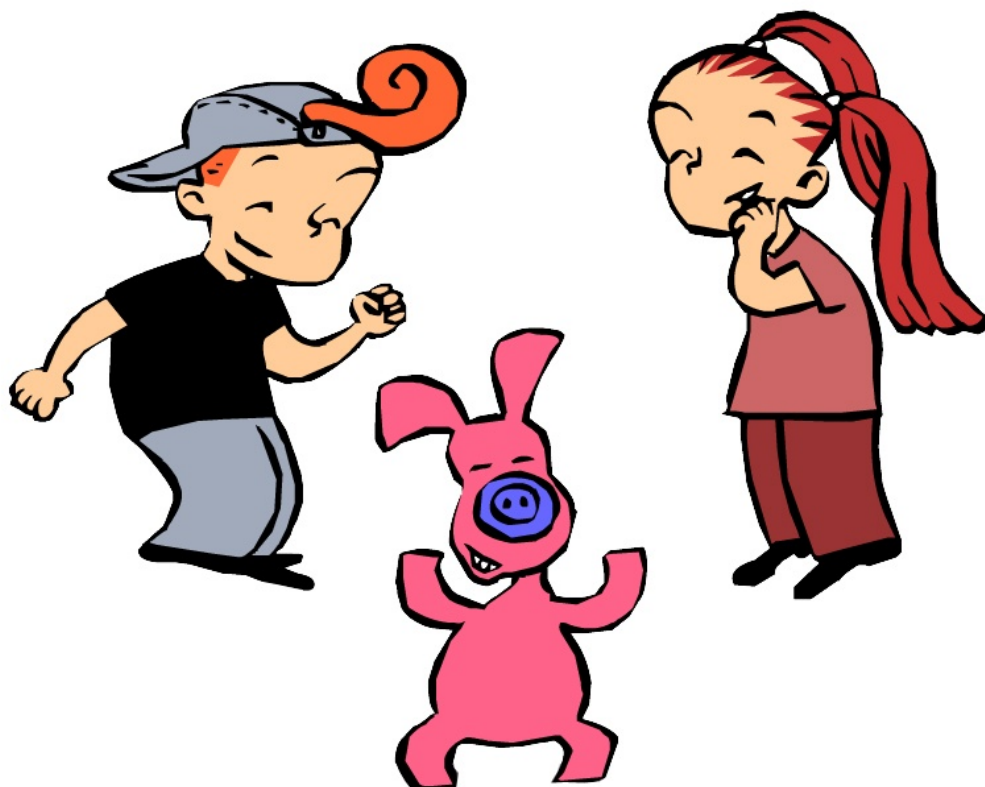




XOGA CON FERVELLO

GUÍA DAS UNIDADES

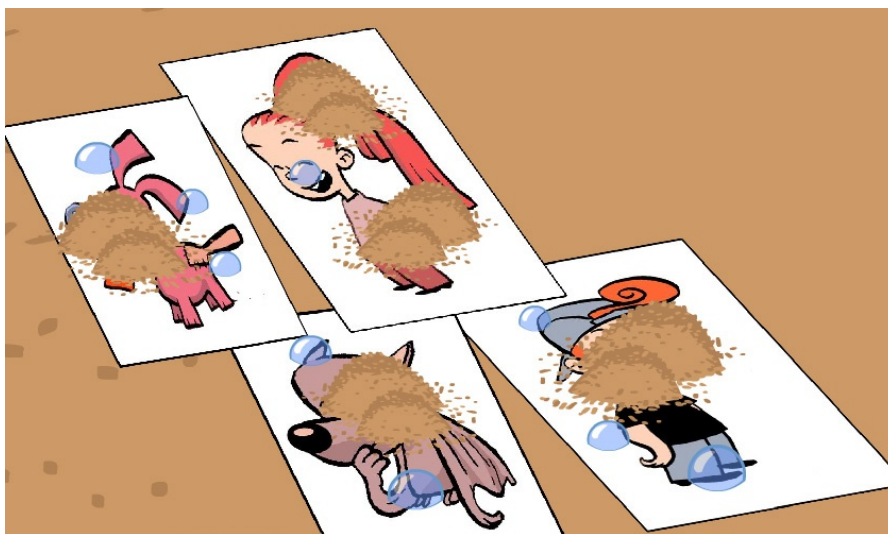


UNIDADE 1: PRESENTACIÓN

A unidade consta de dous xogos nos que se presentan os personaxes e fan a súa primeira actividade: picar globos. Nos dous casos son necesarios movementos moi sinxelos co rato (arrastrar e premer).

