

EL NUEVO SOFTWARE EDUCATIVO



GOOD HOUSEKEEPING
Software



GOOD HOUSEKEEPING
Software

El Corte Inglés

EL NUEVO SOFTWARE EDUCATIVO

CARRERAS DE TAMAÑOS

Dos figuras compiten en la pantalla mientras van creciendo. Aumentan de volumen a lo largo y a lo ancho mientras usted y el niño hablan sobre lo que va ocurriendo. Cuando crea que se han igualado, el niño pulsará la tecla SPACE para detener el juego. Si ha acertado, la recompensa será una pantalla llena de colorido y una pegadiza melodía.

SUBIENDO Y CRECIENDO

Un reparto de despiertos animales: un buho, un pato, un conejo y un flamenco que crecen y se encogen o se mueven arriba y abajo a lo largo de una escalera según los dirija el niño, hasta encontrar el lugar donde encaja uno. Debería ser más alto o más bajo? Más arriba o quizás más abajo. Es el niño quien decide.

ROMPECABEZAS

Igual que en un puzzle, las formas que se presentan forman una imagen ya situada en la pantalla. Mientras las siluetas se van sucediendo, usted y el niño podrán hablar sobre ellas. ¿Cómo se llama esa forma? ¿Dónde encajará? ¿Es grande o pequeña? Una reposición a todo color será la recompensa por acertar.

CREADOR DE FIGURAS

Escoge siluetas, tamaños y colores para crear tus propios dibujos. Creador de Figuras estimula el desarrollo del lenguaje y de la mente mientras usted y el niño planean y seleccionan las siluetas para formar objetos familiares. Según la edad, los niños pueden aprender rápidamente a jugar con el Creador de Figuras sin su ayuda.

¿CUANTOS SON?

Mientras usted y el niño cuentan los puntos en el caparazón de la mariquita, estos van saltando a

la hoja para volver luego a su posición inicial. Los números son introducidos uno a uno, primero en orden y luego al azar, una vez que el niño se haya familiarizado con ellos.

EL JUEGO DEL ELEFANTE

El hambriento elefante necesita comer y saciar su sed. Usted y el niño o dos niños jugando juntos deciden darle panecillos o agua, según lo que haya disponible en ese momento en la pantalla. Así, mientras los niños tratan de mantener contento al glotón, tratan de emparejar los símbolos de los números con las cantidades correctas.

EMPAREJAMIENTO DE MONEDAS

Trata de «ganar» monedas emparejando la que está situada en el centro con la correspondiente del grupo que la rodea. Cuando la flecha señala la moneda correcta, el niño pulsará la tecla SPACE. El éxito será ampliamente recompensado. Este juego tiene cuatro niveles diferentes de dificultad, escogiendo el niño o Mr. T.

LA HUCHA

Mr. T escoge una moneda y le pide al niño que escoja otra de acuerdo a sus reglas; una moneda diferente, de menor valor, etc. Cuando la respuesta es correcta, las monedas se guardan en la hucha de Mr. T.

BARAJA DE ANIMALES

En las cartas que aparecen boca abajo, hay parejas de animales separadas. Cuando son puestas boca arriba, una cada vez, el niño diferencia su forma, tamaño y color, a la vez que intenta emparejarlas. El juego está ideado para ser jugado por dos niños o por un niño y Mr. T, quien puede jugar en dos niveles (listo o despistadillo). En el nivel superior las cartas de animales son sustituidas por formas geométricas.

MEZCLADOR

Este juego reta al niño a cambiar la forma de un animal por la de otro, haciendo una modificación cada vez, por medio de una serie de cuadros de transformaciones. ¿El animal es grande o pequeño? ¿Deberíamos cambiarle el color? ¿Y si le ponemos una pajarita?

EL RELOJ

Este juego presenta un reloj completo, con todos los números, pudiendo el niño detenerlo o moverlo a voluntad.

HORAS IGUALES

Emparejando los dos relojes, el niño aprende las diferentes posiciones de las agujas del reloj. Los niveles más elevados utilizan las posiciones de media hora y de cuarto de hora.

LOS NUMEROS DEL RELOJ

Los espacios en blanco en la esfera del reloj son completados cuando el niño elige el número adecuado para cada posición. Los más jóvenes, todavía no familiarizados con los números, también disfrutarán de este juego.

LA HORA (mostrado en portada)

En este juego, el niño coloca las manecillas del reloj en una esfera numerada según se le de con el número y en palabras. Cada respuesta acertada aproxima a Mr. T un poco más hacia su meta.

MIS REFERENCIAS SON EXCELENTES

Se nota pronto que los juegos son genuinamente educativos en el sentido más agradable del término, sin ser triviales ni competitivos.

THE GUARDIAN

Debe felicitarse realmente a los creadores por su intento de lograr algo serio en el campo de la programación para niños pequeños y sus padres.

Suplemento educativo de THE TIMES

Mr. T está ideado para actuar como un guía amigo que capacite al niño para jugar no contra la fría e inanimada máquina, sino con un compañero alegre y divertido que reacciona con alegría o con algo de desánimo según la elección del niño

REVISTA CRASH

Lo llamativo de esta serie reside en el gran éxito del personaje Mr. T. Es una auténtica delicia contemplar sus movimientos por la pantalla para devorar una apetitosa fresa en el programa «Mr. T. te enseña la hora», y es más delicioso aún ver las caras de los niños cuando Mr. T logra su objetivo gracias a ellos.

EDUCACION PRIMARIA Y MICROORDENADORES

Son programas realmente atrayentes...

PROGRAMACION EDUCATIVA

El aprendizaje de los niños es un auténtico juego para ellos.

CENTRO EDUCATIVO DE COMPUTADORAS
CONSEJO DE NOTTINGHAMSHIRE

UTILIZACION DE LOS PROGRAMAS

(sólo son necesarias dos teclas para controlar los programas de Mr. T)

1. Pulse Q para: Escoger un juego.
Cambiar el sonido, color o el nivel de dificultad.
2. Pulse SPACE para: Comenzar el primer juego del programa.
Repetir algún juego.
3. SPACE es la única tecla necesaria para los juegos en los que el niño no necesita ayuda. Esto será representado en pantalla como una mano señalando una tecla.

ESCOGIENDO UN JUEGO

PANTALLA DE MENU

1. Pulse Q y aparecerá la pantalla de menú.
2. Para escoger un juego pulse el número próximo al nombre del juego elegido. La línea seleccionada cambiará de color.
3. Si decide rectificar, pulse otro número.
4. Pulse SPACE para comenzar otro juego.

CAMBIO DE OPCIONES

PANTALLA PARA LOS PADRES

1. Pulse Q desde la pantalla de menú para ir a la pantalla para los padres. Desde cualquier otro punto pulse Q dos veces.
2. Selección del nivel de dificultad: pulse 1 para dificultad mínima. Mr. T se moverá hacia la izquierda a lo largo de la escala en la parte superior de la pantalla (a no ser que ya estuviera en esa posición). Mantenga presionada la tecla hasta que alcance el nivel elegido. Pulse 9 para aumentar la dificultad del juego Mr. T se moverá hacia la derecha cada vez que usted pulse la tecla. Al iniciar el programa Mr. T estará a la izquierda, es decir en el extremo más fácil de la escala de dificultad.
3. Cambio del nivel de dificultad: pulse 2 para cambiar desde la posibilidad de que Mr. T decida a poder elegir usted. La barra señalará la opción elegida. Habiendo elegido la opción donde Mr. T elige, el juego variará automáticamente a lo largo de la escala de dificultad para ajustarse al grado de aciertos del niño.
Según la posición adoptada por Mr. T se podrá apreciar el nivel de aciertos del niño. La opción donde usted decide mantiene el nivel de dificultad donde ha sido fijado previamente. Esto es particularmente útil si están jugando varios niños y usted quiere cambiar el nivel de dificultad para cada uno de ellos.
4. Pulse 3 para conectar y desconectar el sonido.
5. Si el televisor utilizado es del tipo blanco y negro, pulse 4 para obtener un mejor contraste.

