

Unidad 0 ::: Actividades para manejo del ratón.

Entrada a las actividades **Vestíbulo del castillo**

Descripción

Desde la puerta del castillo accedemos al vestíbulo, comienzo de la unidad 0. Pensada para desarrollar en los niños habilidades básicas de manejo del ratón y adquisición de conceptos básicos además de realizar una primera toma de contacto con nuestra aplicación.



Descripción de iconos de acceso a actividades:



Corazones.

Desplazamos los corazones por toda la pantalla.



Globos.

Hinchamos los globos de aire y aprendemos a hacer clic con el ratón, también contamos del 1 al 10.



Pompas.

Explotamos las pompas de jabón estáticas y en movimiento del baño de Fantasmin.



Figuras Encajables.

Colocamos cada personaje o forma con su silueta correspondiente.



Murciélagos.

Hacemos clic sobre cada murciélago y contamos hacia atrás.



Abecedario.

Aprendemos a teclear cada una de las letras del teclado.



Arco Iris

Realizamos un arco iris y aprendemos los colores.



Estrellas.

Unimos estrellas en el cielo para formar constelaciones.



Nubes y Niños.

Protegemos a los príncipes de la lluvia



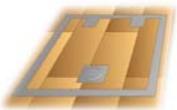
Lavarse las manos.

Nos limpiamos las manos con jabón, que están llenas de manchas.



Campanas.

Hacemos clic en las campanas de colores para escuchar su sonido.



Bichitos.

Descubro a los bichos del castillo, y aprendemos a contar hasta el número diez.



