



Micro  
computers

**CENTRO DE ESTUDIOS  
INFORMATICOS**

**CENTRO  
DE  
ESTUDIOS  
Y  
DESARROLLO  
DE  
SOFTWARE  
EDUCATIVO**

**AMSTRAD**

**CPC 6128**

## PRESENTACIÓN

Después de cinco años de investigación ofrecemos soluciones concretas para utilizar la tecnología informática en el campo de la enseñanza.

Hemos comprobado las experiencias desarrolladas en otros países y nos ha permitido seleccionar los métodos válidos, evitando los que en otros lugares fracasaron.

En la redacción de programas se trata de encontrar personas con experiencia pedagógica capaces también de hablar el lenguaje informático, que elaboren aplicaciones eminentemente prácticas.

Se ha seleccionado en un estudio comparativo de prestaciones/precio el microordenador AMSTRAD y se ha tratado de elaborar un conjunto coherente de programas sobre distintas materias.

Presentamos ahora una relación de los ya existentes, afirmando el compromiso de seguir produciendo cada vez más programas para llegar a satisfacer todas las necesidades.

## **CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS**

Casi todos están realizados a nivel de E.G.B. cubriendo todos los cursos de 1º a 8º.

Se orienta fundamentalmente a la realización de ejercicios y actividades que normalmente desarrollarían los niños en el colegio.

Están pensados para la actuación de uno o varios niños simultáneamente ante cada microordenador.

En general los programas se adaptan automáticamente al nivel individual de cada niño que los usa.

La experiencia demuestra que se consigue con facilidad una motivación y ritmo de trabajo fuertes por parte de los niños.

Hay objetivos que siendo difíciles de alcanzar en una clase convencional, el ordenador puede canalizarlos con facilidad.

El juego en equipo, el jugar varios niños ante cada micro, convenientemente orientado por los programas educativos de PLOT, puede desarrollar en ellos el espíritu de colaboración.

El programa corrige los ejercicios concretos.

En muchos de los programas educativos se incorporan comentarios y frases de estímulo para

centrar el trabajo y hacerlo más agradable.

## VENTAJAS PEDAGÓGICAS

Para comprender las ventajas pedagógicas de estos programas educativos, fundamentados en una interacción pedagógica niño-ordenador, es que el alumno avanza a su propio ritmo, lo cual permite aprovechar al máximo su capacidad potencial de aprendizaje, ya que en todo momento existe una acomodación del ordenador al nivel del niño, forzándolo a niveles superiores frente a contestaciones positivas, y retrocediendo a niveles inferiores, en caso de ser negativas.

Los programas educativos de PLOT micro-computers cubren los distintas areas que conforman el plan de estudios de EGB. Todos los programas educativos de PLOT micro-computers tendrán un distintivo de color de acuerdo a la tabla adjunta :

-  Area Matemáticas.
-  Area Lenguaje.
-  Area Sociales.
-  Area Ciencias de la Naturaleza.
-  Area Idiomas.
-  Area Informática.

# 1 VERSOS Y CANCIONES

Pensado para edades de 10 a 12 años.

Uso recomendado para dos o tres jugadores.

Tiempo de uso : media hora o tres cuartos de hora.

Cuando se tiene que rellenar en el verso las palabras que faltan:

-Sólo escribe la letra tocada si es la correcta. (No tiene sentido borrar).

-Debe ser totalmente correcta : Si es mayúscula, en mayúscula. Si tiene acento, con acento. Cualquier falta es un fallo.

-Cuando hay un fallo, al pulsar una tecla que no es, o pasa demasiado tiempo sin pulsar teclas, se registra una falta con un destello de pantalla. Si hay tres faltas en la misma letra, la escribe para dar un pista y descuenta un punto.

-Dependiendo de la longitud de la poesía, si se fallan tres o cinco letras, el ordenador acaba de escribir todo lo que falta.

-Para escribir acentos, explicado en la primera pantalla, se pulsa CLR y la vocal correspondiente. Para diéresis, se usa la tecla COPIA con la i o la u.

## **2 LEER Y ESCRIBIR 1**

Indicar a los niños que van a utilizar el programa, que usen la teclas para buscar las letras que faltan para escribir el nombre del dibujo.

Dejarles con tranquilidad que hagan sus pruebas, sin preocuparse si parece que durante los primeros veinte minutos no entienden como se hace. Tienen que hacer pruebas.

Preferiblemente deben jugar varios ante la máquina. Decirle que invite a un amigo de su edad.

No dejar que se agoten ante el programa. Al cabo de un rato cortar y que sigan otro día.

Los destellos que aparecen de vez en cuando se deben a un aviso de que se les agota el tiempo.

## **3 DAR DE COMER AL MONO.**

Cada vez que aciertes una operación, el mono sube en el árbol.

Cuano llega arriba, se come el plátano y vuelve a bajar. Al pie del árbol te pone cuántos plátanos te has comido.

Desafía a algún amigo tuyo a jugar y a ver

quien consigue comerse más platanos.

Cada vez que contestes no te olvides de apretar RETURN.

## **4 LA TIENDA DE JUGUETES**

Sobre los juguetes numerados tienes puestos los precios.

Tendrás que responder a muchas preguntas. Después de cada una, aprieta la tecla RETURN.

Te deseo mucha suerte y que te vayas atreviendo con los más difíciles.

Si juegas con otro, te lo pasarás mejor.

## **5 VOCABULARIO 4**

Limitar el tiempo de utilización para no agotar el programa. Se puede preveer un máximo de tres cuartos de hora.

Su uso no debe comenzar antes de tercero de E.G.B. Puede utilizarse en tercero y cuarto.

Empezar su uso con nivel cero. En cada utilización posterior ir aumentando al nivel a 1, 2, etc.

Cuando se maneje bien el programa, tener

en cuenta que si se sabe la solución se puede apretar la flecha de cursor hacia arriba y completar las letras que faltan de una sola vez, ganando más puntos.

Se recomienda su uso para varios jugadores a la vez.

## **6 TRES EN RAYA**

Ejercicio de ortografía válido en sexto y séptimo de E.G.B.

Preparado para más de un jugador. Si intervienen más de dos, la máquina va enfrentando a los jugadores por parejas. Los jugadores restantes descansan.

Al principio se seleccionan las reglas con las que se va a trabajar. Se recomienda acumular varias ( tres o más) para dar mayor variedad al juego.

En su turno, cada jugador debe seleccionar el cuadro que quiere ocupar. Una vez en ese cuadro debe solucionar el problema ortográfico, apretando una de las que se ofrecen como alternativa. Si se acierta, la ficha del jugador ocupa el cuadro. Si no, queda libre. Se gana cuando tres fichas del mismo jugador están en línea recta, tanto en horizontal como en vertical o en diagonal.

Los puntos deben entenderse como los de

la liga de fútbol. Partida ganada: 2 puntos. Empatada: 1 punto. Perdida: 0 puntos. Goles a favor son los ejercicios acertados y goles en contra los fallos ortográficos.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA DISCO :**

Inserte el disco en la unidad teclee  
( RUN "JUEGO" ) y pulse ENTER.

**ATENCIÓN:** No encienda o desconecte el  
ordenador con el disco dentro de la unidad, de  
lo contrario, podría resultar dañado.



**Micro computers**

**CENTRO DE  
ESTUDIOS INFORMATICOS**

N.I.F. A-08909871

Diputación, 22279, ático 2º  
Tel. (93) **317 60 92**  
08007 BARCELONA

ESPAÑA