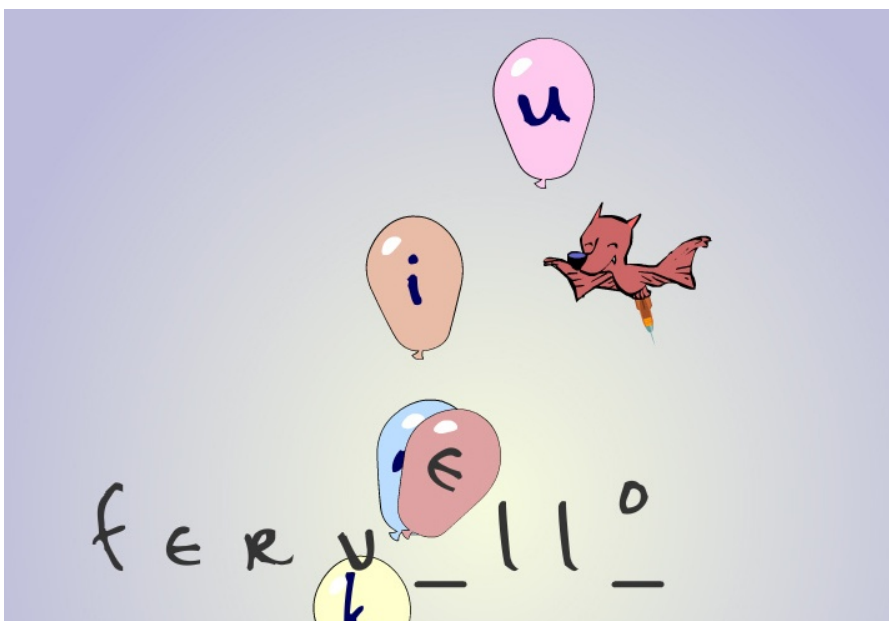
Xogo 1: a praia

O obxectivo do xogo é quitar a area e as burbullas dos debuxos dos personaxes. Para quitar a area usamos un angazo, e para picar as burbullas, unha pa. A ferramenta cambia segundo as necesidades do momento.



Xogo 2: os globos

Os nenos deben picar unha serie de globos, nos que están algunhas vogais que lles faltan aos nomes dos personaxes, que caen no seu sitio e completan as palabras.



UNIDADE 2: FERVELLO VAI Á GRANXA

A unidade consta de tres xogos nos que Fuco, Xana, Farragús e Fervello van de excursión. Pero antes de saír, Fuco tense que vestir. Despois preparan a merenda que van levar e, finalmente, visitan a granxa na que naceu Farragús, que lles presenta os animais que viven alí.

Xogo 1: vestirse

O obxectivo do xogo é vestir a Fuco para un día de choiva. Debe poñer calcetíns, botas, pantalón, camiseta, xersei e chubasqueiro segundo unha orde lóxica (non pode poñer as botas antes ca os calcetíns, por exemplo).

En caso de dúbida ou de que o neno ou a nena non faga nada, Fervello vaille axudar indicándolle a peza de roupa que ten que poñer.



Xogo 2: preparar a merenda

O obxectivo do xogo é preparar a merenda para levar de excursión. Hai unha mesa con distintos tipos de comidas; o neno ou a nena ten que coller unha prato forte, unha bebida, unha sobremesa e unha bebida e poñelo todo na cesta.

Farragús axúdalle indicándolle que elementos lle faltan e, se non fai nada, Fervello encárgase de encher a cesta.



Xogo 3: na granxa

O obxectivo do xogo é recoñecer unha serie de animais de granxa e os seus sons. Farragús vai nos presentando a medida que o neno pasa por riba deles co rato. Na seguinte fase, vai dicindo os nomes e o neno ten que sinalalos co rato outra vez. En caso de que non acerte, Fervello axúdalle indicándolle de que animal se trata.



