

ÍNDICE

Introducción.....	2
Demos gratuitos.....	3
¿Cómo ingresar?.....	3
Página principal.....	4
Filtros.....	4
Videos.....	6
Teoría.....	7
Cuestionario.....	8
Rompecabezas.....	9
Memoria.....	10
Crucigramas.....	11
Sopa de letras	12
Relación de columnas.....	13

Introducción.

El portal educativo de Ciencias cuenta con 365 objetos de aprendizaje (ODA). Básicamente son programas de cómputo divididos en 4 categorías.

- Videos o animaciones donde se expone un contenido. Su duración va de los 45 segundos hasta un máximo de 2 minutos, siendo la mayoría alrededor de 1 minuto. Es difícil mantener la atención del niño por más tiempo.
- Aplicaciones interactivas. Cada lección cuenta con actividades interactivas como: crucigramas, relación de columnas, sopas de letras, memoria y rompecabezas; cuenta con distintos grados de dificultad.
- Textos. Cada lección cuenta con varios subtemas que puede incluir imágenes que sirven de soporte teórico.
- Evaluaciones. Todas las lecturas cuentan con una evaluación para reforzar los temas y subtemas de cada lección cuya finalidad es evaluar el conocimiento.



Pantalla principal de ciencias

Demos gratuitos.

En la parte baja de la página principal tenemos seis capítulos gratuitos para que puedas conocer algunos de los 72 temas que contiene la el portal de Ciencias (Pandilla del Conocimiento). Los temas gratuitos son los siguientes: Cuerpo humano, Naturaleza la Tierra es nuestra, Espacio y Universo, A volar todos a bordo, Sobre ruedas y máquinas, Sonido y electricidad.



Prueba gratuita

¿Cómo Ingresar?

Si ya cuenta con su usuario y contraseña, utilízalo en la pantalla que se muestra. De lo contrario, puedes comprar en línea o verlo con alguno de nuestros distribuidores, ya que si compraste otro portal, ellos te darán un descuento para éste.



Ingresar usuario y contraseña

Página principal.



En la página principal del portal verás todas las actividades con las que cuenta el proyecto Pandilla del Conocimiento (ciencias), filtros para ordenar los recursos, así como cada uno de los personajes: Patricio, Emiliano, Roberta, Renata y su perro llamado Albóndiga. Junto contigo, iniciarán esta gran aventura, en la que el aprendizaje y el conocimiento son la clave de la superación.

Pantalla principal de ciencias

Filtros.

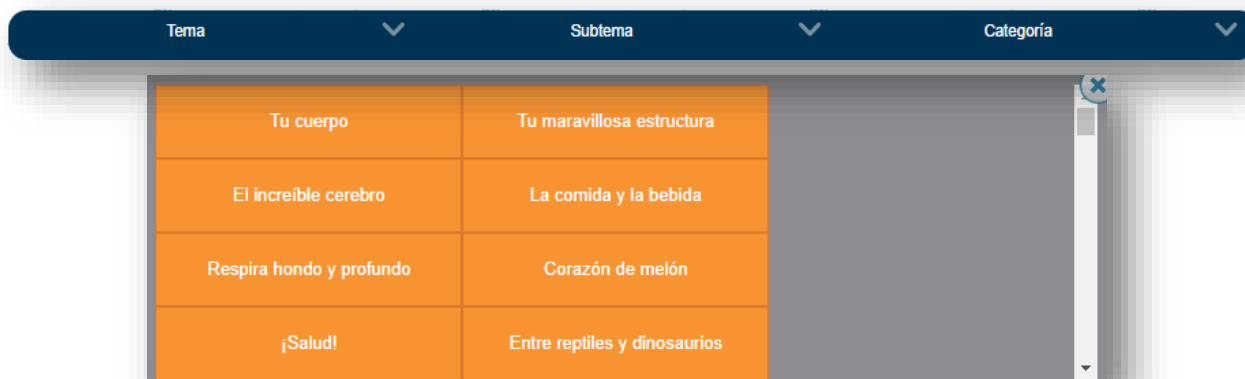
Los filtros sirven para buscar las aplicaciones por nombre a través de palabras claves, por disco, por tema o por categoría.