- Pulse 2, 3 ó 4 para restablecer la opción original.
- Cuando esté listo para comenzar el juego pulse SPACE.

LOS JUEGOS DE MR. T Y LOS TAMAÑOS

Las matemáticas tienen mucho que ver con las comparaciones; los números se utilizan para describir alturas, longitudes y áreas. Algunas veces sólo es necesario comparar tamaños en lugar de medir las cosas con exactitud. De hecho, las mediciones que hacemos, sea en metros, pulgadas, etc. nos ayudan a comparar.

En la escuela primaria, el niño responderá a preguntas tales como ¿Qué altura tiene eso? ¿Qué longitud tiene? ¿Tienen todos la misma altura/longitud o son diferentes?

Los juegos de Mr. T y los tamaños le proporcionarán al niño práctica en la observación y comparación de longitudes y alturas a la vez que le preparan para los deberes del colegio.

CARRERAS DE TAMAÑOS

Carreras de tamaños es un juego que el niño debe jugar con independencia, ya que requiere concentración, decisiones y una cuidadosa observación.

Cómo utilizar el programa: Una vez que haya cargado el programa sólo tardará un par de minutos en enseñar al niño a utilizarlo. Una vez que el niño haya entendido las reglas básicas, será capaz de jugar con el programa una y otra vez sin necesidad de la ayuda de un adulto, aunque el interés de la persona adulta y el énfasis de esta siempre hará el juego más interesante. Sus comentarios y preguntas ayudarán al niño a pensar más detenidamente sobre las formas que aparezcan en la pantalla junto a una mayor comprensión del vocabulario.

En este programa dos formas compiten entre sí mientras van creciendo en la pantalla. Los dibujos pueden ser copas o jarras, casas o cajas, pueden crecer hacia arriba, hacia abajo o hacia los laterales de la pantalla. De una forma u otra, crecerán en tamaño o en anchura.

Haga que el niño describa qué es lo que está ocurriendo en la pantalla cuando los dibujos están creciendo. Primero crece uno de ellos, luego es el otro para emparejarse.

Cuando el niño crea que los dos han alcanzado la misma anchura o altura, el niño debe pulsar la tecla SPACE. Si los dos dibujos son del mismo tamaño, otra barra de colores, será añadida a la puntuación, que es reflejada en el borde de la pantalla. Si no es así, desaparecerá parte de la puntuación aunque siempre permanecerá la barra o puntuación inicial.

Usted puede ayudar al niño haciendo comentarios sobre los dibujos según vayan apareciendo en pantalla. Hágale preguntas tales como ¿Qué es lo que tenemos ahora? ¿Cuál es la mayor? ¿Di si ya son iguales? ¿Qué es lo que tenemos ahora (puede que sea una botella o una persona o un tren)? Señala la botella pequeña ¿Cuál de los dos está creciendo más deprisa? ¿Puedes decirme cuál de los trenes está creciendo más despacio?

Le llevará varios juegos poder contestar a todas las preguntas o que el niño pueda comprender

exactamente como funciona el programa. Después de eso, el niño estará contento cuando pueda jugar por su cuenta y le llame para mostrarle cómo ha terminado el juego. Después de 8 juegos ganados, la barra de puntuación crece hasta completar todo el borde mientras suena una canción. En ese momento pulse SPACE para empezar otro juego.

SUBIENDO Y CRECIENDO

Este es un juego que el niño debe jugar junto a un adulto. Puede utilizarse en vez de contarle un cuento, pero no a la hora de irse a la cama, cuando el niño está cansado. En Subiendo y Creciendo el niño describe y juzga las nociones comparativas de altura (más alto y más bajo) y de posición (más arriba o más abajo), introducidas con este programa.

Cómo utilizar Subiendo y Creciendo: Normalmente utilizamos las palabras más alto o más arriba sin darnos cuenta, pero los juicios y las ideas detrás de ellas pueden que no sean tan fácilmente comprensibles por los niños. Utilice este programa cuando tenga tiempo de sobra para analizar estas ideas de una manera relajada junto al niño, si no tiene tiempo suficiente utilice el programa Carreras de Tamaños.

Subiendo y creciendo le da la oportunidad de descubrir cómo funciona la mente del niño respecto a altura y posición. Utilicen el programa juntos tan a menudo como quieran durante el suficiente tiempo, incluso meses. Observe como mejora la comprensión de los términos por parte del niño. Todo lo que se necesita es proporcionar el vocabulario suficiente para que el niño comprenda el programa y explicarle las preguntas. Sin embargo, no deben dársele las respuestas o no se alcanzará el provecho buscado con el programa.

Los dibujos utilizados en Subiendo y Creciendo pueden ser cambiados y se pueden mover por las escaleras hacia arriba o hacia abajo, crecer y encogerse. La tarea del niño es colocar las figuras en el orden adecuado de manera que encajen con el color. Cuando estén todas en su sitio, bailarán de contentos.

En este juego hay 3 niveles de dificultad. En el primero se manejan los conceptos de «más alto, más bajo», en el segundo se juega con «más arriba, más abajo», combinándose todos ellos en el tercer nivel.

1. Más alto, más bajo:

En este primer nivel las figuras simplemente crecen o se encogen. Muéstrela al niño la escalera de la pantalla y después pídale que señale la figura que resalta. ¿Qué es un conejo o un buho? Pídale que señale el lugar donde esa figura tocaría el techo. ¿Es muy alto para el escalón en el que está o es demasiado bajo? ¿Deberíamos hacerle crecer o no? Muéstrela estas palabras al niño en la pantalla o intente que las pronuncie con usted.

Deje que el niño le diga qué hay que hacer con la figura para que tenga el tamaño justo en el escalón adecuado. Pulse la tecla «T» para hacer crecer la figura o «S» para hacerla más pequeña. La idea es que el niño pronuncie la palabra y, al pulsar la tecla, vea los resultados que produce en vez de simplemente presionar una tecla.

Hable con el niño sobre lo que está sucediendo. ¿Tiene la figura el tamaño adecuado ahora? ¿O tenemos que hacerle crecer más aún? Deje que el niño diga primero lo que hay que hacer y después pulse la tecla SPACE cuando crea que la figura tiene el tamaño adecuado.

Si el ordenador está de acuerdo con la elección del niño. La figura se coloreará, apareciendo una nueva figura en otro escalón.

Varie las figuras según las sugerencias del niño hasta que complete la serie. Al final del juego, cada escalón tendrá un animal, que habrá sido modificado por el niño para que encajara en su sitio.

2. Más arriba, más abajo:

En esta variante, el niño tiene que situar cada animal en su lugar decidiendo si tiene que moverse hacia arriba o hacia abajo.

Procure que el niño piense donde encajará la figura antes de moverla. Pulse «H» para trasladar la figura hacia arriba por los escalones y «L» para moverla hacia abajo.