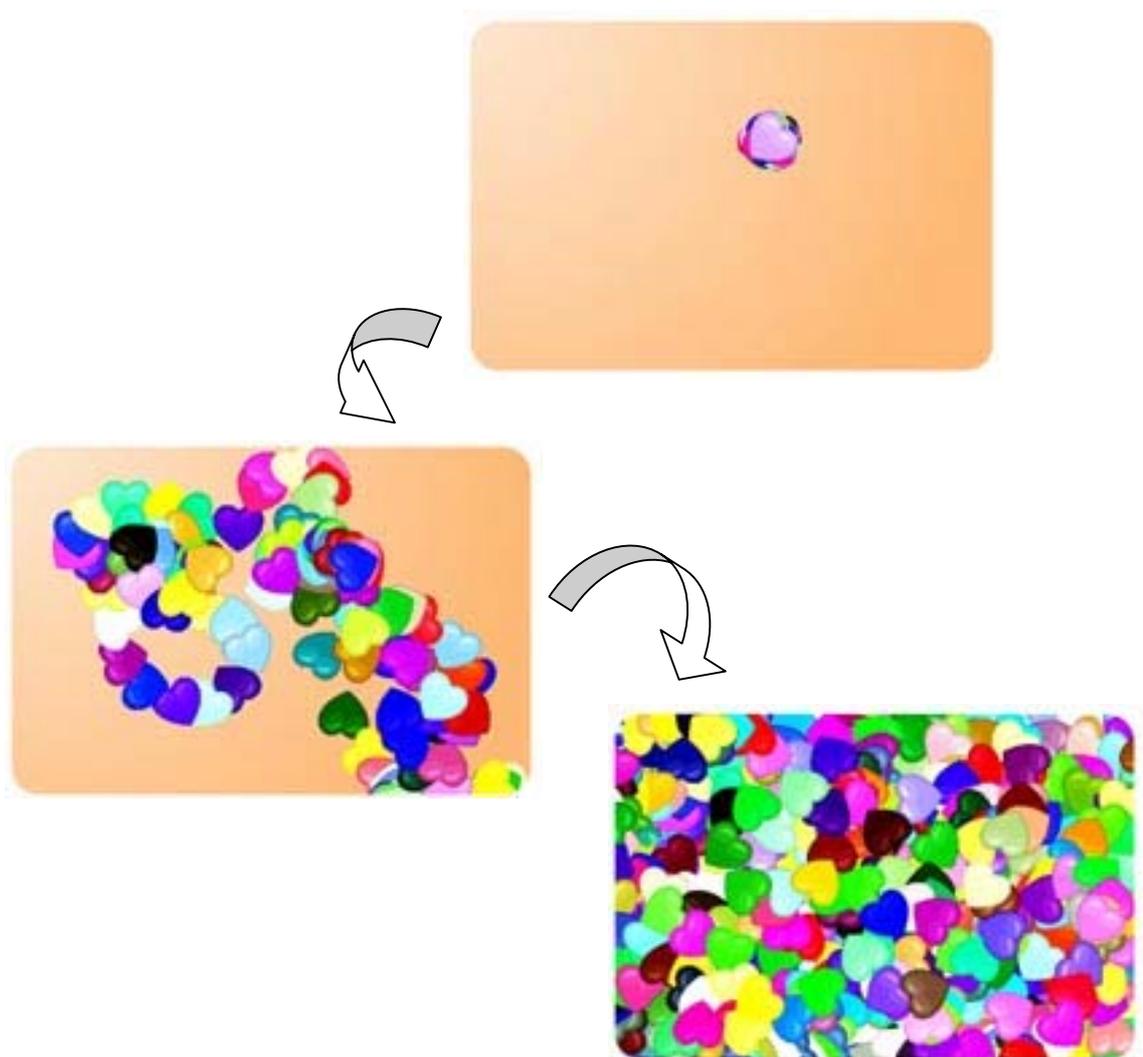
CORAZONES

Objetivo.

- ⊕ Desplazar el ratón para llenar toda la pantalla de corazones.

Descripción.

- ⊕ A partir de una animación de corazones multicolor, y desplazándolos por la pantalla de nuestro ordenador convertiremos esta sala en un mundo lleno de corazones de color.