- **Temas:** Muestra los seis temas principales con los que cuenta el portal el cual a su vez tiene temas y subtemas al igual que actividades.



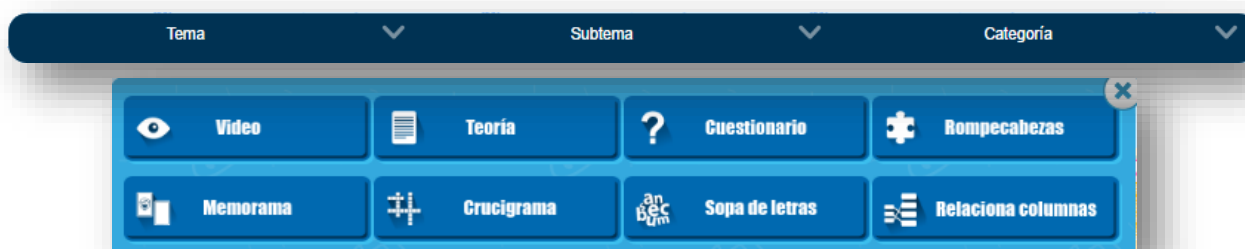
Filtros por disco

- **Subtema:** Muestra todos los subtemas de cada tema. A su vez, cada uno de ellos tiene varias actividades y contenidos relacionados con esos temas.



Filtros por tema

- **Categoría:** El filtro por categoría muestra las aplicaciones con las que cuenta cada lección, esta sección puede variar dependiendo la lección y la aplicación que le fu asignada.



Filtros por categoría

A continuación te damos una breve explicación de cada una de las categorías.

Videos.

Animaciones o videos: Son los recursos digitales que han sido diseñados para introducir un tema como material de apoyo al momento de impartir una lección. Se distinguen por contar con un ícono de un ojo del lado derecho de cada botón.

Se utilizan principalmente para exponer la parte teórica de un contenido. Su duración va de los 45 segundos hasta un máximo de 2 minutos, siendo la mayoría alrededor de 1 minuto.



Ejemplo de animación o video



Ejemplo de animación o video

Cada uno de los temas contiene un video animado y tiene varias lecturas, cuestionarios, rompecabezas, sopas de letras, memoria etc.

La siguiente imagen muestra el video que inicia junto con cada uno de los temas.

Contenido.



El contenido es la información de cada uno de los temas y subtemas con los que cuenta el portal el cual da información en un texto breve con algunas gráficas o imágenes.

Imagen del contenido en teoría

El contenido del tema se puede descargar en formato PDF, o bien imprimir de manera directa.

Cada lectura cuenta con sus propios objetivos.



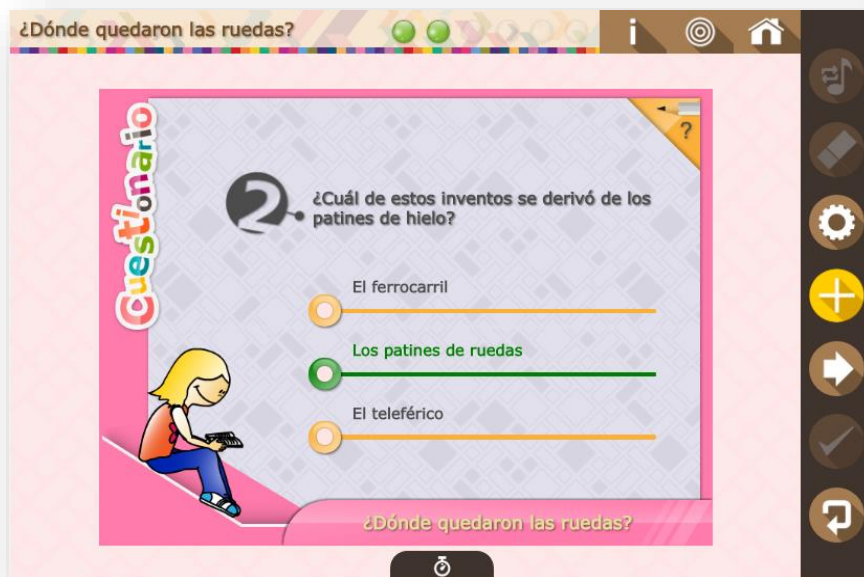
Imagen del contenido en teoría

Cuestionario

Todos los temas tienen un cuestionario interactivo.

