de Freydis:** probabilidades.

**Ingrid la tejedora:** media, moda y diagramas.

**Carga los Knarrs:** medidas de peso y de volumen y la balanza.

**Los trineos de Edgar y Eric:** fracciones y decimales.

**La casa de Olaf:** series de números naturales, decimales y fraccionarios y los signos  $>$ ,  $<$  e  $=$ .

**Navega con los Drakkars:** números romanos desde el 1 hasta el 15.000.

**La empalizada de kaupang:** operaciones con fracciones.

**El almacén de Leif:** números naturales y decimales.

**El herrero Harald:** cuerpos geométricos, poliedros, prismas, pirámides y cuerpos redondos.

**Los cuervos de Odín:** medidas de superficie con sus múltiplos y submúltiplos.

**Snorre y los portadores de estandartes:** clasificación de los triángulos, cuadriláteros y polígonos, circunferencias, círculos y perímetros.

**La ballesta de Thorkel:** ángulos y sus tipos.

**Cuadernos de operaciones robot.** En él podemos repasar las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático: suma, resta, multiplicación y división a través de 4 juegos:

**Resuelve las sumas:** operaciones de sumar.

**Resuelve las restas:** operaciones de restar.

**Resuelve las multiplicaciones:** operaciones de multiplicar.

**Resuelve las divisiones:** operaciones de dividir.

**Cálculo mental.** Este bloque utiliza la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido mediante 5 juegos:

**Atrapa el tronco:** ejercicios con sumas.

**Dale al oso polar:** ejercicios con restas.

**Las focas:** ejercicios con multiplicaciones.

**Recoge los toneles con el garfio:** ejercicios con divisiones.

**Rompe el hielo:** ejercicios con operaciones combinadas.

**Teoría, Test y problemas:** este grupo de actividades está dividido, a su vez, en los 3 apartados que contiene:

**Teoría:** aporta información sobre los temas.

**Test:** necesarios para ir comprobando lo que se ha aprendido.

**Problemas:** útiles para practicar los conceptos aprendidos.

## OBSERVACIONES

El juego viene configurado por defecto, como un método progresivo, de tal manera que no se pasa a otro nivel sin haber superado el anterior, aunque existe la posibilidad de jugar en cualquier nivel, si se considera oportuno. Dispone de un control del tiempo y de las puntuaciones y de una hoja de progresos. Tiene funciones de acceso rápido: F1, acceso a la ayuda general. F5, opciones, que permite una vista rápida de todo programa. F8, acceso a la pantalla de configuración. F9, acceso a la hoja de progreso o puntuaciones. Si se consigue destruir el Trono en poder de Hela, se recibe el "Diploma de explorador matemático de 5º curso". Cuenta con una amplia Guía didáctica.



Grupo S.M.  
Impresores 15. Urbanización Prado del Espino  
28660 Boadilla del Monte (Madrid)  
Tel 902121323 /914228800  
clientes@ediciones-sm.com  
http://www.profes.net

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Clasificar animales y plantas del entorno.
- Reconocer los números naturales hasta el 99.
- Desarrollar habilidades básicas cognitivas.
- Conocer las unidades monetarias y temporales (el reloj).

## CONTENIDOS

- Numeración: seriaciones y orden.
- Operaciones básicas: sumas y restas.
- El entorno: animales y plantas.
- Habilidades básicas: atención, memoria, temporales y espaciales.
- Unidades monetarias y temporales: el euro y el reloj.
- Lecto-escritura: sílabas, palabras y frases.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Al iniciar el CD aparecen tres iconos con ilustraciones que representan los tres trimestres del curso. Estos se identifican mediante paisajes de otoño, invierno y primavera. Al acceder a cada icono encontramos actividades relacionadas con los contenidos curriculares de ese trimestre. Las actividades son:

### Primer trimestre:

**Mayor, menor o igual.** A través de la comparación de números se trabajan estos tres conceptos.

**Signe la pista.** Es un ejercicio para desarrollar la atención.

**Empieza por.** Hay que señalar las palabras que empiezan por una letra determinada.

**Antes o después.** Se trata de resolver secuencias temporales.

**En el mercado.** En esta actividad tienen que clasificar alimentos.

**Formas divertidas.** Es un ejercicio de orientación espacial.

**¿Qué sobra aquí?** También activa la atención ya que tienen que señalar objetos que sobran en una escena. Sonidos en parejas. Nuevamente trabajan la atención y la memoria buscando parejas iguales entre numerosas cartas.

### Segundo trimestre:

**Taller de poesías.** Tienen que completar rimas.



**Ojo al detalle.** Se trata de encontrar los objetos que nos pide.

**Cada palabra en su sitio.** En esta actividad hay que ordenar palabras para formar frases.

**Consonantes a pares.** Se trabajan las sílabas trabadas.

**Suma y sigue.** Hay que resolver sumas y restas.

**La hora y media.** En este ejercicio se aprenden las horas.

**Une los puntos.** Se trata de resolver series numéricas con sumas.

**Signe la serie.** Hay que completar series.

### Tercer trimestre:

**Paga en euros.** Tienen que escoger las monedas correctas para realizar pagos.

**Laberinto de agua.** Se trata de contestar a preguntas simples sobre Conocimiento del Medio.

**¿Cómo se escribe?** Hay que completar palabras con la letra que falta.

**Orientate.** En esta actividad hay que resolver crucigramas numéricos y de orientación espacial.

**Calcula y corre.** Realizar sumas.

**Letras al vuelo.** En este ejercicio tienen que buscar palabras que contienen una letra determinada.

**Decenas y unidades.** Se trata de completar los números con las unidades y decenas que les falten.

**Animal o planta.** Tienen que clasificar animales y plantas.

Junto a los trimestres, un cuarto icono da paso a tres juegos: **al rico tomate, el camaleón y toma plátano**, diseñados para adquirir destreza con el manejo del ratón.

