

PROGRAMA: TRAMPOLÍN. SEGUNDO CICLO

ÁREA: PLÁSTICA Y RECREATIVA-LENGUA-MATEMÁTICAS-CIENCIAS SOCIALES-MEDIO AMBIENTE-MÚSICA

NIVEL: SEGUNDO CICLO (DE 8 A 10 AÑOS)

ACTIVIDADES:

1. EL AULA DE LA ESCUELA

1.1.-El Caballete.- **Área plástica y recreativa:**

-Dibujar, pintar, componer. Se puede elegir un fondo a modo de rompecabezas, estampar pegatinas o dibujar sobre él, combinar colores a partir del rojo, amarillo, azul, marrón, blanco y negro .

-Las obras se pueden grabar y recuperar.

1.2.-La Pizarra.- **Área de Lengua:**

-Explica el concepto de Nombre, Adjetivo y Verbo de forma musicada.

1.3.-El Estanque De Los Libros.- **Área de Lengua:**

-Elegir entre el libro de Nombres locos, la aventura en Adjetivos o los escalofríos Verbales. Cada libro tiene dos cuentos. En cada cuento se narra una historia incompleta (le faltan nombres, adjetivos o verbos)y el niño va completando la historia con las palabras que aparecen en la parte inferior de cada ventana. Una luciérnaga indica si la elección ha sido correcta. Una vez terminado el cuento, cobra vida narrativa y visual.

-Detrás de la biblioteca una puerta nos lleva a un escondido ascensor que no lleva al Club Secreto o Menú del resto de actividades. En el menú de actividades encontramos también la SALIDA del programa.

2. EL ASCENSOR:

Detrás de la biblioteca de la clase aparece el ascensor que nos dará paso a las distintas actividades:

2.1.-El Club Secreto.- Es una ventana Base, que nos da opción a abrir otras ventanas o actividades:

2.1.1.-Máquina de discos.-**Área matemáticas.**

Nos permite escuchar hasta 16 canciones si somos capaces de insertar el precio exacto de cada canción en la máquina de discos.

2.1.2.-El ascensor.-Nos lleva otra vez al menú de actividades.

2.1.3.-Correos.-En esta estafeta se recibe y se manda cartas a distintas provincias españolas. También gestiona una colección de sellos (los que se consiguen y los que se gastan al mandar respuestas de las distintas cartas).

En la estafeta hay una serie de botones que permiten JUGAR, según el mensaje de la carta, o elegir otra carta en VER SIGUIENTE. (Hay cuatro opciones distintas de cartas).

La colección de sellos ofrece posibilidades de entrar en el mundo de los inventos, cuerpo humano, cuentos de hadas, animales ...dándote información sobre esos temas. Pero para ello hay que ganar sellos resolviendo un desafío o bien resolviendo actividades por las que vas obteniendo puntos. Con 100 puntos se puede comprar un sello.

2.1.4.-El Mapa de España.- **Naturales.**

Se indican las provincias, mediante sílabas a modo de matrículas desde las que se recibe la correspondencia. Cada carta contestada queda marcada por medio de una postal y nos cuenta algo de esa provincia.

2.1.5.-El árbol del tesoro.- **Área Lengua y de Matemáticas.**

Juego de memoria visual: emparejar frutas que rimen, o que coincida su expresión matemática y gráfica, nombre y representación geométrica.

2.1.6.-El desván astronómico.- **Área Naturales.**

El sistema solar. Datos de temperatura, distancia, tipo de planeta, orden respecto al sol... Se completa con un juego de habilidad vasomotora de coordinación y orientación espacial: matar alienígenas invasores.

2.1.7.-El informe del progreso.- Registro personal de evaluación.

2.1.8.-El ordenador.-**Área Lengua.**

Escritura libre. Se puede escribir, borrar, imprimir pero no guardar.

2.1.8.-La pecera.- **Área de Lengua y de Matemáticas.**

Cada juego esta compuesto por cinco bloques. Una merluza debe explotar las burbujas numéricas o lingüísticas correctas. La orden te la da una estrella de mar. Las burbujas verdaderas deben ser marcadas por una lombriz. Esta hay que cogerla con el ratón de un bote. Tenemos que evitar que nos coma el tiburón.

