

FICHA DE PROGRAMAS	
Nombre del programa	ALEX en la granja
Autor/editorial/web:	Ubi Soft www.playmobil-interactive.com
Accesibilidad:	Teclado con pegatinas. Joystick.



Aspectos curriculares	
Nivel	Infantil y Primaria
Area/Tema	Interdisciplinar
De utilidad para:	Iniciarse en el mundo del razonamiento, la lógica, el uso del ordenador y la creatividad
Descripción de las distintas actividades:	<p>Alex es el protagonista del juego de Playmobil y te propone construir todos los edificios de la granja. Hay tres niveles de dificultad.</p> <p>Los edificios aparecerán en tres dimensiones y de muchos colores. Cuando tengamos todas las piezas podemos empezar a construir.</p> <p>En la granja hay muchas actividades divertidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el laberinto: tienes que ahuyentar a los cuervos. ✓ En el estanque: encontrar a los patitos ✓ Hacer carreras con el pony y el perro Oscar ✓ En el gallinero: tendremos que encontrar los huevos <p>Cada edificio tiene un juego diferente y todos ellos tres niveles de dificultad.</p> <p>El gran Álbum del granjero nos muestra todas las actividades y los juegos de la granja.</p> <p>Si ayudas a Alex a construir la granja podrás conseguir tres diplomas: el de Buen Granjero, el SuperGranjero y el Mejor Granjero.</p>
Capacidades que desarrolla	<p>Introducción al mundo del PC</p> <p>Desarrollo psicomotriz</p> <p>Creatividad</p> <p>Curiosidad</p> <p>Lógica</p> <p>Interacción</p> <p>Razonamiento</p>