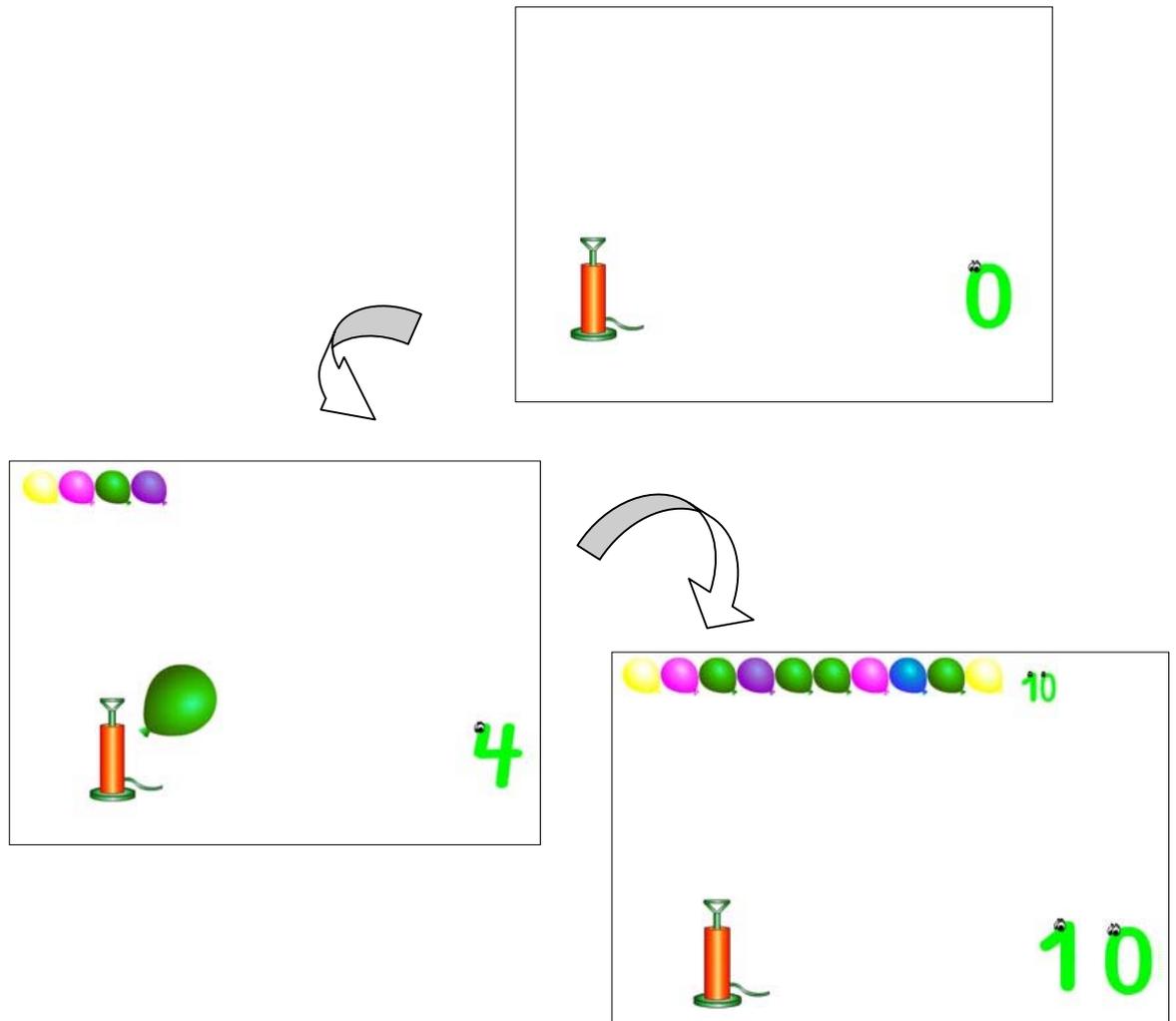
GLOBOS

Objetivo.

- ⊖ Hacer clic sobre un objeto estático
- ⊖ Contar el número de globos que hemos inflado.

Descripción.

- ⊖ En la parte inferior de la pantalla aparece Fantasmín que invita a los niños a inflar globos para una fiesta. En ese momento se ilumina la bomba de aire, al pulsar sobre ella se hincha un globo, se separa y queda flotando en la pantalla. En el marcador, situado en la parte inferior central, aparece un uno grande y la palabra globo o globos al lado, según la cantidad que lleve. Al llegar a los globos que determinemos, vuelve a aparecer Fantasmín muy contento porque la fiesta puede comenzar.





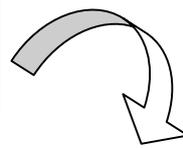
POMPAS

Objetivo.

- ⊖ Desplazar el ratón por la pantalla para intentar explotar todas las pompas de jabón.

Descripción.

- ⊖ Fantasmín se está bañando, el jabón ha llenado toda la pantalla de pompas y nosotros para ver a Fantasmín tenemos que quitarlas explotándolas haciendo clic sobre ellas.