## OBSERVACIONES

Es un CD autoejecutable, pero si no respondiera hay que entrar en Mi PC y después pinchar sobre la unidad que corresponda a la unidad de CD o DVD (D, E, etc.) Son materiales de manejo intuitivo y motivador. Los contenidos responden al criterio "aprender haciendo", por lo que se concretan a través de diferentes tipos de actividades. Dichas actividades se plantean como juegos interactivos sencillos basados en situaciones próximas a los alumnos. Están orientados al trabajo con contenidos clave y vinculados al currículo. Incluye una guía didáctica.



## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Conocer las características de los animales y plantas del entorno.
- Reconocer los números naturales hasta el 999 y realizar multiplicaciones.
- Manejar las monedas y billetes de uso y el reloj.
- Diferenciar conceptos geométricos y figuras.
- Consolidar el proceso de lecto-escritura.

## CONTENIDOS

- Animales y plantas del entorno: características.
- Números: numeración hasta el 999, seriación y orden.
- Operaciones básicas: suma, resta y multiplicación.
- El dinero y el tiempo: unidades.
- Geometría: conceptos básicos y figuras sencillas.
- Lecto-escritura: comprensión y expresión.
- Gramática: artículo, nombre y verbo (presente, pasado y futuro).

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Al iniciar el CD aparecen tres iconos con ilustraciones que representan los tres trimestres del curso. Estos se identifican mediante paisajes de otoño, invierno y primavera. Al acceder a cada icono encontramos actividades relacionadas con los contenidos curriculares de dicho trimestre.

### Primer trimestre:

**Palabras en orden.** Colocar palabras en orden alfabético.

**De palabra en palabra.** Completar palabras con la letra que falte.

**Centenas de alimentos.** Ejercicios con centenas, decenas y unidades.

Grupo S.M.

C) Impresores 15. Urbanización Prado del Espino

28660 Boadilla del Monte (Madrid)

Tel 902121323 /914228800

clientes@ediciones-sm.com

http://www.profes.net

**Pirámides de medida.** Ejercicios con unidades de medida.

**Gráficos de barras.** Ejercicios con gráficos de barras.

**Problemas en el desierto.** Resolver problemas con sumas y restas.

**La oca del cuerpo humano.** El juego de la oca con preguntas.

**Sopa de letras.** Dos sopas de letras. Una con alimentos y otra con las articulaciones del cuerpo humano.

### Segundo trimestre:

**Sopa de vocabulario.** Sopa de letras.

**Artículos en un cuento.** Colocar artículos en el lugar adecuado.

**La oca de los números.** Numeración.

**La hora y cuarto.** Relojes con las horas en punto, la hora y media, la hora y cuarto y menos cuarto.

**Geometría con diamantes.** Figuras geométricas.

**Tabla de información.** Tablas de doble entrada.

**El árbol genealógico.** Las relaciones entre los diferentes familiares.

**Explora tu entorno.** Buscar personajes u objetos en una escena.

### Tercer trimestre:

**La oca de las palabras.** Presente, pasado y futuro.

**Barco pirata.** Ortografía.

**Multiplícala y corre.** Multiplicaciones.

**Las monedas.** La compra en euros.

**Tablas geométricas.** Figuras geométricas.

**Un castillo de problemas.** Problemas de sumas y restas.

**Animales y animales.** Características de animales: vertebrados, invertebrados, ovíparos, vivíparos, carnívoros, herbívoros, y omnívoros.

**Seres vivos a todo color.** Colorear animales y plantas. Tipos de animales y tipos de plantas.

Junto a los trimestres, un cuarto icono da paso a tres juegos: **la planta de reciclaje, la bruja y los globos**, diseñados para adquirir destreza con el manejo del ratón.

## OBSERVACIONES

Las mismas que para Recursos Interactivos TIC – 1º de Primaria.

## NIVEL EDUCATIVO

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## MATERIA

Interdisciplinar.

## OBJETIVOS

- Desarrollar aspectos de lógica, memoria visual y memoria auditiva.
- Reconocer los números y las letras.
- Realizar operaciones matemáticas simples.
- Favorecer el interés por el lenguaje escrito.

## CONTENIDOS

- Los números. Concepto de cantidad y asociación con su grafía.
- Operaciones aritméticas básicas: suma, resta, multiplicación y división.
- Lecto-escritura: iniciación.
- Memoria visual y auditiva.
- Razonamiento: series lógicas y laberintos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El menú inicial da acceso a ocho bloques de actividades organizadas en tres niveles de dificultad. Estos ocho bloques son:

**Contar.** Asociación de cantidad y número.

**Calcular.** Realizar operaciones en dificultad creciente de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

**Leer.** Leer el nombre de los objetos entre varias opciones, asociar el nombre escrito con el objeto correspondiente.

**Escribir.** Colocar las letras en el orden correcto para formar las palabras.

**Pensar.** Completar series lógicas, encontrar objetos, resolver laberintos.

**Acordarse.** Ejercicios de memoria visual y auditiva.

**Asociar.** Realizar asociaciones y correspondencias: alimentos con animales, útiles con profesiones etc.

**Fabricar.** Realización de puzzles de distinta dificultad, unir puntos con distintos criterios para realizar figuras.



## OBSERVACIONES

En la instalación del programa es necesario configurar la pantalla a 256 colores así como instalar obligatoriamente el programa Quick Time. Las instrucciones aparecen por escrito en cada actividad. Es multilingüe ya que podemos utilizarlo en español, inglés, francés y portugués. Es un programa cerrado que no permite configurar los ejercicios. El programa no realiza la evaluación de los progresos, ni permite la escritura. Tampoco permite imprimir los resultados. Las actividades tienen distintos niveles de dificultad.





Aral Editores. Editorial La Calesa.  
 Boecillo Editora Mult.  
 Parque Tecnológico, parcela 134  
 47151 Boecillo (Valladolid)  
 Tel 983548102 Fax 983548024  
 editorial@la-calesa.com  
 www.araleditores.com / www.la-calesa.com

**Todo está en el plano.** A partir del plano de una ciudad, aprendemos a buscar en él los edificios y lugares de interés.