UNIDADE 3: FERVELLO RECOLLE

A unidade consta de tres xogos, nos que os nenos deben recoller o cuarto, recoller froita e pintar.

Xogo 1: recoller o cuarto

Neste xogo os nenos teñen que recoller os xogos que hai co cuarto e metelos nas caixas. O único que teñen que facer e picar sobre os xogos co rato. Escóitase o nome do xoguete e xa queda recollido.



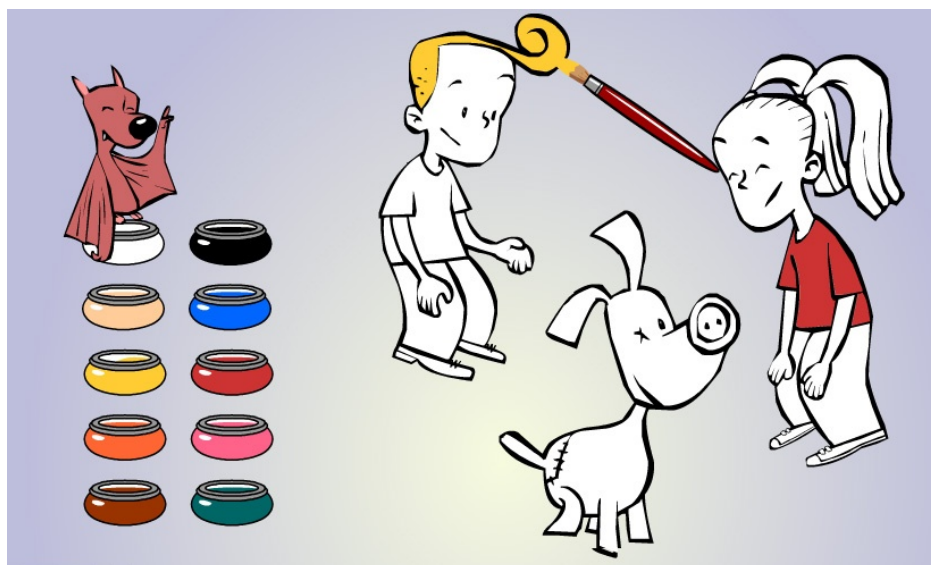
Xogo 2: recoller froita

Hai unha serie de árbores con froita que está a piques de caer. Os nenos, guiando a Fuco e a Xana co rato, teñen que colocar a cesta da froita debaixo das mazás, peras ou laranxas que caen para que non acaben no chan.



Xogo 3: pintar

Un xogo sinxelo no que os nenos mollan o pincel na pintura e poden pintar as siluetas dos personaxes.

