

ABC Maestro es un software educativo y de rehabilitación único para el dominio de las habilidades de escritura, mecanografía y lectura, producto de la cooperación de E-Glas, rehabilitadores educativos y numerosos terapeutas.



Complementa a la perfección el **teclado Clevy** y está destinado a niños con discapacidades de desarrollo que están aprendiendo a escribir, escribir a máquina y leer. Es una excelente solución para niños con **problemas de atención y concentración, dificultades en las habilidades motoras finas, coordinación oculomotora o percepción visual y niños con capacidades cognitivas reducidas, con dislexia, disgrafía y, a menudo, con una combinación de varias dificultades.**

También los niños con un desarrollo normal pueden utilizar ABC Maestro, que les ayudará a aprender a escribir a máquina y a leer más rápido.

Para obtener más información, póngase en contacto con nosotros a través de **info@eglas.hr** o **+385 51 670 379**.



1. Explorador

En esta actividad, el niño puede elegir libremente las teclas del teclado. Se enfatiza la diversión y el juego. Se trata de una excelente introducción a las fases iniciales en la familiarización de fonemas y letras y una buena base para un posterior uso del teclado. Esta tarea fomenta el aprendizaje accidental y proporciona sensación de éxito a cada niño, lo que lo convierte en un factor adicional de motivación.

2. Elige la tecla

Este juego proporciona interacción directa con el niño. Funciona como aprendizaje modelado (el niño observa al profesor para ver qué tecla debe pulsar). El enfoque funcional rige la elección de letras y fonemas; es decir, hasta qué punto le son familiares al niño y con qué frecuencia se las encuentra (por ejemplo, en la primera letra de su nombre).

3. Alfabéticamente

Dominio del orden alfabético. Este es uno de los requisitos previos para una adquisición satisfactoria de la lectura y la escritura.

4. Aleatorio

En este juego, las letras se muestran aleatoriamente. La actividad le permite hacer un seguimiento del aprendizaje del niño (cuánto ha adquirido con la ayuda de los juegos anteriores y hasta qué punto este conocimiento es aplicable y operacional).

5. Encuentra la tecla

En esta actividad, el foco pasa de los fonemas a los grafemas, que son una introducción excelente a los juegos de palabras. Estamos aprendiendo a escuchar y pronunciar fonemas a la vez que vemos y escribimos letras. Además de las habilidades previas a la escritura, mecanografía y lectura, también ejercitamos percepción visual, búsqueda, atención visual, concentración y asociación.



1. Elige y tecllea

Enfoque funcional (como en el juego "Elige la tecla"). Síntesis de palabras (construcción de palabras con los fonemas adquiridos).

2. Tecllea alfabéticamente

Enfoque alfabético de la adquisición de la escritura de palabras.

3. Falta una letra

Aislamiento de fonemas para tomar conciencia de las estructuras fonéticas. El objetivo es la observación de la posición de los fonemas en las palabras (no solo en posición inicial) y marcarlos con letras.

4. Faltan dos letras

Esta actividad, muy parecida a la anterior, ayuda a desarrollar habilidades previas a la adquisición de la lectura y la escritura.

5. Maestro

Similar a las tareas anteriores, pero con el único soporte del teclado virtual.

6. Resuelve el acertijo

Acertijo en el que se debe formar la palabra con las iniciales de las imágenes. Aprendizaje a través del juego. Se aísla el fonema inicial de cada objeto y se percibe su distinta posición dentro de la palabra.



Números

1. Secuencia 1-9

Con la ayuda de la reproducción de sonido, el usuario aprende las posiciones de los números en el teclado, la noción de cantidad, los símbolos numéricos de las cantidades y las palabras que designan los números, siguiendo el orden prescrito de todos los miembros de la secuencia. El juego muestra imágenes simples que representan puntos negros sobre un fondo blanco, similares a los dados de los juegos. Esta actividad estimula el desarrollo del agrupamiento visual.

2. Aleatorio

Esta actividad es similar a la actividad "Aleatorio" con las letras. Se pide al niño que aplique la noción de la posición correcta de las letras en el teclado o su conocimiento de los números y las cantidades sin ayuda del simple hecho de contar de forma mecánica sin comprensión.

3. Elige número

Actividad similar al juego de escoger letra. El niño interactúa con el progenitor o el profesor, que puede monitorizar directamente el progreso del niño.

