

GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 02: "El cuarto de Perla"





**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en
la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades
autónomas**
Unidad 02: El cuarto de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN	Página 3.
APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD	Página 5.
¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?	Página 6.



INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCION

En esta guía didáctica se aportan distintas sugerencias y utilidades de interés para el aprovechamiento del recurso educativo en distintas situaciones de aprendizaje, en casa con la familia y también en el aula con profesorado y compañeros. Igualmente, se proponen otras actividades educativas y lúdicas de acompañamiento, fuera del puesto informático, que refuerzan su potencial educativo y le otorgan un sentido más global.

JUSTIFICACIÓN

Actividad 1. JUEGO DE CARTAS.

Los ejercicios de memoria visual estimulan el desarrollo del niño y sirven para que éste se inicie en el aprendizaje instrumental de lengua y matemáticas desde una buena posición de salida.

Los personajes de los cuentos son los protagonistas de esta actividad. El niño deberá demostrar su habilidad con ellos, personajes mágicos del mundo de los cuentos, lo favorecerá también el desarrollo de hipótesis positivas sobre la lectura.

La actividad tiene tres niveles de dificultad. Para superar el tercer nivel el niño deberá estar iniciado en la lectura, pero no es necesario un dominio completo de ésta. Los niños y las niñas no son una tabla rasa cuando les enseñamos a leer. Previamente han tenido muchos contactos y experiencias con el mundo del alfabeto y el lenguaje escrito.

Desde edades tempranas la mayoría de los niños han estado en contacto con los títulos de los cuentos. Saben que las letras no son dibujos de cosas sino trazos que dicen algo, que nombran cosas. Desde que comienzan a jugar con cuentos ilustrados, de imágenes, utilizando diferentes texturas, etc. hasta que ven dibujos animados, películas, anuncios, etc., el niño ha construido una idea del mundo de las letras cada vez más parecida a la realidad.

ACTIVIDADES 2 Y 3. BLOQUE DE ACTIVIDADES CON LOS CUENTOS. LOS TRES CERDITOS Y EL GATO CON BOTAS.

Los cuentos constituyen el primer contacto del niño con el mundo de las historias inventadas. Cuando una persona mayor les lee un cuento saben que el libro encierra una historia mágica. El adulto lee signos que se agrupan y se sitúan en línea, una línea detrás de otra. Cuando se termina la hoja es necesario comenzar otra para seguir dando sitio a esos garabatos que son las letras, por eso los libros tienen varias hojas unidas. Cuando se termina de descifrar el último signo de la última letra, el cuento termina y se cierra el mundo que se abrió con el primer trazo de la primera



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 02: El cuarto de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

línea que el adulto comenzó a descifrar para él.

Esta es la experiencia previa del niño con los cuentos. Cuando comienza su escolaridad y con ella el aprendizaje de la lectura, hay que ir acercándole ese mundo mediante las experiencias más variadas con él: escuchar, ver, tocar, memorizar, repetir, decir, imitar, colorear, dramatizar, cambiar, construir... y también arrastrar con el ratón o hacer clic. Acercar al niño ese mundo, tener vivencias gratificantes con él, es aprender a amar los cuentos; un buen comienzo para la adquisición del hábito lector.

Actividad 2: EL CUENTO DE LOS TRES CERDITOS

Ha sido necesario elegir un cuento de sobra conocido para que los niños sepan bien la historia y el orden de lo que sucede. Casi todos los niños de la edad a la que va dirigida esta sección del recurso conocen el cuento de **Los tres cerditos**. En caso contrario, el educador que lo acompañe deberá contarle el cuento, hablar del cuento con él para verificar su grado de comprensión, dramatizar fragmentos de la historia, etc.

Por otro lado, el contenido del cuento y los valores que desprende se adaptan al compromiso de la tarea educativa. Su mensaje resulta aleccionador, advierte de los peligros que acarrea la falta de responsabilidad, pero a la vez es divertido.

Con esta actividad se persigue que el niño o la niña sea capaz de poner en orden una narración extensa de cosas, que demuestre saber qué ocurre antes y qué ocurre después, qué debe hacer un personaje en un momento determinado de la historia, etc.