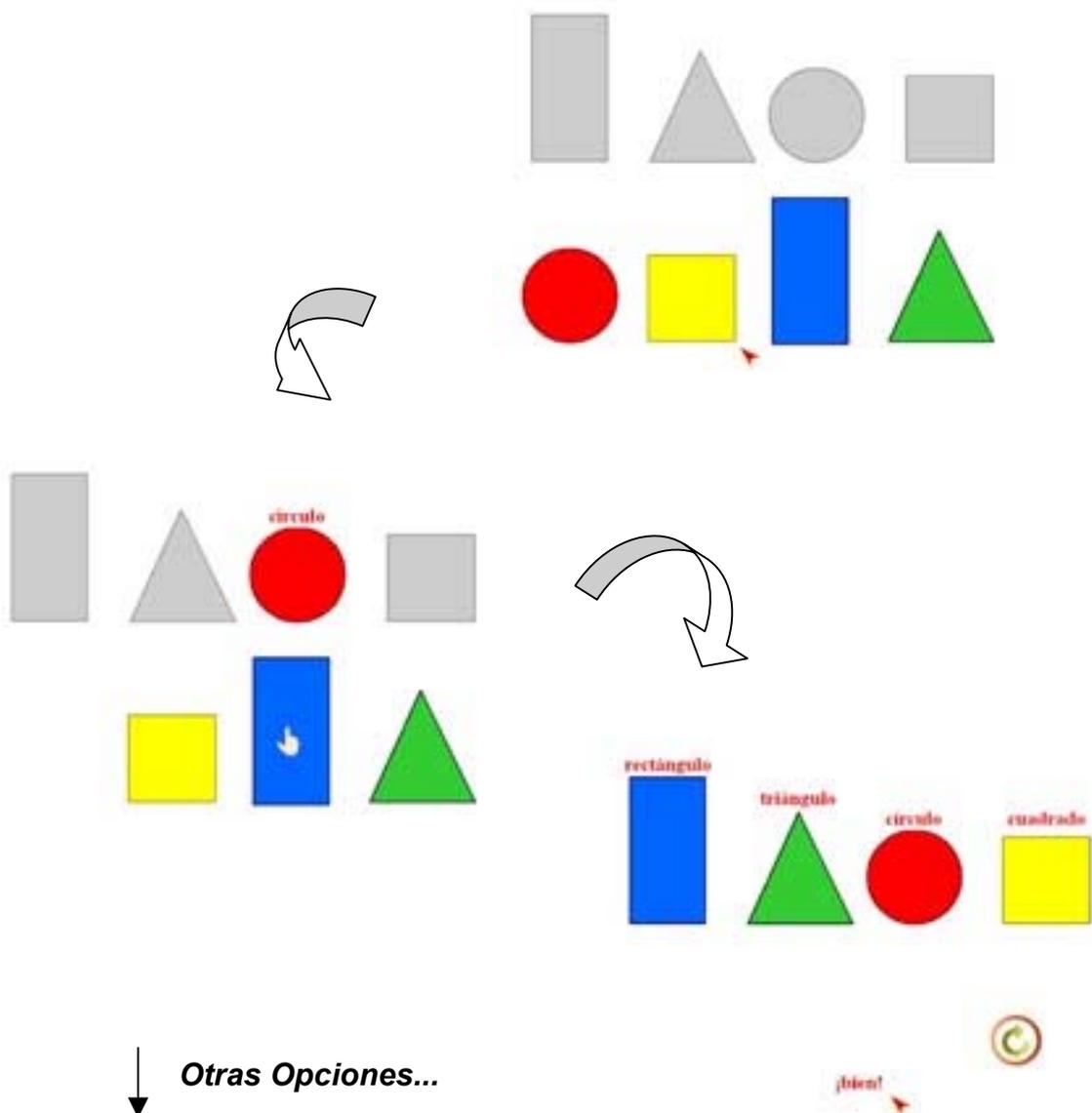
FIGURAS ENCAJABLES

Objetivo.

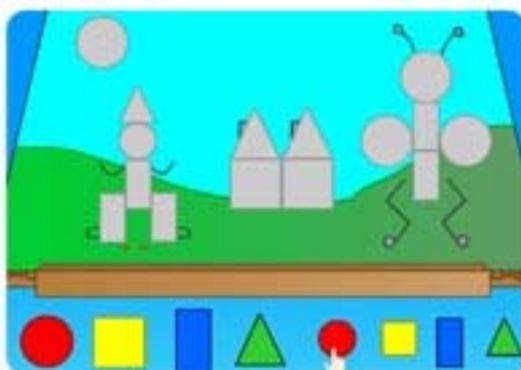
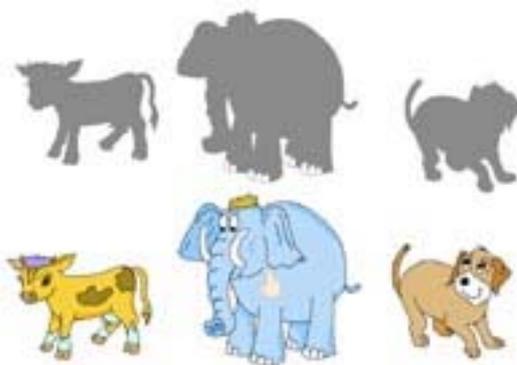
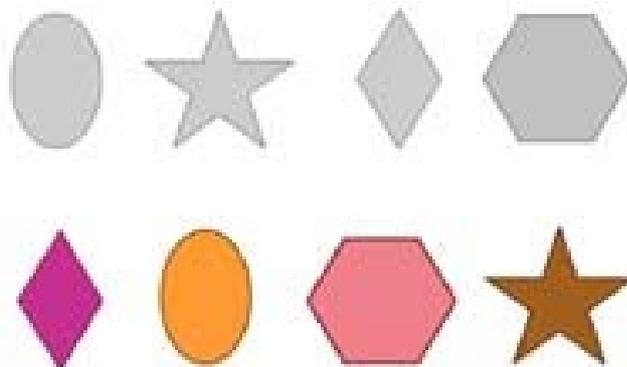
- ⊖ Arrastrar con el ratón cada una de las figuras hasta unirlas con la silueta a la que pertenece

Descripción.

- ⊖ Seleccionamos las figuras que aparecen en la zona inferior de la pantalla coloreadas y las colocamos sobre su silueta correspondiente. Tendremos varios niveles, dos de formas geométricas, uno de animales y finalmente una composición de figuras.



Diferentes fases del proceso de figuras encajables.