Las preguntas son aleatorias, por lo que cada vez que el usuario entre, serán distintas.

Después de responder, nos dará la retroalimentación sobre cada respuesta y podrá pedir otro cuestionario. Todas las preguntas fueron obtenidas a partir de las lecturas del capítulo correspondiente.



Actividad cuestionario



Configuración de cuestionario

Por otra parte cada que se conteste una pregunta incorrecta, existe una retroalimentación que indicará cual es la respuesta correcta.

Rompecabezas.

Si te gusta armar rompecabezas tendrás que arrastrar cada una de las piezas que se ubican en la parte inferior del personaje, muévelas dentro del recuadro en blando y empieza a armar tu rompecabezas. Continúa así

con todas las piezas. Selecciona el botón con la imagen para ayudarte con los trazos o la imagen completa por segundos.

El rompecabezas cuenta con tres niveles de dificultad: fácil, medio y difícil (cambia el número de piezas). Una vez que seleccionamos el nivel y la imagen podrá empezar a jugar.



Rompecabezas nivel fácil

Objetivos:

Al igual que todas las actividades de Krismar, se cuenta con los objetivos didácticos que se persiguen en el desarrollo de esta actividad.

Puedes consultarlos con el ícono que está arriba a la derecha, entre la información y la casa.



Rompecabezas nivel difícil

Memoria

Tienes que dar clic sobre dos cartas, si coinciden las cartas o su descripción, ¡Felicidades!, has hecho un par, de lo contrario, observarás cómo automáticamente se tapan nuevamente las cartas. Procura recordar la ubicación de las diferentes cartas para armar los pares en el menor número de intentos.

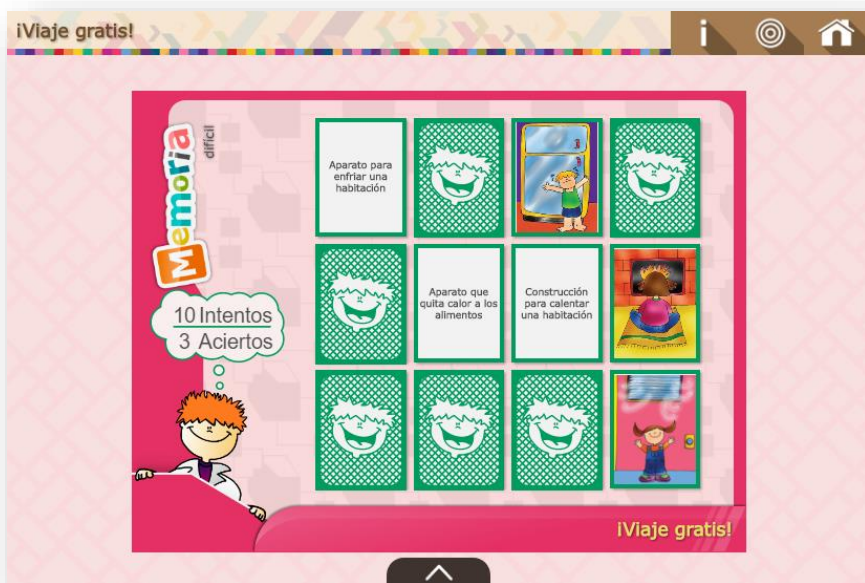
La memoria tiene dos niveles de dificultad. En el primer nivel, se manejan imágenes iguales, mientras que en el segundo nivel se da la imagen y la descripción en texto debe de coincidir con dicha imagen. Al igual que las demás actividades, siempre tendrás una diferente y lleva el conteo del número de movimientos que realizaste para resolver la memoria.