## OBSERVACIONES

El CD es autoejecutable. En el caso de que no se activara solo, hay que clicar en Mi PC, después en la letra que represente a la unidad de CD o DVD (D, E, etc.) y por último en el icono La Calesa (representado por una máquina de cine). El CD es presentado por personajes que guían al alumnado a través de diferentes juegos. En ellos, podrá practicar repetidas veces los contenidos hasta llegar a su dominio. Así mismo, cada acción del niño es evaluada automáticamente, permitiéndole, de esta manera, aprender mediante aciertos y errores. Algunas actividades tienen dos niveles de dificultad. Se puede encontrar toda la colección en la página web de la Junta de Castilla y León, ([www.educa.jcyl.es/](http://www.educa.jcyl.es/)).

## NIVEL EDUCATIVO

Segundo Curso de Educación Primaria.

## MATERIA

Conocimiento del Medio.

## OBJETIVOS

- Potenciar el Conocimiento del Medio para enseñarnos a vivir.
- Adquirir nociones básicas sobre el ciclo del agua y los medios de comunicación.
- Conocer partes del propio cuerpo y del sistema solar.
- Aprender a buscar en el plano lugares de interés.

## CONTENIDOS

- Materias Primas y productos elaborados.
- El Ciclo del Agua.
- El esqueleto humano.
- Medios de comunicación: individuales y de masas.
- La Tierra, la Luna y el Sol.
- El plano.

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Desde el menú inicial se accede a las seis actividades que incluye, una por cada contenido.

**Materias primas y productos elaborados.** En esta actividad hay que seleccionar y clasificar entre un buen número de productos.

**El ciclo del agua.** A través de frases incompletas que el alumno tiene que ir resolviendo nos muestra el ciclo completo del agua.

**Mueve el esqueleto.** Se trata de completar los huesos que le faltan al esqueleto.

**¿Me recibes?** En este apartado nos enseña la diferencia entre los medios de comunicación individuales y colectivos.

**La Tierra, la Luna y el Sol.** Nos da información de los tres y formula preguntas sobre ellos.



equipos

# 3. ESPECÍFICOS



Equipo Específico de Atención a la Discapacidad Auditiva  
 C/ Julián Clavería 11, 4ª planta, Oviedo  
 Tfno: 985272985 Fax: 985234322  
 E-mail: eeaovied@educastur.princast.es

## 1.- El Equipo Específico

Los Equipos Específicos cumplen una labor de complementariedad respecto a los demás servicios de orientación (Equipos de Atención Temprana y Generales en Primaria y Departamentos de Orientación en Secundaria). La labor como Equipo Específico consiste en colaborar en la escolarización del alumnado con discapacidad auditiva y en la respuesta educativa que reciben.

## 2.- Composición

Creado en 1990, en la actualidad el Equipo de Auditivos está formado por cinco profesionales: tres profesores de Psicología y Pedagogía, una Trabajadora Social y un maestro de Audición y Lenguaje.

## 3.- Ámbito de actuación

Actúan en todo el territorio de nuestra comunidad autónoma, en todas las etapas educativas no universitarias, y centra su actividad en una población específica. Dentro de este territorio atendemos a todos los alumnos con discapacidad auditiva escolarizados en los centros públicos y en las etapas educativas de Infantil, Primaria, ESO, Ciclos Formativos de Formación Profesional Específica y Bachillerato.

## 4.- Objetivos

La intervención se basa en los principios de **normalización** y la **integración** de los alumnos con discapacidad auditiva. La actividad se concreta en los siguientes objetivos:

- Conocer la respuesta educativa que recibe el alumnado con discapacidad auditiva escolarizado en los centros educativos de Asturias.
- Promover el desarrollo de experiencias de innovación educativa en los centros de Integración Preferente de Auditivos y el intercambio de experiencias.
- Colaborar con los servicios de orientación, el profesorado y las familias en la escolarización, la atención educativa y el seguimiento familiar del alumnado con discapacidad auditiva.
- Realizar la valoración, el seguimiento y el asesoramiento de los recursos técnicos específicos de la discapacidad auditiva.
- Potenciar nuestra actividad como Centro de Recursos para la discapacidad auditiva, para facilitar una intervención educativa de calidad.
- Reforzar la coordinación con las instituciones y servicios relacionados con la discapacidad auditiva.
- Participar en las actividades de formación relacionadas con la discapacidad auditiva y colaborar con los Centros de Profesores y Recursos y con otras entidades en el desarrollo de actividades de formación del profesorado relacionadas con esta problemática.



<http://www.educastur.princast.es/eoep/eeaovied>

## 5.- Nuestra Página Web

Dentro de nuestra función como centro de recursos, elaboramos una página Web que pretende proporcionar información técnica sobre el alumnado objeto de nuestra atención y ser una herramienta de utilidad para el profesorado y las familias: <http://web.educastur.princast.es/eoep/eeaovied/>

Y contiene las siguientes secciones:



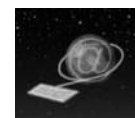
**Nuestro EQUIPO y los servicios de orientación.** El sistema de orientación educativa y la función de los equipos específicos. Nuestro equipo: dónde estamos, cuáles son nuestras funciones...



**INTERVENCIÓN** en el medio escolar y en la familia. Información sobre la discapacidad auditiva, sus características e implicaciones para la familia y en el centro escolar.



**RECURSOS** para la intervención educativa y familiar. Información sobre recursos para familias, profesorado que atiende alumnado con discapacidad auditiva.



**WEBS sobre las discapacidad auditiva** Enlaces a direcciones de interés en distintos ámbitos: aspectos médicos, educativos, mundo asociativo, prótesis y otras ayudas técnicas, sistemas de comunicación...



**Espacio para el debate**



**Nuestro Blog**

El apartado de recursos que proporciona nuestra página está dirigido a profesorado, familias y alumnos y alumnas. Para los primeros se aportan orientaciones, documentación, bibliografía y recursos didácticos para la intervención educativa en los distintos ámbitos y etapas. Para las familias se incluyen guías y materiales de apoyo a la labor educativa desarrollada por padres y madres, en colaboración con el profesorado de los centros. Y para el alumnado, orientaciones, materiales e informaciones para facilitar el desarrollo de las tareas escolares y para mejorar el conocimiento de sí mismos y de otros compañeros y compañeras en situaciones similares.