3. Más alto, más bajo, más arriba, más abajo:

En este nivel, el niño tendrá que utilizar los dos grupos de órdenes para que la figura encaje en su sitio.

Este juego es más difícil ya que requiere el uso de dos decisiones diferentes. También hay que tener en cuenta que los niños suelen confundir las nociones de más alto y más arriba; por ejemplo, los niños llevados en hombros a menudo dicen que son MAS ALTOS que la persona que los transporta.

El niño que entienda perfectamente el programa puede querer jugar por sí solo. Un niño que pueda reconocer las palabras del menú disfrutará de la satisfacción de ser capaz de leerlas a solas o a sus amigos.

LOS JUEGOS DE MR. T Y LAS FORMAS

Los juegos de Mr. T y las Formas enseñan la utilización de cuadrados, círculos y otras formas que son usadas posteriormente en el colegio cuando el niño tiene que usar la geometría.

ROMPECABEZAS

Este es un juego que puede ser utilizado por el niño junto con usted o independientemente.

Una vez que haya cargado el programa, sólo serán necesarios un par de minutos hasta que el niño sepa cómo usarlo sin necesidad de su ayuda. Por supuesto que su colaboración y ayuda siempre harán más divertido el juego, a la vez que sus comentarios y preguntas conseguirán que el niño trabaje sobre las formas que aparezcan en pantalla.

Recuerde que si le presenta esta opción al niño a su debido tiempo, ayudará a que este observe y «piense».

Es fácil para los adultos asumir que los niños entienden todo lo que vemos, pero sólo nos daremos cuenta de la realidad cuando les preguntemos.

Sin alguna ayuda por parte de los adultos, puede que los niños no sepan qué es lo que tienen que ver o que alguno no sepa el nombre de los dibujos. Por eso es conveniente que le de un repaso a los programas la primera vez con el niño, presentándole las palabras que sean nuevas para él.

Utilización de Rompecabezas: El juego comienza con un patrón formado por dos o más formas geométricas «dibujadas» en la pantalla. Una vez que el patrón ha sido completado, aparecerá un cuadrado, un triángulo u otra forma geométrica en la parte superior de la pantalla.

La forma resbala por la pantalla y pasa sobre el patrón. El niño tratará de encajar la forma en algún lugar del patrón, deteniéndolo según pase por el lugar adecuado. Enseñe al niño como detenerlo pulsando la tecla SPACE. Si la forma encaja, el patrón se llenará de color.

Cuando se hayan encajado todas las formas, el patrón se redibuja en diferentes colores. Puede que el niño le llame cuando esto le suceda. En ese momento debe felicitarle y disfrutar del resultado. Si quiere jugar otra vez, pulse SPACE de nuevo.

Cuando le presente el juego, hágale algunas preguntas ¿Sabes cómo se llama esta forma? ¿Hay algún cuadrado más en el patrón? ¿Qué otras formas se ven en el patrón?

Puede que quiera hacerle algunas preguntas sobre números, pero eso puede resultar difícil para el niño. Haga que señale los dibujos mientras usted cuenta y que conteste a ciertas preguntas: ¿Cuántos cuadros ves? ¿Hay algún otro círculo?

CREADOR DE FIGURAS

El juego Creador de Figuras es una manera divertida de aprender algo más sobre figuras geométricas y cómo combinan, usándolas para formar patrones que se dibujan en la pantalla.

Al contrario que en el programa Rompecabezas, este juego necesita la ayuda de un adulto: para desarrollar ideas y poner en práctica, hablar sobre las formas y para aumentar el vocabulario. Debido a que sólo hay un nivel de dificultad y que se pueden escoger los colores, no hay pantalla para los padres o menú de referencia.

El ordenador permite al niño conjugar formas para formar dibujos y patrones. Mientras usted ayuda al niño a escoger las formas y a crear los dibujos, le está ayudando a colocar los cimientos del estudio de la geometría. Jugar con este programa ayudará al niño a entender los patrones utilizados en el anterior juego.

Comience por escoger los colores para su dibujo, pudiendo elegir entre 8. El programa le preguntará primero por el color para el fondo; deje que el niño pronuncie el nombre, tecleando usted luego los números. Antes de pulsar la tecla SPACE para señalar el elegido, puede probar varios colores. El ordenador escogerá un color para el texto, que también puede ser utilizado en la confección del dibujo.

A continuación escoja la primera forma para su patrón. Siga las instrucciones de la pantalla para escoger la figura geométrica, cambiar su tamaño, moverla por la pantalla para escoger la figura geométrica, cambiar su tamaño, moverla por la pantalla, girarla y, finalmente, colorearla.

Utilice las teclas de los números para darle las órdenes al ordenador (por ejemplo, pulse «1» para hacerla mayor, «2» para hacerla más pequeña). El programa le pedirá órdenes, mientras usted le

puede preguntar al niño: ¿Qué figura quieres primero? ¿Quieres que cambiemos el tamaño? ¿Hacia dónde la movemos? ¿Y si la giramos hacia la izquierda? (usted ya sabe que sucede si giramos un cuadrado o un círculo sobre sí mismo, pero manténgalo en secreto. Deje que el niño descubra qué ocurre. El niño que decide no girar un círculo porque «ya se que sigue como si nada» ya ha aprendido algo de geometría básica).

Puede que algunas veces el niño quiera jugar con los dibujos simplemente para ver qué sucede. Eso está bien, todos aprendemos experimentando, por lo que debemos aplaudir estas iniciativas. En este juego no hay decisiones equivocadas.

Es posible que el niño quiera formar un dibujo o un patrón determinado, lo que llevará una planificación por adelantado. Una vez que se hayan familiarizado con las posibilidades del juego, podrá planear las ideas en un papel antes de plasmarlas en la pantalla. Las ilustraciones de esos programas le proporcionarán algunas ideas. Algunas veces, el resultado final probablemente será una mezcla de errores y aciertos, pero no importa. Experimente y deje que el niño intente varias formas diferentes de solucionar un problema y posiblemente llegue a una solución independientemente.

Recorra todo el juego junto al niño para ver donde le lleva cada una de las opciones del menú. Puede que Mr. T pudiera haber ayudado más al niño y puede que debiera haber figuras de cuadrados y círculos en vez de palabras, pero en ese caso el niño se hubiera limitado a pedir que usted pusiera «esa figura». El programa Creador de Formas está ideado para desarrollar el lenguaje y la mente. Si el niño quiere una forma determinada debe aprender de alguna manera a expresar exactamente lo que quiere. Hágale preguntas tales como ¿Quieres decir redondo? ¿Es con esquinas como lo quieres? ¿Cuántos lados rectos tiene? Puede intentar con la táctica de los errores: Probemos con cuadrados... ¿Es así como lo quieres?

Es esta forma de comunicación la que el Creador de Formas trata de desarrollar. Adelante y explore el programa con el niño y recuerde que el ordenador es una forma amiga de arte. Los dibujos irán mejorando poco a poco y los errores pueden hacerse desaparecer sin dejar huella.

Procure que el niño señale las palabras en el menú y que posteriormente las lean juntos. Más tarde, el niño disfrutará leyéndolas a solas, aunque debe procurar que esto no suceda demasiado pronto, ya que las preguntas que él le haga son una parte imprescindible del juego. Los niños un poco mayores pueden aprender a jugar a solas con cierta rapidez.

LOS JUEGOS DE MR. T Y LOS NUMEROS

Estas instrucciones guía han sido diseñadas para explicarle sobre los programas aquí contenidos y para ayudarle a preparar a su hijo para que los utilice.