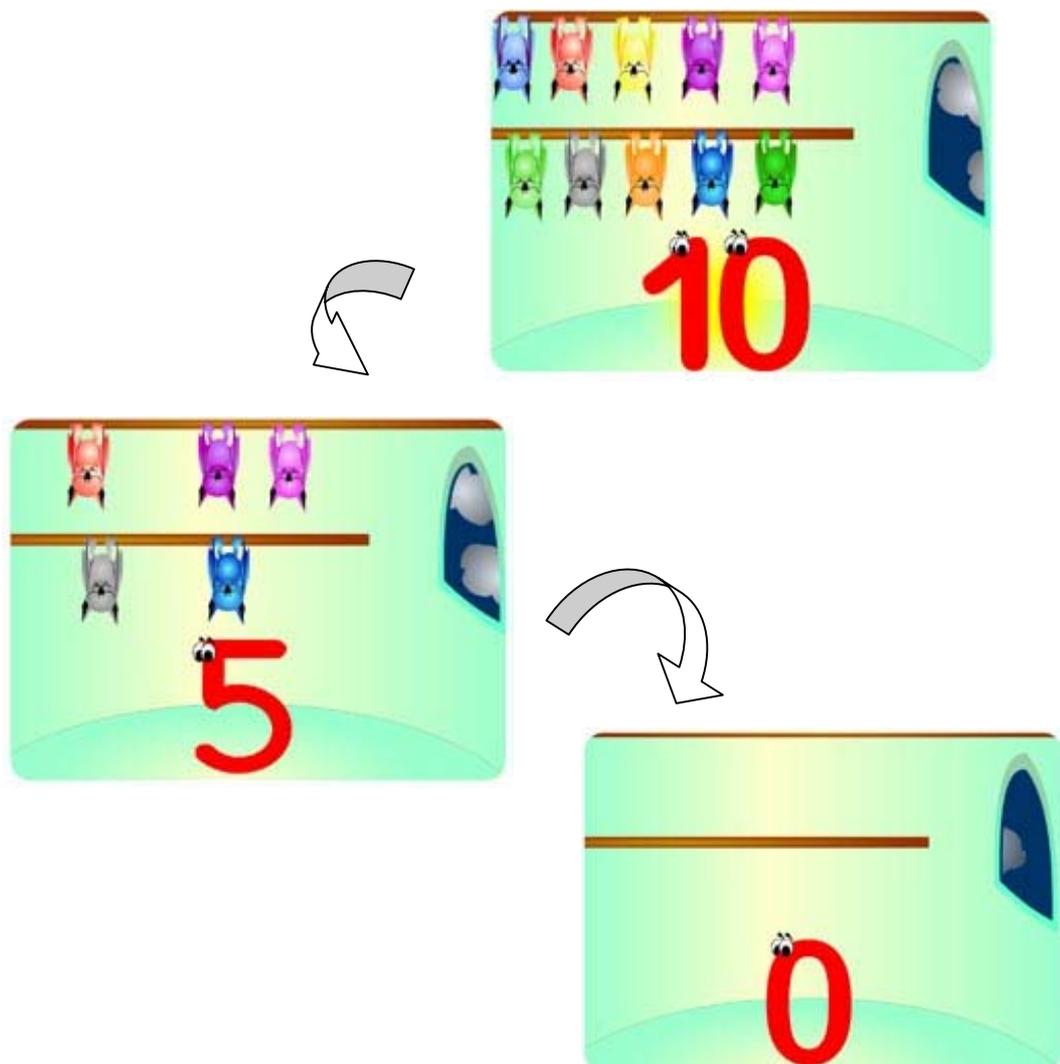
MURCIÉLAGOS

Objetivo.

- ⊕ Hacer Clic sobre los murciélagos a la vez que contamos hacia atrás.

Descripción.

- ⊕ En parte superior la pantalla aparecen 10 murciélagos dormidos (hacia abajo) colgados de una cuerda o del techo de una habitación. Fantasmín aparece en el extremo inferior derecho de la pantalla. Una vez que el niño ha pulsado sobre el animal saldrá volando por una ventana situada en la parte central izquierda. En la parte inferior central habrá un marcador que partirá de 10 y cada vez que salga volando un murciélago marcará un número menos.





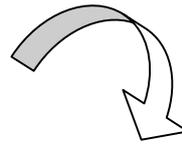
ABECEDARIO

Objetivo.

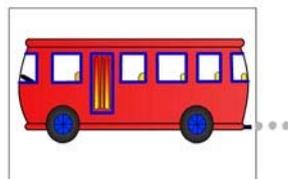
- ⊖ Reconocer las letras y aprender a buscarlas en el teclado.

Descripción.