## 6.- Otros recursos Web

En la página Web del Equipo de Auditivos se encuentran enlaces a direcciones de interés sobre el mundo de la discapacidad auditiva clasificados en los siguientes epígrafes: Discapacidad en general, Asociaciones y Fundaciones, Portales para sordos, Páginas médicas, Ayudas técnicas, Audiología, Logopedia, Instituciones, Educación, Padres, Lengua de Signos y Animación a la lectura.

Entre las que ofrecen más recursos para el profesorado podemos destacar:

### 6.1. CREENA

(<http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/>)

El CREENA (Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra) es un servicio especializado para contribuir a la mejora de la atención al alumnado con necesidades educativas especiales y a los superdotados. Tiene carácter complementario y subsidiario de los recursos de los centros educativos y de los equipos psicopedagógicos. Proporciona ayudas y recursos en respuesta a las demandas de los centros. Es también un centro de información, asesoramiento y prestación de recursos en materia de Educación Especial.

En su sección dedicada a la discapacidad auditiva proporciona mucha información de utilidad así como una amplia relación de bibliografía comentada, libros y materiales para trabajar audición y lenguaje, libros y materiales informáticos sobre sistemas visuales de comunicación, pruebas y test de evaluación, programas de asesoramiento e información a las familias... En su enlace "**CDs y programas informáticos del CREENA**" es posible descargar recursos para el profesorado que facilitan el trabajo de las diferentes áreas curriculares. En concreto, para alumnado con discapacidad auditiva, es muy útil el **Paquete de actividades de Fono-logía** realizado por profesionales de este Centro, con el programa *Clic*, que se puede utilizar para trabajar conciencia fonológica, sílabas, fonemas, etc. Consta de seis tipos de actividades: "discriminación auditi-

va", "conciencia silábica", "conciencia fonémica", "la que empieza por", "empiezan igual", "acaban igual".

### 6.2. El logopeda sin recursos

(<http://logopedasinrecursos.org/>)

Elaborada por Gaspar González Rus puede resultar muy útil especialmente para los profesores y las profesoras de audición y lenguaje, profesionales esenciales en la atención a las personas con discapacidad auditiva. La página comprende diferentes apartados:

- **Artículos.** Contribuciones de los lectores para su divulgación en la red.
- **Materiales.** Recoge materiales que han sido elaborados por los propios autores para ayudarse en el mejor desempeño de su intervención.
- **Software.** Programas informáticos shareware y freeware, así como una sección dedicada al análisis de los programas informáticos que pueden utilizarse para la intervención logopédica.
- **Formación.** Ofrecen cursos a instituciones, centros del profesorado y colectivos.
- **Links.** Enlaces a otros sitios de interés.
- **Bibliografía.** Analizan publicaciones cuyos contenidos están enfocados directamente con la intervención del lenguaje.
- **Anuncios.** Un Espacio-Foro en el que depositar peticiones y consultas con otros profesionales.
- Finalmente cuenta con una sección de **Casos Prácticos.**

### 6.3. Consejería de Educación y Cultura de Murcia

(<http://www.needitorio.com/>)

La página propone un directorio de recursos para la atención a la diversidad clasificados en función de las distintas necesidades educativas, a los que suman artículos y software libre así como noticias sobre diferentes eventos y congresos. En el apartado dedicado a la discapacidad auditiva proporciona enlaces a más de cien páginas relacionadas con el tema con información sobre recursos útiles para el abordaje educativo de esta problemática.

Dentro de su apartado de software se puede obtener el programa **GLOBOS 2** de Jordi Lagares. Proyecto fresa: es un visualizador de voz, que nos permite una representación gráfica de la misma en la pantalla, a partir de un sonido o una señal acústica emitida en el micrófono. Si el micrófono detecta sonidos, el programa responde de muchas maneras diferentes según la opción del menú que hayamos escogido: formas, colores, juegos... También se puede descargar gratuitamente desde su página de origen: <http://www.xtec.es/~jlagares/f2kesp.htm>.

## 7. Programas de ordenador para trabajar con el alumnado con discapacidad auditiva.

Afortunadamente, existen una amplia gama de programas para la atención de las personas con discapacidad auditiva. Entre ellos deben mencionarse:

### 7.1.- Visualizador fonético Speechviewer III

Programa informático desarrollado por IBM que integra la gestión clínica con la intervención dirigida a la rehabilitación del habla. El programa utiliza retroalimentación visual y auditiva para analizar y mejorar las habilidades del habla en personas con trastornos del habla, del lenguaje o de la audición. Los parámetros del habla están representados por diversos objetos (animales, juguetes) y efectos visuales (volumen, altura), que resultan atractivos para el niño y muy representativos del parámetro a rehabilitar. El programa comprende 13 módulos. Puede ser especialmente útil para las personas con discapacidad auditiva porque permite visualizar los parámetros del sonido articulando y proporcionar una retro alimentación de la producción del habla.

### 7.2.- Programa Imason.

Tiene como objetivo favorecer la percepción auditiva. El programa presenta distintas actividades para la discriminación de sonidos ambientales: identificación de sonidos, loto y memoria auditiva. Previamente hay que asignar a cada dibujo su sonido correspondiente antes de empezar a trabajar. Para más información véase <http://www.fundacionapanda.es/> y <http://needirectorio.com/>.

### 7.3.- Programa Exler

Desarrollado en la Escuela de Patología del Lenguaje de San Pablo de Barcelona. En su origen el programa fue diseñado para el tratamiento logopédico de las afasias en personas adultas. Posteriormente se ha utilizado en el ámbito escolar, tanto en educación de alumnado con necesidades educativas especiales como en la educación ordinaria, para ejercitar las competencias lingüísticas en el campo de la comprensión y expresión oral o escrita. Propone seis clases de actividades: exploración del nombre, comprensión oral, comprensión escrita, dictado, denominación escrita y campos semánticos. Se puede encontrar más información del programa en: <http://www.santpau.es/santpau/epl/indexe.htm>.

### 7.4.- Pequeabecedario

Programa para el aprendizaje del vocabulario de niños y niñas con deficiencias auditivas, elaborado por la

Fundación Sin Barreras de la Comunicación. Se utiliza como refuerzo para la adquisición de un primer vocabulario. Cada palabra cuenta con el apoyo visual de animaciones y traducción a lengua de signos y lectura labial. Para más información: <http://www.a2000.es/sbc/nPequeAbc.htm> (muestran un ejemplo de sus tres formas de utilización).