El orden de actividades en este paquete está ideado para ayudar al niño a comprender que el nombre de cada número significa una cantidad diferente de objetos y que el nombre de cada número tiene un símbolo numérico que representa esas cantidades. pero antes de que el niño entienda esto perfectamente, hay varias actividades que deben ser exploradas y desarrolladas. No corra demasiado por estas páginas, cada persona tiene una velocidad de aprendizaje diferente y algunos niños son

inquisitivos por naturaleza. No detendrá el avance del niño si intenta llevar un orden dentro de estos programas y, si se toma el tiempo necesario con el programa, conseguirá que el niño se vuelva más seguro y confiado.

El primer programa, ¿Cuántos son?, contiene una serie de actividades que han sido planeadas para que usted y el niño las recorran juntos, hablando sobre ellas. También hay oportunidades para que el niño aprenda a escribir los números del 1 al 9. También hay algún juego para que los niños jueguen solos o con amigos, como el de la mariquita y las dos versiones del Juego del Elefante, que forman el segundo programa. Estos juegos dan al niño la oportunidad de practicar las nuevas habilidades con los números, a la vez que se divierten.

Sugerimos que antes de presentarles los programas al niño, les de usted un repaso con estas instrucciones en la mano, a solas. Las instrucciones de manejo están al principio de este paquete.

¿CUANTOS SON?

Posiblemente el niño ya esté familiarizado con la pronunciación de los números y que incluso sea capaz de contar del 1 al 10. Precisamente son estas ideas las que le ayudarán a presentarle al niño símbolos numéricos (1, 2, 3, etc.) y le enseñarán que el nombre de los números significa cierta cantidad de objetos.

También es muy importante que el niño aprenda a formar correctamente los números, por lo que hemos incluido algún ejercicio para practicar esto.

Cada fase puede ser escogida independientemente desde el menú, por lo que sólo hay un nivel de dificultad y no hay opción de «Mr. T decide» en la pantalla de menú.

Comience con la primera fase, que abarca los números del 1 al 5. Probablemente tendrá que volver a la primera fase desde otras posteriores, a intervalos más o menos regulares, para que el niño realmente aprenda a formar los números.

* Fase 1: Números de 1 al 5.

Al principio de esta primera fase, aparecerá en pantalla una mariquita que tendrá primero un punto sobre el caparazón, luego dos y así hasta cinco puntos, aunque no siempre aparecen en los mismos lugares.

Cuando estos puntos aparezcan sobre el animal, cuéntelos con el niño. Deje que los toque sobre la pantalla con su dedo mientras los van contando. Cuando esté preparado haga que el niño pulse la tecla SPACE. En ese momento los puntos saltarán desde el caparazón hasta la hoja, uno detrás de otro. Para devolverlos a su lugar de origen, el niño tiene que utilizar la tecla de «conteo», que es la letra «N» en la fila inferior del teclado. Cada vez que el niño pulse esta tecla, uno de los puntos saltará desde la hoja hasta la mariquita.

Cada vez que el niño pulse una tecla, pídale que cuente los puntos. No se preocupe si el niño se deja llevar por la excitación y pulsa la tecla «N» muy deprisa, ya que lo máximo que puede ocurrir es que los puntos vuelvan a saltar hasta la hoja, uno por cada vez que se pulse la tecla. De hecho el juego puede ser continuado así, saltando indefinidamente del animal a la hoja y viceversa.

Una vez que el niño haya contado los puntos que han saltado desde la hoja hasta el animal, se pulsará SPACE para indicar que la cuenta se ha terminado. En el caso de que no todos los puntos es-

tén de vuelta en su lugar original, el ordenador producirá un zumbido, mostrándose los puntos que faltan por colocar de un modo intermitente.

Cuando se ha pulsado SPACE correctamente, los números correctos aparecerán en pantalla mientras la mariquita saldrá del campo de visión acompañada de música. En ese momento la pantalla se vuelve de color blanco y mostrará al niño como formar el número con el que ha trabajado.

* Fase 2: Números 6 al 9.

Esta fase funciona exactamente igual que la anterior, apareciendo también por orden creciente.

* Fase 3: Contando

Este es un juego para que el niño y usted jueguen juntos o para que juegue él solo una vez que ya hayan jugado varias veces juntos a los juegos anteriores.

La mariquita aparecerá en pantalla exactamente igual que antes, aunque ahora el número de puntos será elegido al azar por el ordenador; incluso puede que el número se repita aunque con una colocación diferente. Como en el juego anterior, se trata de contar los puntos para que vuelvan a situarse sobre el animal, pulsando SPACE a continuación. Si el número es correcto, el símbolo correspondiente aparecerá en pantalla. Si quiere volver a jugar, pulse SPACE otra vez.

* Fase 4: Comparación de números.

Este juego presenta al niño con los números (1 al 9) del teclado. Si el niño no los ha utilizado anteriormente, escoja una tarde cuando tenga suficiente tiempo para jugar juntos. Posteriormente, el niño será capaz de jugar sólo o con un amigo.

Se recomienda empezar mostrando al niño donde se encuentran situados los números en el teclado; juegue un poco y vea si el niño puede reconocerlos.

Cuando esté preparado pulse SPACE para comenzar. Cuando aparezca un signo de interrogación en la pantalla pídale al niño que escoja un número para que Mr. T lo dibuje en la pantalla (pulse la tecla correspondiente). Sería conveniente que el niño lo pronunciara a la vez.

Cada vez que el niño pulse una tecla numérica, ese número aparecerá dibujado, como en las fases 1 y 2. Para mostrar un número diferente, pulse la tecla correspondiente al número deseado, dejando que el niño diga su nombre al aparecer dibujado.

* Fase 5: El juego de la mariquita.

Este programa se une a las fases anteriores para formar un juego que el niño puede utilizar por sí sólo o con un amigo. Puede que al empezar el juego sea necesaria cierta ayuda por parte de los padres, pero el juego no está basado en ello. Por otro lado, no trate de introducir este juego hasta que las anteriores fases no hayan sido repasadas varias veces.

Como en los otros juegos, en pantalla aparecerá una mariquita, con cierta cantidad de puntos (máximo 9), debiendo el niño contarlos y pulsar la tecla correspondiente. Si ha acertado, el número saldrá dibujado a la vez que el animal se marcha, continuando el juego con otra mariquita.

Si la respuesta es errónea, los puntos en el caparazón destellearán uno a uno. Si el error se repite 3 veces en el mismo número, el juego no progresará hasta que se haya acertado el número pedido.

Cada vez que el niño acierta la respuesta, aparecerá una mariquita pequeña en la parte superior de la pantalla. Después de 9 aciertos se presenta Mr. T saludando. Al mismo tiempo, las mariquitas se volverán destelleantes para que el niño pueda contar el número de aciertos.

Pulse SPACE para jugar de nuevo.

EL JUEGO DEL ELEFANTE

Este juego está ideado para que el niño se acostumbre a reconocer los símbolos numéricos y su valor. Está preparado para dos niños o un niño y un adulto, pero los jugadores trabajan como un equipo. Esto fortalecerá la comunicación junto con un aumento del vocabulario que seguirá desarrollándose mientras los niños profundizan en el juego.

Recomendamos a los padres que carguen el programa y le den un buen repaso con estas instrucciones a mano antes de enseñárselo a los niños. Al principio será necesario que jueguen juntos hasta que ambos se familiaricen con las reglas, siendo a partir de ese momento el niño quien podrá enseñárselo a sus amigos.

