

Bits de
inteligencia para
niños y niñas de
3 años.

GUIA DE USO

(para el profesorado y el alumnado)

ÍNDICE

- 1.- Ejecución del programa.
 - 1.1.- Requisitos mínimos.
 - 1.2.- Entrando en el programa.
- 2.- Navegando por el programa.
 - 2.1.- Las secciones.
 - 2.2.- Analizando las imágenes.
 - 2.3.- Los juegos de ordenador.
 - 2.4.- Las fichas para imprimir.

1.- Ejecución del programa.

Este programa que está en forma de página WEB se visualiza en su ordenador a pantalla completa, esto es, ocupando todo el espacio visual disponible en su monitor.

Esto da un aspecto de estar en un programa de uso común, más que en una página WEB.

1.1.- Requisitos mínimos.

Los requisitos que necesita su ordenador para poder ejecutar este programa son mínimos.

- Un navegador con conexión a Internet en su versión 5.0 o superior. Además el navegador deberá tener el “plugin” de Macromedia Flash instalado para ejecutar la aplicación. Esto no debe ser preocupante para usted, ya que si su navegador no tuviese el plugin actualizado, se realizaría una actualización automática a través de Internet como ocurre en cualquier página WEB normal.
- Para poder visualizar las fichas para imprimir, es necesario contar con un lector de documentos Acrobat Reader. Si no se dispone de él, puede instalar uno gratuito bajándolo de Internet haciendo clic en el icono que hace mención a: “descarga Acrobat Reader”.
- Los requisitos a nivel de memoria y procesador son mínimos, estando superados sustancialmente por cualquier PC que nos podamos encontrar actualmente en cualquier colegio o casa.

1.2.- Entrando en el programa.

Para ejecutar el programa simplemente tenemos que teclear en nuestro navegador de Internet la dirección donde se ubica el mismo.

Una vez que hemos hecho esto, se nos abre una nueva ventana a pantalla completa que nos presenta la introducción y la primera página del programa.

Bits de inteligencia

3	• •			abrigo
•		ball	5	
mouse		• • • •	ojo	
25				borrador
	• • • •			6

para niños y  de 3 años



[Guía didáctica](#) [Guía de uso](#) [Autores](#)



2.- Navegando por el programa.

El programa tiene un protagonista llamado Pantallín.

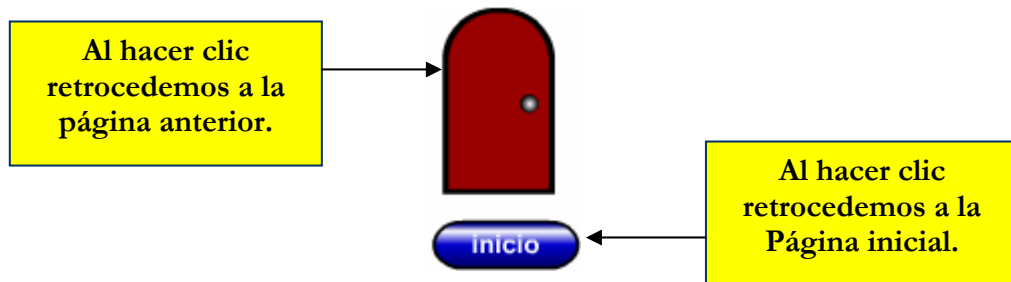


La primera vez que entramos en alguna página, Pantallín, nos da siempre las instrucciones para poder usar el programa.

En la primera página simplemente tenemos que hacer clic sobre Pantallín para empezar. También tenemos abajo a la izquierda tres botones que nos dan paso a la GUÍA DIDÁCTICA, LA GUÍA DE USO y a LOS AUTORES.

En todas las pantallas tendremos una puerta pequeña que nos hará retroceder siempre a la página anterior hasta que llegemos a la primera página y salgamos del programa al volver a pulsar sobre la puerta.

También puedes ver debajo de la puerta un botón que pone INICIO, este botón te dirige inmediatamente a la página inicial.



2.1- Las secciones.

La estructura del programa es sencilla, tienes 4 grandes zonas: Imágenes, Números, Palabras e Inglés.



Vamos a analizar una sección puesto que las 4 secciones funcionan de la misma forma, simplemente cambia el contenido de las mismas.

2.2. Analizando las imágenes.

Dentro de la sección de imágenes tienes todas las categorías que hay para que haciendo clic en una de ellas escuches la categoría.

También al lado de cada categoría en pequeño hay dos botones, uno con un ordenador, para acceder a los juegos de ordenador; y otro con una libreta para acceder a las fichas que se pueden imprimir.

 material escolar	 frutos secos	 la calle
 muebles	 juguetes	 la cabeza
 ropa	 medios de transporte	 flores
 animales salvajes	 el ordenador	 electrodomesticos

Imágenes

Bits de inteligencia para niños y niñas de 3 años

Inicio

2.3. Los juegos de ordenador.

Dentro de los juegos de ordenador tienes siempre 3 juegos, haciendo clic en cada uno de ellos pasarás a realizarlos.

- **ELIGE.** En este juego tienes que hacer clic con el ratón en la imagen que escuches de las tres que verás.
- **ADIVINA.** En este juego primero ves las tres imágenes, después se ocultan detrás de una puerta y es en ese momento cuando escuchas el nombre de una imagen. Acierta en que puerta está.
- **UNE.** Tienes que colocar las imágenes de abajo en la casilla que le corresponda de arriba.



2.4. Las fichas para imprimir.

Esta sección contiene fichas para imprimirlas y después realizarlas en clase de diferentes formas, como puede ser colorear, recorta y pega, pica y pega...

Colorea

En estas fichas en blanco y negro aparecen multitud de cosas dibujadas. Debes colorear lo que se te indica y del color que se te indica según las instrucciones

Recorta y pega

En estas fichas en color hay que recortar por la línea de puntos una serie de objetos para después pegarlos en otra ficha en el lugar correcto que se te indica. Para los que resulte difícil el uso de las tijeras podrán utilizar el punzón.

Bits de inteligencia para niños y niñas de 3 años

Inicio

Recuerda que para poder ver estas fichas tienes que tener instalado Acrobat Reader. Si no lo tienes, puedes descargarlo gratuitamente pinchando aquí.