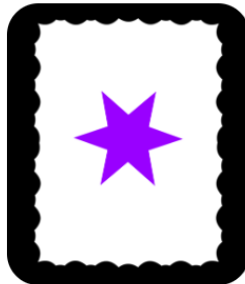


Instrucciones

PICTOGRAMAS

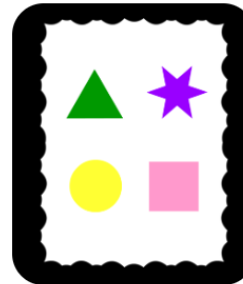
No pertenece



Parejas



Completa



Identifica



Pantalla de inicio

Nada más abrir el programa encontrará una serie de opciones que dan paso a distintas actividades y son las siguientes:

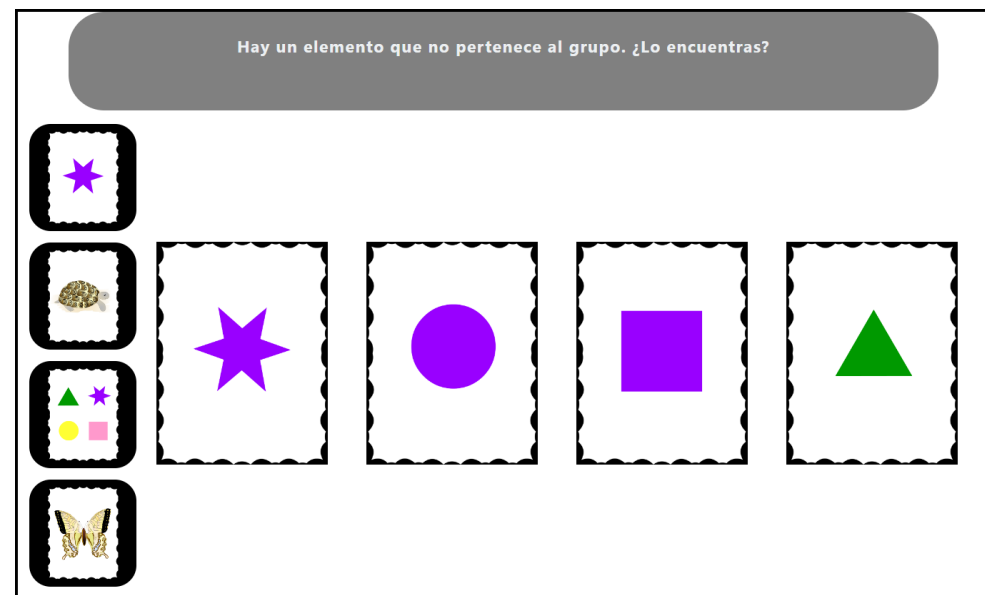


No pertenece

NO PERTENECE muestra en pantalla unas figuras básicas aleatorias escogidas entre el círculo, cuadrado, triángulo y la estrella todas ellas en variados colores: rojo, verde, azul, amarillo, naranja, rosa y morado.

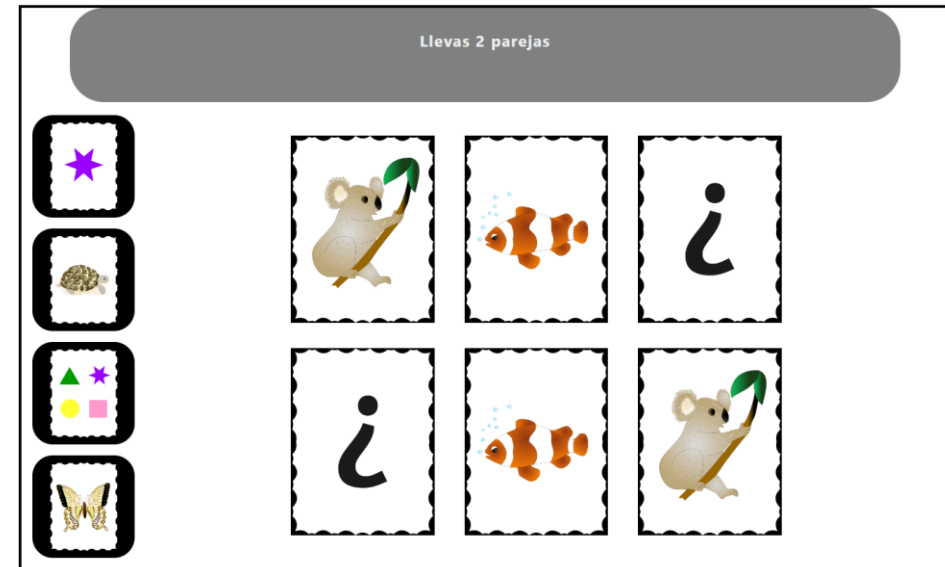
El juego consiste en distinguir el elemento que no pertenece al grupo. En unas ocasiones hay una diferencia de forma y en otras una diferencia de color.