### 7.5.- Sedea

El programa SEDEA está diseñado para ser usado siguiendo una secuencia de tareas en función de la etapa de desarrollo auditivo. Abarca desde la detección de sonidos cotidianos hasta llegar a situaciones de habla compleja como el diálogo o la conversación, facilitando la comprensión con recursos complementarios como la lectura labial, las ilustraciones o el texto escrito. Más información en: <http://www.ondaeduca.com/>.

## \*Componentes del Equipo

*Raquel Díaz Rámila.* Psicopedagoga.

*F. Javier Alonso Posadilla.* Psicopedagogo.

*J. Antonio Iglesias Encalado.* Prof. A. y Lenguaje.

*M<sup>a</sup>. Teresa Piquín Cancio.* Trabajadora Social.

*Teresa Prieto Alonso.* Psicopedagoga.



(<http://www.educastur.princast.es/eoep/eacoviedo>)

## 1. El equipo

El Equipo, dependiente de la Consejería de Educación y Ciencia del Principado de Asturias, fue creado en el curso 2001/2002 y es en el curso escolar 2002/2003 cuando inicia su andadura definitiva.

## 2. Composición

Está compuesto actualmente por tres Psicólogos y una profesora de Servicios a la Comunidad.

## 3. Demanda

La intervención por parte del Equipo se produce como demanda de los *Centros Educativos del Principado de Asturias* priorizando su atención en los cambios de etapa de los alumnos de Primaria y en la E.S.O. Tiene un marcado carácter de coordinación con los estamentos educativos, de salud mental y de servicios sociales.

En la página web del Equipo se puede acceder a la Hoja de Demanda para solicitar una intervención <http://web.educastur.princast.es/eoep/eacoviedo/materiales/Hojasdemanda2004-05.doc>.

## 4. Objetivos

El EAC tiene como objetivo la prevención e intervención en las alteraciones graves del comportamiento de los alumnos/as en edad escolar obligatoria y el asesoramiento a los profesionales implicados en la educación de dicho alumnado.

Entre sus finalidades cabe destacar:

- Atención prioritaria a alumnado de E.S.O., cambio de Etapa y a los problemas de convivencia escolar.
- Asesoramiento al profesorado en materia de atención a la diversidad y necesidades educativas especiales asociadas a trastornos graves de la personalidad y alteraciones del comportamiento.
- Información sobre los recursos del Principado de Asturias en materia educativa asociada a este tipo de problemática.

Equipo Específico Regional para la Atención de las Alteraciones Graves del Comportamiento  
C/ Julián Clavería, 17 - 4ª planta. 33006 Oviedo  
Tfno: 985272513 Fax: 985234322  
[eacoviedo@educastur.princast.es](mailto:eacoviedo@educastur.princast.es)

## 5. La página Web

La página Web del Equipo de Conducta cuenta con tres secciones: Datos del Equipo, Materiales y Programas.

Entre los recursos de los que podemos disponer destacan:

### 5.1. Materiales

Esta sección ofrece la posibilidad de acceder a los apartados: **Biblioteca, Demandas y Violencia-Bullyng**. Este último ofrece una amplia galería de artículos sobre violencia escolar, acoso y bullyng, las publicaciones del INJUVE sobre aspectos preventivos y socioculturales de la violencia y la **Guía Maltrato Cero** editada por la Consejería de Educación y Ciencia del Principado de Asturias. A destacar el enlace Web con artículos, foros y ayuda telefónica <http://www.acosomoral.org/indexbully.htm>.

### 5.2. La sección *Programas* tiene como apartados más destacados:

#### 5.2.1. Convivencia

Contiene diversos programas centrados fundamentalmente en la Prevención de la Violencia, la Mejora de la Convivencia y el Plan de Acción Tutorial. Afortunadamente, presenta los materiales para que puedan ser descargados e impresos. Se trata de materiales producidos a lo largo y ancho del país. Por ejemplo el de la Junta de Andalucía "**La Convivencia Escolar, qué es y cómo abordarla**", o el material producido por el Movimiento por la Paz, el Desarme y la Libertad (MPDL) **Programa de integración en centros escolares, taller de tutorías de educación para la paz y desarrollo de habilidades sociales**.

#### 5.2.2. Conflictos

Entre los materiales que reúnen destacan todo un conjunto destinado a abordar el desarrollo de habilidades sociales para la resolución de conflictos: el **Curso Taller de Habilidades de Resolución de Conflictos en el Marco Escolar** elaborado por la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco o el cuaderno de **Habilidades de Interacción y Actuación Social** producido por el Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra. Se trata de un material que se puede imprimir. Un material básico para la formación del profesorado y para guiar la intervención en la gestión positiva del conflicto.

### 5.2.3. Disciplina

Con materiales que son también herramientas de intervención para mejorar la disciplina en el aula y en los centros educativos. Ver especialmente los recursos a disposición de las familias para adquirir estrategias de gestión de la convivencia, o las **Propuestas de Actuación del Profesorado ante el mal comportamiento del Alumno/a** donde se ofrecen pautas concretas de intervención en el aula (<http://web.educastur.princast.es/eoep/eacoviedo/materiales/Programas/Disciplina/Orientaciones%20disciplina.doc>)

### 5.2.4. Hiperactividad

Amplia información sobre este trastorno que ocupa y preocupa al profesorado. La página Web presenta información general, escalas de evaluación y tratamiento, modelos de entrenamiento de la atención y mejora del autocontrol. Da cuenta también del programa **Aviones**, un programa informático para la mejora de la reflexividad y atención a través de la realización de aviones de papel. Se recomienda guardar el programa en el disco duro y desde allí lanzar la aplicación.

Otras de las secciones que contiene la página, están especialmente destinadas a las familias (**Padres**); los **Registros**, donde se ofrecen modelos para realizar registros de conducta: Ficha de Seguimiento Semanal, Parte de Incidentes y Registro de Conducta en el Aula, que pueden ser herramientas eficaces para el profesorado; Trastornos, centrada en el análisis de los trastornos de conducta en la infancia, los trastornos de personalidad, su detección y diagnóstico.