Recomendamos comenzar con el juego del Elefante y los Números. La idea es que el niño debe mantener al elefante con comida y bebida suficiente durante el juego. Si el niño no lo consigue, el elefante desaparecerá pero si tiene éxito el animal hará sonar su trompa y moverá las orejas.

JUEGO 1: El Elefante y los Números

Una vez cargado el programa se verá un elefante en el centro de la pantalla, con un montón de panecillos a su izquierda y un recipiente con agua a su derecha.

El juego comienza con los dos alimentos en cantidad variable, dependiendo del nivel de dificultad. El elefante usa la trompa para beber agua y coger los panecillos. Para jugar, el niño debe esperar a que en pantalla aparezca un número entre 1 y 9, que puede mostrarse en cualquier lugar; es entonces cuando los niños deben decidir si darle agua o panecillos al elefante, no pudiendo darle de ambos. Deben darse prisa porque el animal está constantemente comiendo y bebiendo y, si alguno de los alimentos es consumido en su totalidad el juego habrá acabado.

Las tareas están repartidas de manera que uno de los niños le da agua al animal mientras el otro le da agua. Para hacer esto, el que está al cargo de los panecillos debe pulsar la tecla «S» tantas veces como indica el número que aparece en pantalla, seguido de la tecla SPACE. Mr. T se trasladará a la parte izquierda de la pantalla cuando se pulse la tecla «S» y, si la cantidad de veces que la tecla ha sido pulsada es correcta, el elefante podrá comer cierto número de panecillos dependiendo del nivel de dificultad del juego.

Del mismo modo, el otro jugador debe pulsar «L» para dar de beber al animal, tantas veces como indique el número y a continuación la tecla SPACE. Ahora Mr. T aparecerá en ese lado de la pantalla y si la cuenta es correcta aumentará el nivel de agua.

Los niños deben vigilar los niveles disponibles de manera que ninguno de ellos se agote, a la vez que vigilan la pantalla para ver por donde va a aparecer el siguiente número. ¡Hay mucho que vigilar!

En el caso de que hubiera algún error por parte de uno de los niños, el elefante empezará a comer o a beber según el lado donde está Mr. T, lo que significa que el nivel existente en ese momento disminuirá en vez de aumentar. Ahora los niños deben esperar a que aparezca el siguiente número en la pantalla antes de continuar alimentando al animal.

El juego termina cuando el elefante ha terminado con los panecillos o con el agua, ganando los niños en el caso de que completen la fila de panecillos o de que el agua rebosa del vaso.

Hay varios niveles de dificultad en el juego, siendo en el alto cuando la aparición de los números está más espaciada mientras que el agua y los panecillos desaparecen más rápidamente.

JUEGO 2: El Elefante y los Dados

Este juego es muy similar al anterior, pero se practica una habilidad opuesta: los niños deben escoger el símbolo numérico que concuerde con las pequeñas formas o puntos que aparecen en pantalla. Los números no aparecerán ni en un orden ni en una posición determinada, sino al azar, variando también las formas que adopten los puntos. Esto ayudará al niño a entender la idea de que aunque el mismo número de formas aparezca de una manera diferente, su valor sigue siendo el mismo.

En vez de un número apareciendo en la pantalla, ahora son un grupo de pequeños círculos o puntos que el niño debe contar.

Las teclas utilizadas en este juego son las mismas del juego anterior. Esta vez el niño sólo tiene que pulsar una vez «S» para escoger darle pan y «L» para darle agua; a continuación pulsarán la tecla correspondiente al número de veces que quieren darle pan o agua, número que tiene que corresponder al número de forma que han aparecido en pantalla.

También hay varios niveles de dificultad. Cuando el niño vaya cogiendo confianza reconociendo los diferentes grupos para los diferentes números verán que pueden aumentar la velocidad.

EMPAREJAMIENTO DE MONEDA

Carge el programa según las instrucciones del ordenador y dedique un par de minutos a ver el programa antes de comenzar a jugar con su hijo. Los niños pueden disfrutar del juego sin la ayuda de un adulto, pero necesitan que se les explique primero el juego. Además es posible que el niño disfrute con la participación de los mayores, especialmente las primeras veces.

La intención del juego es ganar monedas emparejando la situada en el centro del círculo con la moneda correcta de entre las situadas en el cerco exterior. Cuando la flecha señale la posición correcta, el niño debe pulsar la tecla SPACE. Vea lo que sucede cuando acierta (o cuando falla) en su elección.

El juego tiene 4 niveles diferentes:

- 1 - Dos monedas, del juego completo de siete, que se diferencian tanto en tamaño, como en forma y en color.
- 2 - Dos monedas cualquiera.
- 3 - Tres monedas cualquiera.
- 4 - Las siete monedas.

Estos niveles se ofrecen en el menú del programa, que crecerá con el niño; se jugará al nivel inferior hasta que usted o Mr. T decidan hacerlo un poco más difícil (para más información sobre ajuste de los niveles de dificultad, vea el menú inicial en estas instrucciones).

La primera vez que utilicen conjuntamente el programa, explíquelo al niño lo que está ocurriendo en la pantalla. Un niño pequeño se beneficia enormemente de la conversación y de las señalizaciones. La siguiente conversación es un ejemplo de introducción del juego al niño:

- Mira en el centro de la pantalla.
- Señálame la moneda del centro.
- ¿Dónde está la flecha?
- ¿Puedes encontrar alguna moneda como la del centro de la pantalla?
- Cuando queremos decir el al ordenador que esa es la moneda adecuada, hay que pulsar la tecla SPACE. ¡Prueba!
- Muy bien. Hemos acertado.
- Ahora vamos a ver que ocurre si nos equivocamos.
- ¿Te has dado cuenta de lo que ha ocurrido?

Háblele al niño durante el juego de una manera conveniente para ambos, continuando hasta el final del programa. Cuando todas las monedas hayan sido correctamente emparejadas, hay una recompensa llena de colorido, que permanecerá hasta que pulse SPACE para comenzar un nuevo juego.

Asegúrese de que el niño:

- * le puede mostrar todo lo que está ocurriendo en la pantalla.
- * sabe cual es la intención del juego, el emparejamiento de las monedas que son iguales.
- * sabe que pulsando la tecla SPACE se detiene la flecha.
- * sabe qué ocurre cuando acierta.
- * sabe qué ocurre cuando comete un error.
- * sabe qué hacer para iniciar un nuevo juego.

Puede que los niños algo mayores puedan arreglarse con unas explicaciones más cortas. Una vez aprendido el funcionamiento del juego, los niños pueden perfectamente jugar solos.

EL JUEGO DE LA HUCHA

Este es un juego para ser jugado por el niño en compañía de un adulto. Puede utilizarse en vez de contarle una historia, pero no a la hora de acostarse, cuando el niño está cansado.

Utilice el programa sólo cuando tenga tiempo de sobra para sentarse con calma, escuchar al niño y ayudarle a hacer cosas a su propio ritmo. Si anda apurado de tiempo, es mejor que utilice el otro programa. Emparejamiento de monedas. El Juego de la Hucha es un programa para ser jugado cuando pueda pasar un buen rato relajado con el niño.

Este programa requiere el manejo de monedas y desarrolla el conocimiento de los diferentes valores. En los niveles altos del programa se presenta una iniciación a la suma y a la resta.