Memoria nivel fácil

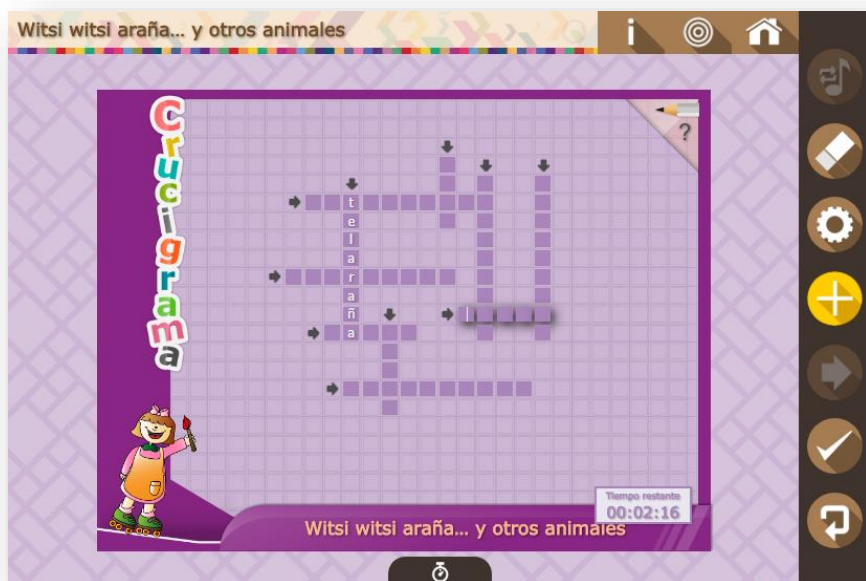
Objetivos:

- Identificación de imágenes.
- Desarrolla tu agilidad mental.



Memoria nivel difícil

Crucigrama.



Da clic sobre una flecha y lee la pista, después teclea la palabra que cumplen con estas pistas. Haz lo mismo para las diez flechas. Al finalizar oprime el botón de validación para verificar tus respuestas ¡Date prisa!, que solo tienes 5 minutos para completar la actividad.

Sirve como glosario.

Crucigrama

Objetivos:

- Refuerza algunas palabras que se utilizan en los temas.
- Amplia tu vocabulario.

Los crucigramas pueden ser configurados para cambiar el tiempo restante para contestar la actividad, una vez finalizado, la aplicación hace un conteo de acierto, errores y el porcentaje.