Por último, se dedica un apartado específico a las **Técnicas** básicas para la modificación de conducta, el autocontrol, la enseñanza de las autoinstrucciones y la relajación.

Se trata de una página utilísima, con una selección de información adecuada que pone a disposición de la comunidad educativa toda una gama de recursos imprescindibles para abordar uno de los problemas esenciales de las sociedades modernas: la adquisición de unos modelos de comportamiento sociales y la construcción de una convivencia inclusiva y donde el conflicto sea visto como una oportunidad para crecer y desarrollarse.

## 6. Otras páginas web

### 6.1. Maestroteca

(<http://www.maestroteca.com/>)

Página Web educativa con una amplia gama de recursos. El apartado destinado a necesidades educativas especiales presenta materiales para abordar adaptaciones curriculares o la descripción y metodología de trabajo con personas con Trastorno de Atención con/sin Hiperactividad (TDA-H). Descripción y ayuda desde todos los ángulos. Ofrece estrategias para padres y recursos educativos para profesorado. Muy interesante.

### 6.2. Revista de Neurología

(<http://www.revneurolog.com/>).

Página Web de la Revista de Neurología, la publicación neurológica en español de mayor tirada, divulgación y difusión. Se distribuye quincenalmente tanto en Europa como en América. Publica originales, revisiones, notas clínicas y artículos de formato corto sobre neurología experimental y clínica. Su interés es servir de foro científico en español para la transmisión de nuevas informaciones y para el contacto entre investigadores y clínicos en neurología y ciencias relacionadas. Ofrece breves resúmenes de todos sus artículos.





## 1. El Equipo Específico

La labor de este Equipo consiste en colaborar en la escolarización y seguimiento posterior del alumnado con discapacidad motórica y en la respuesta educativa que reciben.

## 2. Composición

El Equipo de está formado por seis profesionales: cuatro profesores de Psicología y Pedagogía, una Profesora de Servicios a la Comunidad y una profesora de Audición y Lenguaje.

## 3. Ámbito de actuación

Como equipo específico nuestro campo de trabajo se centra en los alumnos que presentan discapacidad motórica y trabajamos, por un lado, a demanda de los orientadores de los centros y, por otro, según nuestro plan de trabajo realizando el seguimiento de todos los alumnos con discapacidad motórica centrándonos en aspectos como:

- Las ayudas técnicas, su estado y su uso.
- Programas de trabajo de los Auxiliares Educadores.
- Programas de trabajo de los fisioterapeutas.
- Asesoramiento sobre los Sistemas Alternativos y Aumentativos de la Comunicación.
- Los ordenadores portátiles.

## 4. Servicios que ofrecemos

- Eliminación de barreras arquitectónicas.
- Transporte escolar adaptado.
- Adaptación del mobiliario escolar.
- Dotación de Auxiliar Educador cuando el alumno carece de autonomía.
- Facilitación del Fisioterapeuta.
- Adaptación de la escritura mediante la dotación de un ordenador portátil o un tablet PC.

Equipo Específico de Motóricos  
Finca de la Fontaniella, s/n 33193 Oviedo  
Tfno.- 985270188 Fax.- 985270188  
E-mail.- eemovied@educastur.princast.es

- Asesoramiento en Educación Física y Psicomotricidad para realizar la adaptación curricular.

## 5. Ayudas técnicas

- Disponemos de ayudas técnicas para:
- La movilidad: andadores, sillas de ruedas, grúas, carros oruga...
- Manipulación: plastozotes, lápices de grueso especial, adaptaciones del ordenador...
- Puesto escolar: mesa con escotadura y regulable en altura e inclinación, sillas con reposapiés y apoyabrazos, atriles y tacos abductores.

## 6. Materiales electrónicos

- Acercamiento al concepto de la discapacidad motórica elaborada por la Junta de Andalucía. <http://www.junta-deandalucia.es/averroes/~sptmalaga/m45b102/media/docum/acer.pdf>
- Guía sobre la discapacidad motórica elaborada por el CREENA. [http://www.pnte.cfnavarra.es/publicaciones/pdf/necesidades\\_completo.pdf](http://www.pnte.cfnavarra.es/publicaciones/pdf/necesidades_completo.pdf).

## 7. Páginas Web de interés

- El Proyecto Fresa de Jordi Lagares en el que encontramos numerosos programas y recursos para alumnos con discapacidad motórica. <http://www.xtec.net/~jlagares/f2kresp.htm>
- Empleo para personas con discapacidad. <http://www.mercadis.com/index.jsp>
- Centro de documentación sobre discapacidad. <http://www.cedd.net/index.jsp>
- Servicio de información sobre discapacidad. <http://sid.usal.es/>
- El rincón de la discapacidad motórica. [http://sapiens.ya.com/eninteredvisual/rincon\\_de\\_la\\_dm.htm#indice](http://sapiens.ya.com/eninteredvisual/rincon_de_la_dm.htm#indice)
- ALBOR: Acceso libre de Barreras Arquitectónicas. Es una herramienta básica para los profesionales de la evaluación de personas con discapacidad y la adaptación de su acceso a elementos técnicos. <http://www.ceapat.org/ALBOR/index.html>

## 8. Software Educativo

- Programa SICLA: programa que consta de tres aplicaciones que permiten comunicarse a través del ordenador y el teléfono, gestionar el correo electrónico y hacer "hablar" al ordenador con el BLISS y el SPC. [http://www.risolitaria.org.es/canales/canal\\_discapacidad/proyectos/sicla/sicla2.jsp](http://www.risolitaria.org.es/canales/canal_discapacidad/proyectos/sicla/sicla2.jsp)
- Programa ALES (Acceso al Lenguaje Escrito) para alumnos con Discapacidad Motórica. Principalmente este material va dirigido a profesores con alumnos con Disca-

pacidad Motora, cuya manipulación y habla se encuentran seriamente afectadas. Aunque hay que señalar que este software puede ser utilizado con cualquier tipo de niños, tengan o no discapacidad, ya que los contenidos que se trabajan son los propios del proceso del aprendizaje del lenguaje escrito. [www.formacion.pntic.mec.es/ofrecemos/ales.htm](http://www.formacion.pntic.mec.es/ofrecemos/ales.htm)

- Programa GRADIOR. Se trata de una herramienta informática sencilla que facilita a los profesionales el entrenamiento cerebral y la rehabilitación por ordenador de funciones cognitivas como atención, memoria, percepción, cálculo... en personas con demencia, esquizofrenia, parálisis cerebral, retraso mental, etc. <http://www.intras.es/index.php?id=456>

- Apoyos Visuales a la Comunicación. CDs, editados por la Consejería de Educación del Principado de Asturias para ayudar en la comunicación mediante apoyos visuales.