2.1.9.- Otros juegos de animación, se mueven sin más al clicar sobre ellos.

2.2.-LA CLASE O EL AULA DE LA ESCUELA

Ya está analizado al principio.

2.3.-LA SALA DE RECICLAJE.-**Área medio ambiente.**

Trabaja la coordinación visual y orientación espacial. La actividad consiste en cambiar la trayectoria de los diversos objetos que caen desde distintas tuberías para conducirlos a su cesto correspondiente.

2.4.-FÚTBOL AMERICANO.- **Área de Matemáticas.**

La actividad consiste en realizar sumas, restas y multiplicaciones presentando tres niveles de dificultad.

2.5.-CRIPTA DEL HUESO.-**Área Matemáticas y Lengua.**

La actividad consiste en completar ecuaciones o palabras. Por cada respuesta correcta se abre un candado. Cuando están abiertos los ocho candados que cerraban la puerta se puede entrar en la cripta

que es una SALA DE PESOS Y MEDIDAS donde se realizarán actividades de estimación de medidas.

2.6.-MENSAJES DE LA CUEVA.-**Área Lenguaje.**

La actividad consiste en descifrar una palabra escrita con símbolos de Braille, gestuales. Para pasar de un lenguaje a otro tenemos que clicar la flecha que acompaña al bloque lingüístico.

2.7.-BANDA DEL GRILLO.-**Área de música.**

En la pantalla aparece un teclado y un pentagrama con el que podemos tocar y reproducir canciones, eligiendo el timbre de diversos instrumentos. Mientras se reproduce la melodía, aparece en el pentagrama la nota correspondiente y su nombre. También permite reproducir y grabar melodías creadas por los niños.

2.8.-SALTO DEL TRONCO.- **Área Matemáticas y Lengua.**

La actividad consiste en que hay que cruzar al otro lado a unas ardillas saltando troncos y esquivando cocodrilos y acertando la respuesta correcta a cuatro propuestas que te ofrecen.

2.9.-LA CUEVA DEL HIELO.- **Área Matemáticas y Naturales (continentes).**

La actividad consiste en lo siguiente: Aparece una pantalla en la que se deben situar los números para que al pasar por su intersección un bichito que lleva otro número, cumpla la operación. Si la respuesta es verdadera, el bichito se congela en la casilla donde fue capturado.

Cuando todos los bichitos están congelados se accede a un barco pirata que contiene los continentes de la tierra.

FORMA DE JUGAR

Al ejecutar el programa aparece en una primera ventana la escuela con una serie de elementos de animación. Clickeando en el buzón de correos nos aparece la segunda ventana.

En la segunda ventana, aparece un pelícano-cartero que nos pide el nombre y nos da información sobre el juego. Una vez escrito nuestro nombre aparecerá cada vez que iniciemos el juego.

Tenemos dos posibilidades para acceder a los juegos:

1.-Escogiendo una carta-mensaje en al estafeta de correos.

En la misma se nos pide ayuda para realizar una actividad desafío. Realizada la actividad y obtenidos 100 puntos se vuelve a la estafeta de correos. Allí el pelícano pone el sello y envía la carta a su destino.

Cada carta contestada nos es agradecida en forma de postal. En la postal nos da las gracias, nos felicita y nos informa sobre la provincia del remitente. La provincia queda coloreada de color diferente al resto de las provincias no comunicadas.

2.-Utilizando el ascensor. Se trabajan las actividades que se deseen y se van acumulando puntos. Cada vez que se acumulan 100 puntos se puede enviar una carta.

Existen tres niveles de dificultad. Para acceder al cuadro de los niveles se cliquea sobre el botón-dibujo que aparece debajo del sello amarillo de los puntos en la parte izquierda de la pantalla.

Para cambiar de nivel se cliquea sobre la imagen o nivel elegido y se pincha en la flecha que aparece en el tablón de dificultad. Cada vez que cambiamos de nivel la actividad comienza de nuevo aunque no se pierden los puntos acumulados.

VALORACIÓN DE ESTE PROGRAMA

Aunque el programa es bueno pues trabaja diferentes áreas tiene el inconveniente de que es muy lento en la presentación de las actividades y complicado en el manejo del programa.