Una vez que el niño ha dispuesto las figuras de la viñeta, le toca el turno de elaborar el texto, la narración de los hechos representados en palabras. Creemos que las actividades que ha realizado previamente le serán de mucha utilidad para fijar los objetivos del texto, es decir, qué debe contar. Ello favorecerá el desarrollo de la expresión escrita en general, su capacidad para contar una historia siguiendo un orden y una lógica, le mostrará que lo que escriba es importante y necesario, exigirá que explique la acción de la viñeta y aporte la información adecuada.

Actividad 3. EL CUENTO DE EL GATO CON BOTAS.

El ejercicio se activará cuando el niño haga clic en el objeto "libros" colocado sobre la estantería. Se abrirá el cuento de "El gato con botas". Es un relato tradicional muy simpático, destaca el valor de la inteligencia y la habilidad como medio para conseguir resultados asombrosos. A través de un encadenamiento de acciones, el gato encumbra a su amo hasta lo más alto.

La actividad consta de tres ejercicios. En el primero el niño deberá ver y escuchar el cuento. Con este ejercicio se puede valorar su capacidad para comprender mensajes orales, valiéndose de otras ayudas como, por ejemplo, las viñetas. También se trabaja la capacidad de atención, algo que los niños necesitan ejercitar para aprender cada vez cosas más complicadas.



La segunda parte está dedicada a comprobar si han comprendido el cuento. Las actividades están presentadas de una forma atractiva. El niño o la niña deberá elegir la opción correcta entre cuatro, y se convertirá en un camino más para interiorizar la historia.

Escuchar el cuento y elegir la opción correcta le han servido al usuario para captar el sentido general de la historia, la secuencia y aparición de personajes, el ritmo general de la narración. Con estos ejercicios previos, se propone al niño que re-esciba el cuento, a partir de las ilustraciones que han surgido del ejercicio anterior. Deberá por tanto fijar claramente los objetivos del texto, como ocurría con la escritura del cuento de Los tres cerditos. Las ilustraciones le servirán de ayuda para medir la cantidad de información necesaria que aporte el ritmo necesario a la narración y la haga progresar.

Actividad 4. JUEGO CON LOS DADOS DEL ALFABETO.

Esta zona activa de la habitación contiene un interesante ejercicio de completar palabras. Con él se pretende que el niño tenga oportunidad de afianzar el conocimiento de las letras del alfabeto y comprender que la palabra es el resultado de una determinada combinación de letras: la palabra es la primera unidad de significado.

Se trata de una actividad complementaria a las actividades normales de la clase de Lectura. Pretende reforzar el conocimiento del sistema alfabético a través del análisis de la palabra y la escritura de palabras con especial dificultad.

Actividad 5. PUZZLES. ORDENAR PIEZAS.

Los puzzles es un tipo de juego con un gran componente formativo, pues ayudan al niño a mejorar su capacidad para percibir detalles con la vista y localizarlos en el espacio. Si pensamos un poco, nos damos cuenta que en realidad ésta es la base para conocer las letras y distinguir unas de otras. Junto a la composición de figuras, introducimos también la palabra correspondiente para que la palabra sea en el usuario una referencia de su mundo más cercano: **los nombres nombran "cosas"**.

Una de las características principales de los puzzles es su gran potencial de escalabilidad. Hay puzzles para todas las edades y su utilización es positiva en todos los casos. Con ellos se entrena principalmente la orientación espacial, por lo que resulta especialmente interesante su uso como actividad de refuerzo o complementaria.

Actividad 6. LOCALIZAR FUENTES SONORAS. LOTO FONÉTICA.

Se trata de un ejercicio llamado de entrenamiento auditivo, para localizar sonidos y asociarlos a su objeto correspondiente. Es una actividad frecuente en las aulas de educación infantil, pero que también resulta apropiada para los primeros momentos



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 02: El cuarto de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

de la educación primaria en general y para este recurso en particular. Quiere esto decir que se trata de una actividad de refuerzo al currículo de aula. El reconocimiento de sonidos es una capacidad básica para el reconocimiento de los sonidos de las letras en la cadena hablada. Una buena discriminación auditiva es uno de los pilares para una buena comprensión de diferentes tipos de textos orales.