Material elaborado en el Grupo de Trabajo desarrollado en el C. P. de Educación Especial "Latores" para ayudar a la comunicación en la práctica docente, mediante el uso de apoyos visuales de distintos tipos. [http://www.educastur.princast.es/recursos/publicaciones/accion\\_0041.php](http://www.educastur.princast.es/recursos/publicaciones/accion_0041.php)

- Programa SPCPrinc de Emilio Rodríguez Sastre (1994) o también llamado "¡Hola Amigo! Dispone de un menú del profesor para establecer la librería de gráficos, la selección de imágenes y configuración del módulo de aprendizaje y de comunicación para cada niño. Trabaja los aspectos de la discriminación visual, la memorización visual inmediata y la asociación visual significativa entre diferentes símbolos pictográficos y el concepto que estos representan. <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec15/gaspar-gonz.htm>

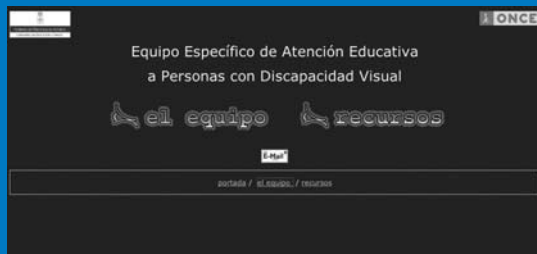
- Programa Winspeak. Es un programa de comunicación basado en símbolos que permite a una persona que no

puede hablar, comunicarse usando un ordenador. Winspeak usa voz real grabada en el ordenador y voz sintética; ésta se produce por medio de software y de una tarjeta de sonido instalados en el ordenador. Winspeak es fácil de usar y se adapta a los requisitos personales de cada usuario. <http://www.novitatech.org.au/product.asp?p=247&id=542>

- Programa Boardmaker. Programa de comunicación que contiene más de 3.000 símbolos de comunicación (SPC). Este programa permite hacer tableros de comunicación rápidamente, encontrar y pegar los símbolos fácilmente al tablero, escoger el tamaño y espaciado que se quiera, imprimir y guardar su tablero para usar más tarde, imprimir tableros en blanco y negro o color, guardar, nombrar, encontrar, pegar y cambiar el tamaño de las imágenes que se hayan creado en otro programa o copiado por medio de un escáner; crear materias educativas, instrucciones con imágenes, libros adaptados o posters (éstos se pueden hacer con este programa o con uno de publicación que permita crear símbolos de bitmap). <http://www.mayer-johnson.com/>.

- Programa Handsoff. Proporciona acceso al ordenador para personas con dificultades motoras. <http://www.zygo-usa.com/handsoff.html>

- Programa Windbag. Programa de comunicación basado en texto para personas con dificultades en el habla. Windbag usa voz real grabada en el ordenador y voz sintética, ésta se produce por medio del software y de una tarjeta de sonido instalados en el ordenador. Siendo capaz de cambiar entre voz natural (grabada) y voz sintética, el programa ofrece grandes ventajas durante una conversación y Windows 3.1 o superior. <http://www.spectronicsinoz.com/product.asp?product=21754>



([www.educastur.princast.es/eoep/eevovied](http://www.educastur.princast.es/eoep/eevovied))

## 1. El Equipo Específico

Existe un convenio de colaboración entre el Principado de Asturias y la ONCE para la atención educativa al alumnado con discapacidad visual que regula el funcionamiento de este Equipo. Se trata de un Equipo multiprofesional que presta apoyo complementario y especializado a los alumnos y alumnas con discapacidad visual escolarizados en centros ordinarios. Sus tareas están perfectamente definidas:

a) asesoramiento técnico especializado en adaptaciones curriculares; b) intervención en técnicas especializadas; c) adaptación de material específico; d) canalización de demandas por parte del profesorado tutor, alumnado y familias; e) promoción de la responsabilidad, implicación, eficacia y eficiencia de todos los agentes del proceso de integración e inclusión y f) coordinación con los equipos psicopedagógicos, departamentos de orientación y otras instancias.

Los destinatarios de la atención del Equipo son todas aquellas personas con una agudeza visual inferior a 1/10 o una reducción del campo visual del 90%. Así mismo, se atenderá a aquellos alumnos que tengan una agudeza o campo visual superior a la anteriormente establecida siempre y cuando, después de una adecuada valoración psicopedagógica, se determine por el Equipo la necesidad de atención educativa.

Las intervenciones de este Equipo no quedan circunscritas al ámbito y etapas escolares sino que se implica en todos los aspectos relacionados con las personas con discapacidad visual, tanto en el contexto familiar como social y educativo orientadas a un modelo de inclusión escolar y social. Sus intervenciones abarcan desde el diagnóstico y orientación hasta la intervención directa con alumnos y familias, sin dejar de tener en cuenta los aspectos relacionados con la formación de profesionales de la enseñanza u otras personas vinculadas por motivos diversos al mundo de la discapacidad visual.

## 2. Composición

El Equipo está formado en estos momentos por un psicopedagogo y siete maestras de apoyo. Se trata de profesionales especializados en el área de la discapacidad visual, que realizan, en centros ordinarios, tareas de apoyo y asesoramiento.