Para jugar es mejor manejar el mayor número posible de monedas, a ser posible de diferentes clases; nunca se usarán más de 3 monedas de la misma clase, necesitándose como mínimo 6 para ju-

gar. 12 monedas hacen que sea posible realizar varios turnos durante el juego, siendo 21 el número máximo utilizable.

Cuando inicie el programa le preguntará cuantas monedas y de qué valor tiene listas para jugar. Cuando conteste, el ordenador mostrará las monedas disponibles.

Ayude al niño a iniciar el juego, esta es una actividad importante ¡y está en su derecho!

- lea en voz alta las palabras que hay en pantalla.

- procure que el niño señale las palabras.

- pídale al niño que le busque las monedas.

- ayúdele a contarlas.

- muéstrole los números en el teclado, que serán los que le digan al ordenador cuantas monedas tiene.

- explíquele como contestarle a Mr. T con «N» para no y «Y» para sí.

Este juego lleva un plano en el cual se pueden extender, de una manera organizada, las monedas disponibles para el juego, al igual que el ordenador hará en pantalla. Sería mejor que el niño hiciera esto independientemente, pero con el apoyo verbal de usted.

JUGANDO A LA HUCHA

Mr. T escogerá una de las monedas que usted y su hijo han preparado para el juego. A continuación, y siguiendo ciertas reglas, le pedirá que el niño escoja otra moneda. Si la respuesta es correcta ambas monedas irán a parar a la hucha; en caso contrario ambas monedas se perderán. Ayude al niño a colocar las monedas en la zona de «hucha» o de «perdidas» según vaya transcurriendo el juego. Al terminar este tómesese el tiempo necesario para ver el resultado. Las monedas que han quedado sueltas después de todas las combinaciones posibles se añaden automáticamente a la Hucha. En el primer juego Mr. T pedirá una moneda que sea diferente a la suya, siendo los siguientes movimientos más difíciles. Los diferentes movimientos son:

1 - Escoge una moneda diferente.

2 - Escoge una moneda de más valor.

3 - Escoge una moneda de menor valor.

4 - Escoge una moneda que valga varias veces más o menos lo que la mía.

Al igual que anteriormente, los niveles pueden ser decididos desde el menú o puede hacerse que el programa se ajuste automáticamente al nivel de juego del niño.

La Hucha es un instrumento único para descubrir que es lo que quiere nuestro simpático personaje, Mr. T.

- explíquele qué pregunta Mr. T

- lea en voz alta las palabras de la pantalla.

- señale las palabras según las vaya leyendo.

- rete al niño a pronunciar las palabras junto a usted.

- verifique que el niño entiende que significa «diferente».

- explíquele lo que significa «más» dinero y «menos» dinero.

MR. T ENCUENTRA A SU PAREJA

Los siguientes juegos son unas auténticas pruebas de memoria y de habilidad. Hay dos programas diferentes, cada uno con juegos y niveles de dificultad distintos. Los niños pequeños, los padres y los abuelos se divertirán compitiendo entre ellos. O en el caso de que sólo quiera jugar el niño, Mr. T siempre está listo para aceptar el reto.

El punto fuerte de estos juegos es que se basan en la memoria y en la rapidez mental, no en unos conocimientos anteriores. La utilización de estos juegos intrigará a los padres a la vez que ayudarán a los hijos a desarrollar importantes habilidades educativas. Los juegos están basados en actividades de clase que promueven el pensamiento lógico y que ayudan a los niños a pensar «matemáticamente». Es ahora cuando los niños pueden disfrutar de ello en casa.

Hasta hoy era difícil organizar estas actividades. Se partía de naipes o de piezas de plástico que acababan perdiéndose. Ahora el ordenador proporciona la estructura, con la diversión adicional de sonidos agradables y de figuras brillantes, sin esas piezas que siempre se pierden o se van a casa en el bolsillo del niño.

BARAJA DE ANIMALES

Como jugar.

La mejor manera de entender este juego es jugarlo hasta el final. Mientras aprende cómo se juega, el niño apreciará su ayuda, de manera que cuando el ordenador pregunte cuantos jugadores van a tomar parte, respóndale que «2». Ahora tendrá oportunidad de poner sus nombres. ¡Ayude a su hijo a poner el suyo!

Más tarde, cuando se haya familiarizado con el juego, su hijo será capaz de jugar sólo, con la ventaja de tener a Mr. T como oponente.

Tras haber puesto sus nombres, el programa pasará al primer juego, siendo este el mejor para aprender las reglas. Cuando comienza el juego, aparecen 12 misteriosas cartas junto al nombre del primer jugador, con Mr. T sobre una de ellas. Decida qué carta escoge usted. Si es justo la carta sobre la que haya Mr. T sólo necesita pulsar SPACE. Fíjese bien en el dibujo que muestra la carta. Por supuesto que no hay posibilidad de formar ninguna pareja, ya que es la primera carta revelada, pero recuérdela.

A continuación Mr. T reaparecerá en otra carta desconocida, listo para el turno del segundo jugador, comenzando el juego a ganar en interés. A estas alturas del juego podrá observar como cambian los nombres de los jugadores para saber de quien es el turno. Puede que el segundo jugador tenga otra carta pensada, así que utilice las teclas del curso para guiar a Mr. T por la pantalla hasta la carta deseada. Mientras se mueve, podrá escuchar los sonidos que produce Mr. T al saltar de carta a carta.

Pulse SPACE para señalar la elección del segundo jugador. Si la carta revelada fuera igual a la primera, este jugador habría ganado un punto. La letra inicial del nombre del segundo jugador aparecerá sobre estas cartas para señalar que se ha conseguido una pareja. Sin embargo, hay muchas posibilidades de que en este primer intento las cartas fueran diferentes, siendo en este caso cuando aparece la habilidad de los jugadores. Recuerde el dibujo y la posición de las cartas ya que la primera desaparecerá al pasar el turno al primer jugador, permaneciendo boca arriba la otra carta.

Debe tenerse en cuenta la orden que aparece en pantalla estableciendo de quien es el turno después de cada pareja formada. Es el jugador que la ha conseguido quien repite suerte, descubriendo una carta que restablece el juego. Incluso si un jugador tiene una racha de buena suerte, su oponente podrá contentarse sabiendo que por lo menos las dos últimas cartas van a ser suyas.

Si están jugando una serie de partidas, Mr. T guardará las puntuaciones, colocando una manzana junto al nombre del ganador o media manzana junto al de cada uno si se ha producido un empate.

Tras la primera partida jugada con su hijo, ya está en disposición de explorar las variaciones que hacen de este programa uno de los más flexibles. Vuelva al menú principal, que muestra los 4 juegos disponibles, con dificultad creciente.

Los juegos 1 y 2 presentan dibujos tales como trenes y conejos. Hable sobre ellos y nómbralos en voz alta. Puede que aparezcan posteriormente con otro color o tamaño, pero deben emparejar perfectamente, por lo que cada detalle cuenta. Es aquí donde muchos padres se sorprenderán con los observadores que son los hijos.

Los juegos 3 y 4 tienen las mismas reglas, aunque con una nueva dimensión. Requieren una mayor dosis de observación y de memoria, ya que en vez de cartas con dibujos, muestran formas de mosaico. La amplia variedad de posibilidades fascinará y retará a su hijo, poniendo a prueba sus habilidades. Compruebe por sí mismo lo fascinante que es intentar emparejar los 6 mosaicos cuadrados en el nivel superior.