En el caso de este ejemplo el elemento que no pertenece al conjunto sería el triángulo puesto que es la única figura de color verde.



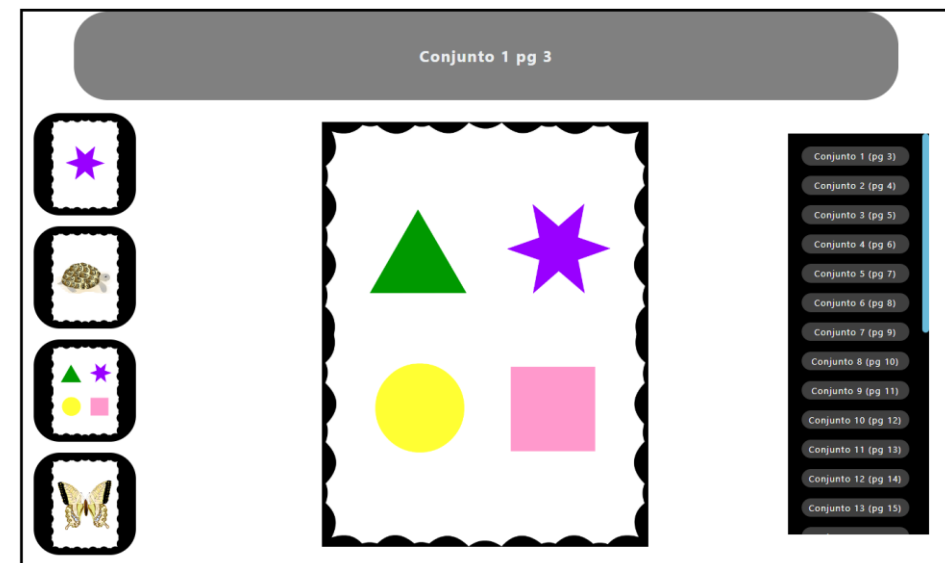
Parejas

PAREJAS. Juego que consiste en destapar los interrogantes de la pantalla para descubrir parejas de animales. Si después de descubrir dos interrogantes se tiene una pareja las tarjetas permanecerán a la vista. En caso contrario aparecerán de nuevo los interrogantes para un nuevo intento. No hay límite de intentos.



Completa

COMPLETA es una actividad apoyada en material impreso. Esta vez el alumno dispone de un cuadernillo con imágenes que son versiones incompletas de las que aparecen en pantalla. La tarea del alumno consiste en completar cada dibujo de la ficha para que sea como la imagen que se muestra. Las imágenes de la pantalla tienen una referencia que corresponde con la ficha a rellenar.



Identifica

IDENTIFICA es una actividad destinada a trabajar la atención del usuario. Como su nombre indica consiste en identificar la imagen que aparece en pantalla proponiendo una idéntica a esta.

Para ello se dispone de un cuadernillo imprimible (tantas veces como se necesite) con las imágenes que aparecerán de forma aleatoria una de cada vez.

El profesor puede distribuir las imágenes como crea oportuno, bien proporcionando a cada alumno una única imagen o varias. El alumno tendrá que levantar la imagen sólo en el caso en que esta coincida con la que aparece en pantalla.