- ⊖ Seleccionaremos la letra que más nos guste del teclado. En nuestro ejemplo la letra “a”, que aparece seleccionada.
- ⊖ Tocamos en el teclado la letra “a” o hacemos clic con el ratón en la tecla “a” de la imagen. Iremos viendo distintos ejemplos de palabras que empiezan por la letra “a”.



araña



autobús





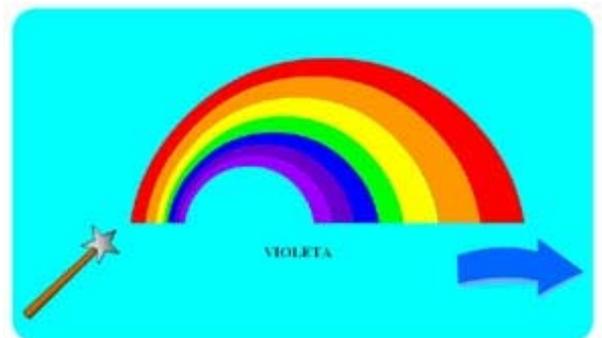
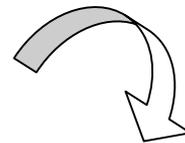
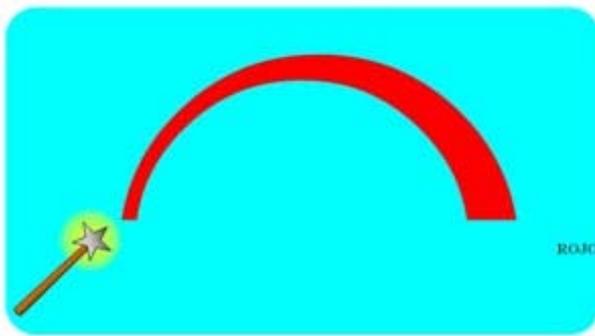
ARCO IRIS

Objetivo.

- ⊖ Hacer clic y conocer los colores del arco iris.

Descripción.

- ⊖ Haciendo clic sobre la varita mágica iremos realizando un arco iris con todos sus colores. Una vez finalizado, pasaremos a una segunda parte de la actividad que consiste en rellenar de color cada uno de los arcos con su color correspondiente.





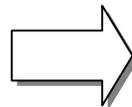
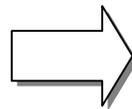
ESTRELLAS

Objetivo.

- ⊖ Hacer clic sobre las estrellas para conseguir un dibujo.

Descripción.

- ⊖ Se nos descubre un cielo nocturno lleno de relucientes estrellas, haciendo clic sobre las que quedan se iluminarán de color. Al completar todas las estrellas conseguiremos la figura de la osa mayor. Después haremos el mismo proceso pero para llegar a la osa menor.





NUBES Y NIÑOS

Objetivo.

- ⊕ Desplazar el ratón y hacer clic sobre las nubes para conseguir lluvia.

Descripción.

- ⊕ Los príncipes se encuentran bajo un cielo nuboso, con nuestro ratón quitaremos algunas nubes del cielo, pero nos quedarán tres que no podremos quitar, sobre ellas haciendo clic conseguiremos que llueva. Afortunadamente los príncipes llevan su paraguas para protegerse.





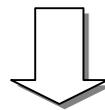
LAVARSE LAS MANOS

Objetivo.

- ⊕ Desplazar el ratón para borrar las manchas de las manos.

Descripción.

- ⊕ *Vemos unas manos muy sucias que frotamos con el ratón (que se ha convertido en jabón). Oímos a Fantasmín cantando una preciosa canción.*





CAMPANAS

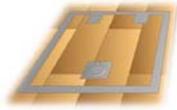
Objetivo.

- ⊕ Hacer clic y escuchar los sonidos de las campanas.

Descripción.

- ⊕ Ocho campanas de colores, cada una con un sonido que va del do al si. **AL** hacer clic sobre ellas, escucharemos su sonido, así podremos componer una melodía con el sonido de las campanas.





BICHITOS

Objetivo.

- ⊖ Hacer clic y contar con los bichitos hasta el número 10.

Descripción.

- ⊖ Detrás de cada puerta se encuentran escondidos los bichitos. Haz clic sobre ella y los bichitos saldrán de ella,.. pero ten cuidado que ¡se escapan!. Una vez contados los bichitos que salieron, podemos pasar a la siguiente puerta que es totalmente distinta a la anterior. Nuestro objetivo será llegar a la puerta que tiene 10 bichitos escondidos.