En todos estos juegos existe un ajuste automático del nivel de dificultad, realizado por el ordenador, habiendo en cada juego unos dibujos diferentes. Cada nivel trata de emparejar unas categorías diferentes; en un caso se trata de las formas en sí mientras que en otro puede tratarse de emparejar por colores debido a que los mosaicos son iguales. Vea usted mismo los cambios, lo que le dará otra oportunidad para debatir con su hijo como hay que emparejar los dibujos.

Una vez que el niño haya aprendido el mecanismo del programa ya no hay necesidad de estar siempre presentes, sobre todo teniendo un oponente tan entusiasta como Mr. T. Pulsando el «1» el programa ofrecerá un juego contra un Mr. T inteligente o contra su versión de despistado. Así el niño puede decidir jugar una estimulante partida contra el sabio o jugar de una manera relajada contra un oponente que a veces comete errores.

EL MEZCLADOR

Este programa es un juego que requiere un razonamiento lógico. Todo lo que se necesita para jugar con él es que el niño entienda los conceptos de «igual» y «diferente» (cualquiera que haya juga-

do con el programa anterior se sentirá relajado con este juego).

El Mezclador es una versión modificada del juego de la variación de las palabras. En este caso se trata de cambiar la apariencia de los animales paso a paso.

Dentro del programa hay 3 juegos: «1 paso», «2 pasos» y «3 pasos». Ello depende del nivel de dificultad que se quiera dar al juego. Posiblemente el niño empiece a sentirse a gusto jugando con la primera versión, donde sólo falta una de las figuras, mientras que en los otros casos se necesita un razonamiento más lógico.

Cómo jugar con El Mezclador.

Al igual que en programa anterior, el niño apreciará su ayuda a la hora de iniciar el programa. Pulse «2» cuando se le pregunte por el número de jugadores, pudiendo a continuación poner el nombre de ambos. Una vez familiarizados con el programa, Mr. T podrá sustituirle como contrincante.

Tras haber puesto los nombres, pulse SPACE y el ordenador comenzará automáticamente con el juego de «1 paso», que es mejor para aprender las reglas. En el caso de que quiera jugar en otro nivel de dificultad, pulse la tecla adecuada en el menú.

Una vez iniciado el juego, uno de los jugadores tendrá a su disposición la parte superior de la pantalla, quedando la parte inferior para su oponente, coincidiendo en color con el nombre del jugador a quien corresponde. Los 2 jugadores se encontrarán con el mismo problema, pero hay varias soluciones en todos los casos.

Mr. T aparece en el centro de la pantalla correspondiente a uno de los jugadores, señalando donde debe ir el dibujo intermedio. A ambos lados suyos hay dos dibujos de animales, decidiendo con el niño qué clase de animal de ir entre ellos. Para plasmar las decisiones hay varias teclas a su disposición, que son:

- 1 - cambiar de animal.
- 2 - cambiar el color del animal presente.
- 3 - cambiar el tamaño.
- 4 - colocarle una pajarita.

Pulsando la tecla «2» aparecerá el menú de colores, estando cada uno de ellos escrito con el color que representa, de manera que incluso aquellos niños que aún no sepan leer, puedan hacer uso del programa. Puede hacer todas las variaciones que quiera, pulsando la tecla SPACE una vez que se haya decidido. Recuerde al niño las reglas del juego, siempre debe haber una diferencia entre cada una de las viñetas. Si esta regla no es respetada, el ordenador se lo hará saber por medio de un ruido muy especial, a la vez que pedirá que se lo piense otra vez.

También habrá un sonido característico cuando la respuesta sea la correcta, que será también el aviso de que el turno pasa al otro jugador. Recuerde que el problema será el mismo, pero la solución tiene que ser diferente. En el caso de que la respuesta dada sea igual a la anterior, el ordenador contestará con la frase «respuesta ya utilizada» rechazando la solución. Debido a que esto puede dar cierta ventaja, el ordenador se asegura de que los jugadores comienzan una vez cada uno.

Las otras dos versiones del juego son más difíciles pero no presentan problemas una vez domina-

do el primer nivel. En el último nivel hay 5 viñetas, así que será fácil formar un animal con la diferencia sobre el anterior, pero ¿podremos conseguir que el penúltimo sólo tenga una diferencia respecto al último?

La utilización del primer nivel es de simple divertimento, mientras que la necesidad de planificación hace que los otros 2 niveles sean competitivos. En el último nivel es fácil llegar a un callejón sin salida, con los jugadores alternándose para variar sus dibujos (recordando que no está permitido copiar).

Si ninguno de los jugadores comete error, el resultado final será un empate, pero no se confie hasta haber llegado a la última viñeta. Si se ha entrado en un callejón sin salida, el último animal escogido no encajará. Puede que usted no se de cuenta de esto hasta el último momento, pero el ordenador lo habrá detectado en cuanto haya comenzado el camino equivocado. Para arreglarlo, hará desaparecer los errores y retrasará su turno, con gran contento del otro jugador. En el caso de que usted se de cuenta de que está siguiendo el camino equivocado, no todo está perdido, ya que el menú ofrece la posibilidad de rehacer la anterior viñeta antes de pasar a la siguiente.

El ganador es el jugador que acaba su serie en menos movimientos, aunque la gracia del programa no está en jugar, sino en explorar las múltiples variaciones disponibles.

Cuando el niño juegue solo, Mr. T actuará no como un adversario, sino como un compañero; primero el niño encontrará una solución y, a continuación Mr. T mostrará otra forma diferente de solucionar el mismo problema.

MR. T TE DICE LA HORA

Este programa, diseñado por Good Housekeeping, está ideado para ayudar a los niños antes de que se integren en el colegio. Su utilización junto al libro-guía para los padres (estas instrucciones) forma un valioso conjunto para introducir al niño al maravilloso mundo de los relojes.

Una vez repasado el conjunto de juegos que forman este programa, el niño será capaz de reconocer las posiciones de las manecillas del reloj a las horas en punto, a las medias y a los cuartos, a la vez que podrá decir las horas en punto. Y lo que es más importante, el niño habrá empezado a comprender la idea de la regularidad del tiempo y podrá avanzar hacia una comprensión total de las horas.

Este programa está compuesto por 4 juegos diferentes, cada uno diseñado para practicar un punto distinto de la función horaria.

- 1 - El reloj: Ayuda al niño a reconocer las funciones de una esfera estandar de reloj; números, manecillas y la dirección en que se mueven.
- 2 - Emparejamiento de horas: Ayuda al niño a conocer las posiciones relativas de las manecillas a distintas horas y a ver las diferencias entre ellas.
- 3 - Los números del reloj: Enseña las posiciones de números del 1 al 12 en la esfera del reloj.
- 4 - En punto: Ayuda al niño a reconocer las horas.

EL RELOJ

Cargue el lado 1 de la cinta (CLOCK 1). Una vez pulsado SPACE, el juego aparecerá en la pantalla, iniciando el reloj un segundo SPACE.

Las manecillas moviéndose por la esfera del reloj simulan las de un reloj verdadero, aunque un poco más rápido, de manera que el niño pueda apreciar la idea. Suena un tic-tac y el reloj suena cuando llegan las horas. Esta actividad es tan importante que debe ser explicada poco a poco. Háblele sobre el funcionamiento de las manecillas y el sonido de cada hora en punto. Las palabras que aparecerán son:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| * reloj | * manecillas |
| * números (1, 2....) | * hacia la derecha |
| * corta/larga | * en punto |
| * tiempo | * hora |
| * sonido | |

Este juego no está ideado para que el niño aprenda los números, aunque puede que algún niño pregunte sobre las veces que suenan «las campanas» cuando dan las horas en el reloj. De todas maneras debe usted estar preparado para toda clase de preguntas.