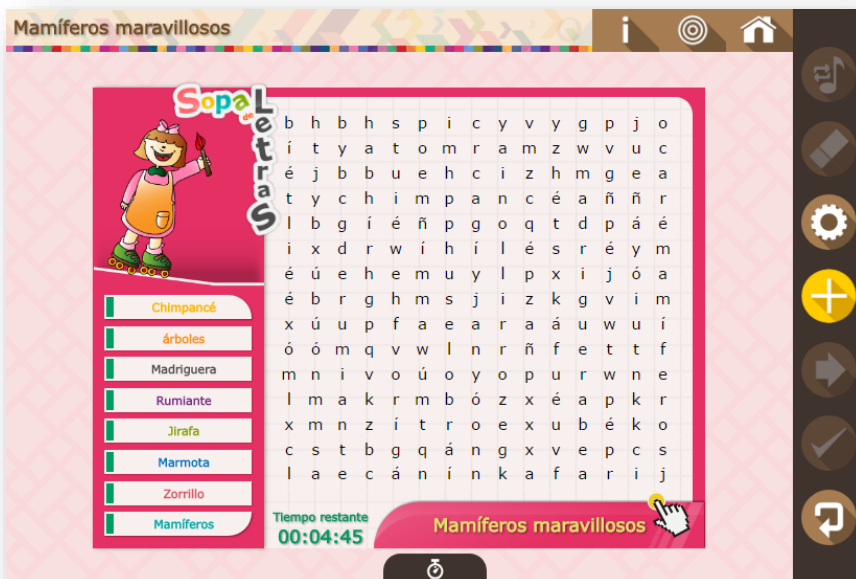


Crucigrama terminado

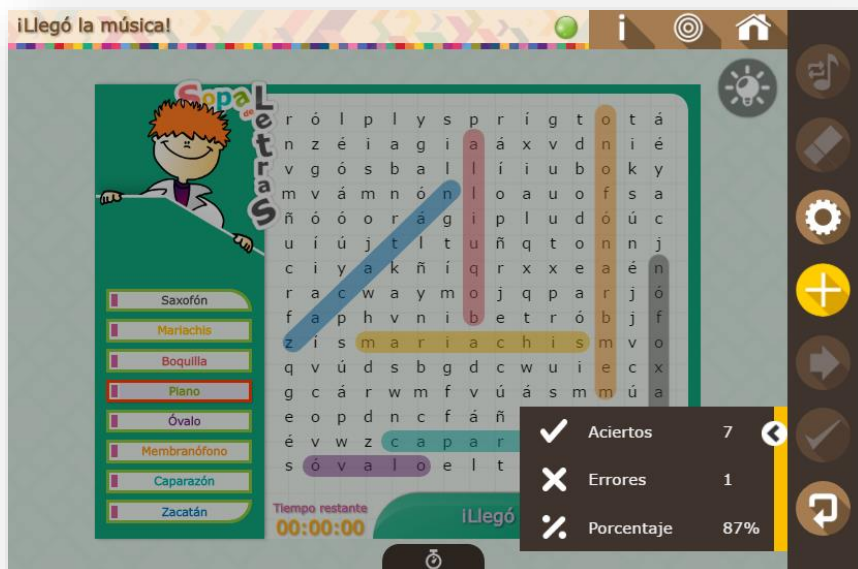
Sopa de letras:

La sopa de letras es otra de las actividades que viene dentro del portal de Ciencias, y de igual forma es una actividad aleatoria. Cada vez que ingresa le cambiarán las palabras a buscar y la posición de cada una de ellas.

Seguramente te gusta encontrar palabras ocultas, vamos a buscar algunas en esta sopa de letras. Cuando encuentres una palabra. Da clic en la primera letra y arrastra el cursor hasta la última y suéltalo; si no conoces el significado de la palabra, búscalo en el diccionario para que aprendas cosas nuevas. ¡Tienes solo 5 minutos!



Sopa de letras

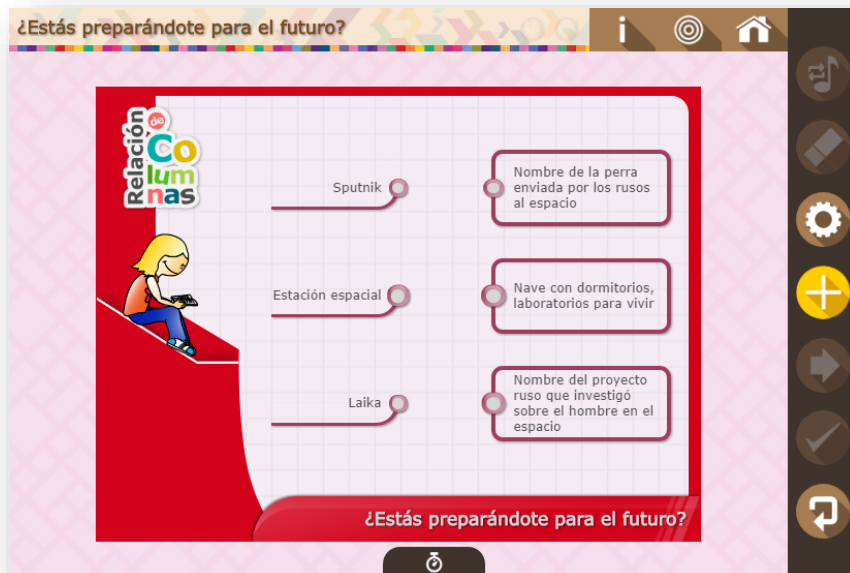


Objetivos:

- Identifica nombres o palabras.
- Amplia tu vocabulario.
- Agiliza tu agudeza visual.

Sopa de letras terminada

Relación de Columnas:



Relaciona la palabra de la primera columna con el concepto de la segunda. Al finalizar, oprime el botón de verificar tus respuestas correctas.

Sopa de letras

Es una más de las actividades que tenemos para ti. También son aleatorias, lo cual nos asegura que no tendremos las mismas palabras que relacionar.

Si responde correctamente, el sistema pondrá una línea en color verde y los errores en color rojo



Sopa de letras terminada