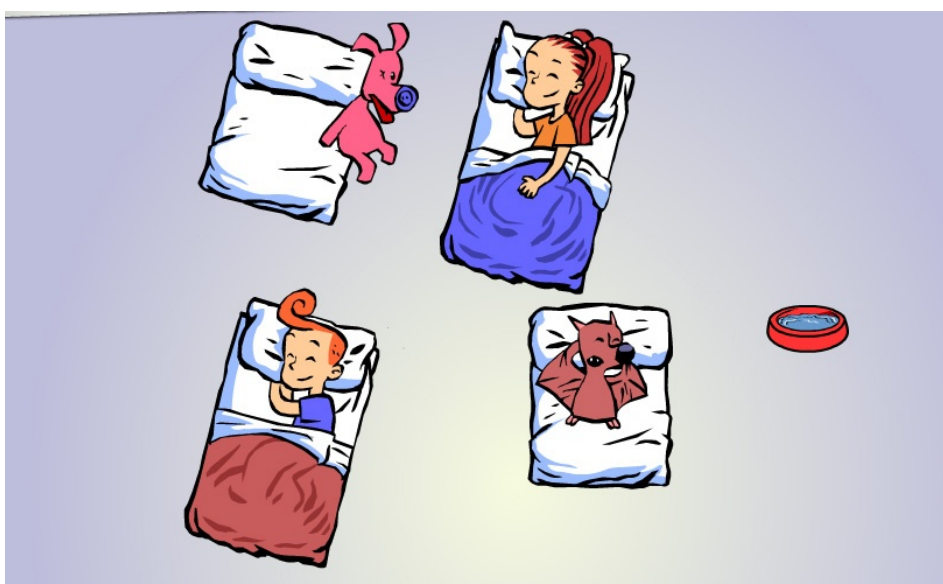


UNIDADE 4: POLA MAÑÁ

Nesta unidade, os nenos deben guiar a Farragús desde a súa cama ata a cunca de auga, preparar o almorzo dos nenos e do can e, despois, meter uns pitos no poleiro de acordo coa súa cor.

Xogo 1: o labirinto

Farragús esperta no medio da noite con sede. Os nenos teñen que guiar o can, co rato, ata a cunca de auga. Se lles toca a Fervello, a Xana ou a Fuco, estes espertan e Farragús ten que comezar de novo.



Xogo 2: as torradas

Farragús, Xana e Fuco están sentados na mesa do almorzo. A torradora lanza as torradas ao aire, e o neno ten que seguilas e picar sobre elas co rato para que o surtidor de marmelada acerte e as deixe listas. Olo, se falla, vai encher a Fervello de marmelada.



Xogo 3: os pitos

Na granxa escaparon os pitos. Os nenos teñen que picar no pito e despois no poleiro da mesma cor para gardalos. Hai que picar sobre os pitos cando estes estean fronte á caseta da súa cor para que entren dereitos.





Consellos para o uso do ordenador por parte dos nenos e nenas



Consellos para o uso do ordenador por parte dos nenos e nenas

O ordenador é unha ferramenta moi útil, pero está pensada para adultos. Por iso debemos ter especial coidado cando os nenos e nenas se senten diante del: a postura e a colocación dos diferentes elementos e os mobles é importante para evitar o cansazo e os malos hábitos.

A pantalla débese colocar a uns 45 centímetros de distancia, fronte aos ollos e á súa altura ou lixeiramente por baixo.

A elevación do teclado sobre a mesa non debe superar os 25°. Nunca se debe traballar co teclado nos xeonllos.

O pulsos e os antebrazos hai que os apoiar en liña recta e aliñada con respecto ao teclado, co cúbado flexionado 90°, como mínimo.

A cadeira débese situarse o máis preto posible do teclado, de xeito que o neno non teña que se inclinar cara a diante.

Non serve calquera rato. Hai que elixir un que responda ao tamaño adecuado das súas mans.

As costas deben quedar soportadas polo respaldo, e o pescozo en posición natural, nin botado cara a diante nin recostado.

O asento da cadeira non debe oprimir detrás dos xeonllos.

No caso dos xogos que presentamos aquí, o máis importante é:

- Comprobar a posición da pantalla, que vai determinar a posición xeral do neno.
- A superficie sobre a que se vai usar o rato: debe quedar ao alcance do neno sen ter que adoptar unha postura forzada, permitindo que o pulso manteña un ángulo de menos de 15°.
- O son: debe ter o volume suficiente para que o neno o escoite con claridade na postura indicada, sen se ter que achegar aos altosfalantes. En caso de usar auriculares, os cables debe quedar recollidos do lado contrario á man que o neno use para manexar o rato.

Instrucións xerais

Para o uso dos xogos que se propoñen, non é necesaria ningunha configuración especial. Abonda cun navegador actualizado. Nós recomendamos Firefox, que é gratuito e de fonte aberta. A súa versión en galego pódese descargar da seguinte ligazón: <http://gl.www.mozilla.com/gl/>

Para a visualización dos contidos multimedia, cómpre ter instalado o plugin de Flash, que se pode baixar do enderezo que figura a continuación:

<http://www.adobe.com/es/products/flashplayer/>

Dado que os xogos que se propoñen están pensados para nenos que aínda non len, toda a información e as instrucións son faladas. É imprescindible ter instalada unha tarxeta de son. Para o uso por parte do neno de auriculares, consultar a sección sobre 'Consellos de uso do ordenador por parte de nenos e nenas' e revisar o volume do son.