Deje que su hijo juegue con esto tanto como quiera. Cuando esté listo para seguir adelante, pulse SPACE, con lo que llegará a la parte del programa donde el niño puede poner en marcha y detener el reloj. Con un segundo SPACE, reaparecerá el reloj, sonando las campanas una vez. Volviendo a pulsar SPACE las manecillas harán un giro completo hasta las 2, volviendo a sonar las campanas. Haga esto un par de veces para mostrárselo a su hijo y que él se aventure a hacerlo por su cuenta.

Este juego trata de proporcionar posibilidades para que usted y el niño puedan hablar sobre el movimiento, las campanadas y las posiciones relativas de las manecillas a cada hora. Hágame preguntas tales como:

- ¿Dónde estará la próxima vez la manecilla grande?
- ¿Y dónde estará la pequeña?
- Da tantas palmadas como campanadas suenen.

Deje que sea el niño quien decida que es hora de pasar a la siguiente parte del programa. ¡Y vayan juntos!

EMPAREJAMIENTO DE HORAS

Este juego presenta la manera en que todos decimos la hora, fijándonos en el ángulo de las manecillas. También utilizamos esta técnica para ver cuanto tiempo nos hemos pasado o cuanto falta para algo. Esto no lo hacemos sumando o restando números sino, casi siempre, de acuerdo al ángulo que forman las manecillas. Esta táctica es aprendida y depende del aprendizaje de la relación entre las manecillas; es aquí donde entra este juego.

Emparejamiento de Horas muestra al niño dos esferas de reloj que deben ser igualadas según su

posición. Este juego tiene 3 niveles de dificultad, recomendando empezar por el primero (pulse 2 en el menú).

NIVEL 1: El objeto del juego es igualar la esfera de la izquierda con la de referencia a la derecha de la pantalla. Esta empieza a una en punto y avanza con regularidad hora a hora. Muestre al niño como pulsar SPACE para detener el reloj cuando estén igualadas. Este es un juego que el niño puede jugar sólo una vez que se ha mostrado cómo. Si la respuesta es incorrecta, la pantalla se detendrá, permitiendo discutir los errores cometidos. Para continuar, pulse SPACE. Con 12 respuestas correctas Mr. T recoge la fresa de premio. Pulse SPACE para jugar otra vez.

NIVEL 2: En este segundo nivel las manecillas aparecen sin orden por lo que cada juego es diferente.

NIVEL 3: En este nivel se añaden los cuartos y las medias. Si se elige la opción «Mr. T decide», el programa pasará de un nivel a otro ajustándose automáticamente al nivel de progresos del niño.

LOS NUMEROS DEL RELOJ

Este juego ayuda al niño a comprender que cada número tiene su propia posición en la esfera. Los niños más pequeños tendrán problemas para comprender la función de números mayores de, digamos 5, estando las cantidades representadas por estos números más allá de su comprensión, a pesar de que puedan ser capaces de contar incluso hasta 20.

Con la utilización de este programa, hasta los más pequeños pueden comprender la naturaleza del paso del tiempo sin necesitar comprender técnicas numéricas. Por otro lado este juego ayudará a los niños a conocer el orden y el valor de los números el 1 al 12.

FASE 1: Cargue «CLOCK 2» desde la segunda cara de la cinta y pulse SPACE para comenzar. Explíquele al niño que en este juego, Mr. T quitará algunos de los números del reloj, teniendo que pensar a qué lugar pertenecen y colocarlos. Cuando hayan estudiado perfectamente la esfera del reloj, pulse SPACE para comenzar el juego.

Verá que en pantalla aparece un reloj al que le faltan 5 números (y las manecillas, porque no queremos detalles que puedan estorbar la atención del niño). También verá una fila de números en el lateral de la pantalla. Puede que esto sea muy fácil para usted, pero es porque lleva muchos años de práctica.

Sería muy práctico contar con un reloj a mano, a ser posible de esos despertadores grandes antiguos. A continuación algunas de las frases que serían lógicas:

- ¿Qué significan los espacios en blanco?
- ¿Qué número crees que va ahí?

Cuando ambos estén listos, pulse SPACE otro vez para comenzar el juego. Utilizando el reloj de verdad como guía si fuese necesario, pregúntele al niño cual de los números que Mr. T está señalando es el que falta en el lugar del reloj que está destellando.

Cuando Mr. T esté en el lugar adecuado, pulsando SPACE el número será trasladado a ese lugar. Si el número fuera equivocado, intentaría entrar en la esfera del reloj, pero caería y caería hasta desaparecer de la pantalla.

El juego termina cuando todos los números han sido colocados en la esfera. Para jugar otra vez pulse SPACE.

Para aumentar la dificultad, los números no están colocados por orden, así que el niño debe pensárselo antes de tomar una decisión. En el siguiente juego los números varían cada vez, lo que significa que el niño puede jugar tantas veces como quiera porque el juego será siempre diferente.

FASE 2: En esta fase, los números del reloj no son colocados de manera intermitente, sino salteados, por lo que el niño necesitará una mayor concentración.

FASE 3: En esta última fase, faltan TODOS los números en la esfera del reloj, por lo que ahora posiblemente el niño necesite la ayuda del despertador que habíamos nombrado anteriormente. Puede probar a retirarlo antes de comenzar el juego, pero dejándolo a mano por si acaso.

EN PUNTO

Este programa es totalmente diferente a los 3 anteriores, juegos que pueden ser utilizados por el niño acompañado o bien solo.

Para la utilización de este programa son necesarias 12 cuartillas de papel, en las que se dibujará en la parte superior una circunferencia como si fuera un reloj.

Durante un día o varios si fuera necesario, procure estar junto a algún reloj cuando éste de las horas, tratando que el niño dibuje la posición de las manecillas en ese momento en alguna de las cuartillas. También procure dibujar algo que estén haciendo a la misma hora. Sería muy difícil intentar que el niño estuviera presente durante las 12 horas, por lo que habrá que improvisar algo para esas horas. Después, cargue el programa «CLOCK 3» desde la cara 2 de la cinta y seleccione «O'clock» desde el menú.

1. Demostración: La pantalla de este juego es igual a la de juegos anteriores, pero además ahora se lee la palabra «o'clock» (en punto). Es conveniente que el niño sepa que hace esa palabra ahí y lo que significa.

Pulse SPACE y las manecillas se moverán desde la una a las dos. Pulse SPACE para avanzar las manecillas hasta la hora que aparece en la primera de las cuartillas ya preparadas y pídale al niño que encuentre la cuartilla correspondiente y que describa lo que estaba haciendo en ese momento. A partir de aquí utilice tanto tiempo como sea necesario, repasando toda la actividad del día anterior y comparando las cuartillas con las posiciones del reloj.

2. Juego: En esta fase se trata de que el niño empareje la descripción que aparece en pantalla con la posición de las manecillas. Pulse SPACE para que aparezca el primer «o'clock» y pulse por segunda vez cuando se llegue a la descripción que crea es la adecuada. Cuando la escogida no es la correcta el reloj se detiene para poder discutir sobre la posición. El objeto del juego es hacer 12 emparejamientos y ayudar a Mr. T con su paracaídas.

3. Juego: Es casi igual que el anterior, sólo que esta vez la palabra o'clock permanece mientras las manecillas del reloj avanzan automáticamente. Pulse SPACE cuando estas se emparejen con la palabra o'clock.