Equipo Específico de Atención Educativa a la Discapacidad Visual  
C/ Campomanes 5 - 33008 OVIEDO  
eevovied@educastur.princast.es  
www.educastur.princast.es/eoep/eevovied  
www.once.es

Complementan la intervención de este Equipo otros profesionales de la O.N.C.E.:

- Una oftalmóloga.
- Una óptica.
- Tres Técnicos en Rehabilitación Integral. Colaboran en la prescripción de ayudas, ópticas y no ópticas, y entrenan en su uso. Igualmente desarrollan programas de autonomía, habilidades de la vida diaria y orientación y movilidad.
- Dos Especialistas en tiftotecnología, encargados de apoyar en el uso de tecnologías específicas de acceso a la comunicación e información.
- Una especialista de núcleos periféricos, gestión de biblioteca en tinta, en Braille y sonora, transcriptora de textos al Braille.
- Un animador sociocultural.
- Tres Trabajadoras Sociales.

## 3. Ámbito de actuación

- Ámbito geográfico: La Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.
- Etapas de atención Educativa: Educación Infantil, Primaria, Secundaria (ESO, Bachillerato, F.P. Específica) y Educación de Personas Adultas.

## 4. Demandas

Para las personas escolarizadas en centros educativos, la demanda se gestiona conjuntamente con los centros educativos, sus departamentos de orientación o los equipos de orientación respectivos.

## 5. Materiales

Ofrece en su página Web ([www.educastur.princast.es/eoep/eevovied](http://www.educastur.princast.es/eoep/eevovied)) un conjunto de materiales y recursos a disposición del profesorado entre los que cabe destacar:

- Diversos registros para evaluar el funcionamiento visual, observar las pautas de conducta para detectar los problemas de visión que pueda presentar algún alumno o alumna.
- Una información básica sobre el sistema Braille.
- Un conjunto de referencias básicas sobre información y recursos existentes en al red.

## 6.- Otros recursos

### 6.1. ONCE

(<http://www.once.es>)

La Organización Nacional de Ciegos de España presenta una página ONCE donde aparecen todo tipo de informaciones sobre la discapacidad visual, las herramientas informáticas, los materiales de apoyo, etc. Hay también una numerosísima galería de páginas Web relacionadas con discapacidad visual.

Presenta un apartado específico de Educación con los siguientes apartados:

- Apoyo a la educación integrada de niños y jóvenes.
- Atención educativa de niños y jóvenes en centros específicos.
- Formación profesional específica.
- Atención educativa específica a niños y jóvenes con sordoceguera.
- Apoyo a la formación universitaria y de adultos.
- Ayudas técnicas y adaptación de materiales para la educación.

### 6.2.- CIDAT

(<http://cidat.once.es>)

Página del Centro de Investigación, Desarrollo de Aplicaciones Tecnológicas (CIDAT) de la ONCE cuyo objetivo es procurar a sus afiliados los medios técnicos necesarios para su desarrollo global, laboral, educativo y socializador. Ofrece la posibilidad de descargar software específico de discapacidad visual y proporciona servicios, tanto a los afiliados a la ONCE, como a particulares y Empresas, nacionales e internacionales en asesoramiento técnico, reparación de equipos o consulta y compra de productos.

Ofrece dos posibilidades de acceso a Descargas: Tiflosoftware y Biliotecnia. Mediante ellas se accede a las últimas versiones de programas y a versiones de programas en desarrollo relacionados con la tiflotecnología. Las descargas se ofrecen en los formatos Word, Pdf y Txt. El índice de directorios es el siguiente: 01 Anotadores, 02 Agendas, 03 Magnificadores, 04 Revisor Jaws, 05 Impresoras Braille, 06 Juegos Cuentos, 07 Lectoras, 08 Telefonía, 09 OCRs, 10 MS-DOS, 11 Miscelánea, 12 Multimedia, 13 Síntesis de Voz, 14 Lector de documentos, 15 GPS y 16 Líneas Braille.

### 6.3.- Interredvisual

(<http://sapiens.ya.com/eninterredvisual/index.htm>)

La página ofrece una rica información y recursos sobre: a) el funcionamiento visual; b) las anomalías visuales; c) la discapacidad visual (baja visión y ceguera); d) las necesidades educativas

y, e) cómo abordar la respuesta desde el ámbito educativo. Incluye aspectos como la integración, las técnicas y los procedimientos específicos para la estimulación visual, la atención temprana, la autonomía personal (la orientación y movilidad o las habilidades de la vida diaria), el sistema Braille, los recursos materiales, humanos e institucionales, los auxiliares ópticos, los instrumentos tiflotécnicos, las becas y las ayudas y una especial mención a la bibliografía específica y a los enlaces relacionados con la educación en general y con la deficiencia visual grave.

El mapa Web da cuenta de lo que se puede encontrar en su interior: Principal | Disfunción visual | Psicología | Intervención educativa | Bibliografía | Biblioteca | Servicios | Rincones | Colaboraciones | Enlaces | Novedades | Censo Hispanoamericano de Recursos | Listas de correo | Mapa Web

### 6.4. Fundación Manuel Caracol

(<http://fun.org/>)

Página de la Fundación de Ciegos Manuel Caracol. Se trata de una entidad sin ánimo de lucro dedicada a dar soporte en el terreno informático a las personas ciegas y con baja visión. Ofrece los siguientes servicios:

- Dar clases de informática en temas puntuales y de forma individualizada para los usuarios discapacitados visuales que así nos lo soliciten.
- Aportar la información más actualizada sobre los avances tecnológicos que surjan en el campo de la informática aplicada a la discapacidad visual.
- Ayudar a los usuarios que así lo demanden a ponerse en contacto con los fabricantes o distribuidores de tecnología para ciegos, en el caso de querer adquirir algún equipo informático o programa especializado.
- Facilitar, con el fin de intercambiar conocimientos y experiencias, la relación con otras instituciones de soporte a los ciegos tanto de nuestro país como del extranjero.
- Colaborar con los fabricantes y diseñadores de herramientas útiles a los discapacitados visuales con el objetivo de conseguir el mejor servicio posible para nuestro colectivo.

## 7.- Otros recursos

Otras páginas que se pueden consultar son:

- <http://www.manolo.net/>
- <http://www.nodo50.org/utlai>





# GUÍA MULTIMEDIA DE RECURSOS EDUCATIVOS PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

Centro del Profesorado y de Recursos de Gijón