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

En esta unidad didáctica aparecen juegos con objetos que tienen su correspondencia en el mundo real: las tarjetas de memoria, los puzzles, los cuentos, los juegos de alfabeto. Consideramos que todos ellos poseen un importante valor educativo tanto para la formación general del niño como en concreto para la adquisición de las destrezas comunicativas de escucha, expresión oral, lectura y escritura, fundamentos del área de Lengua Castellana y Literatura.

El niño en familia deberá seguir jugando con estos juguetes tan educativos, entre los que quisiéramos destacar a los cuentos, juguetes y muchos de ellos obras de arte a la vez, un producto muy recomendable para nuestra infancia. Hacer niños lectores es una de las grandes tareas de la familia y la escuela.

En esta unidad, el niño escribirá con el teclado del ordenador, pero esto no quiere decir que abandone la escritura caligráfica, ofrecemos un recurso mas complementario a su formación. De ahí que sigue siendo aconsejable que el niño escriba en cuadernos, haga anotaciones, copie poesías, se invente una historia, escriba en su diario. La escritura es una conquista humana demasiado importante como para abandonarla por los teclados de un día para otro. Su convivencia con el mundo de las tecnologías está garantizada.

En esta unidad, el niño leerá en la pantalla del ordenador, pero leerá principalmente informaciones, palabras sueltas. En otro momento, también podrá leer algún texto más largo, incluso algún cuento breve, pero ante todo el niño deberá leer en los libros.

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?





Actividad 1. JUEGO DE CARTAS.

El edredón de la cama será uno de las zonas de interactividad del cuarto de perla. Al hacer clic sobre él, se activa un ejercicio de tarjetas de memoria con distintos niveles de dificultad. La superación de un nivel comportará el paso al nivel siguiente.

Habrán veinte cuadros, diez parejas. Al comienzo de la actividad las tarjetas estarán mirando hacia abajo.

El niño hará clic sobre un cuadro y la tarjeta se volteará, permaneciendo en esa posición hasta que vuelva a hacer clic en otra tarjeta, tratando de encontrar su pareja. Si el resultado es positivo, la pareja de tarjetas quedarán descubiertas; si el resultado es negativo, tras varios segundos volverán a su posición original. El juego termina cuando el niño ha descubierto las diez parejas.

Primer nivel: emparejar imágenes de estos personajes. Son diez parejas de imágenes, exactamente iguales, del mundo de los cuentos.

Segundo nivel: emparejar objetos ligados a los personajes. Se trata de objetos fácilmente identificables con su personaje.

Tercer nivel: emparejar mitades de títulos de cuentos (esta vez ya no ilustraciones sino tarjetas de palabras).

Criterios de evaluación: el usuario superará el ejercicio cuando empareje las diez tarjetas. Se admiten errores, pero si superan en número a diez, se abrirá la siguiente locución de Perla: "Vamos, sigue intentándolo, trata de recordar dónde está cada uno".

Actividad 2. EL CUENTO DE LOS TRES CERDITOS.

Se trata de construir un cuento ilustrado, con viñetas a partir de elementos dados: personajes en distintas posiciones, escenarios y espacio para la narración de cada viñeta. De este modo el usuario trabajará sobre una ventana, con recursos de personajes, objetos y escenarios a un lado, a modo de barra de utilidades, y con un espacio para texto, en la parte inferior.

El niño en primer lugar realizará la composición de la viñeta. Cuando la haya terminado, escribirá el texto.

La primera elección gráfica es la del escenario, exterior o interior. A continuación la de objetos que formarán parte sustancial de éste, en especial las diferentes casas. Por último deberá colocar los personajes que intervengan en la acción, en la posición más conveniente. Para ello contará con los personajes del lobo y los tres cerditos, el pequeño, el mediano y el grande. Se ofrecen hasta ocho posiciones distintas. Una vez hecha esta selección, lo podrá colocar en la ubicación elegida dentro de la viñeta, arrastrando la figura con el ratón.

Cuando el alumno termine una viñeta, deberá pulsar en el botón de "siguiente" para continuar. Cuando haya realizado todas las viñetas, deberá pulsar en el botón de "finalizar" y, si desea obtener el cuento impreso, pulsar en el botón de "imprimir".

En cuanto al texto escrito, se deberá valorar especialmente su carácter explicativo de la imagen, su sincronización con ésta.

La riqueza y precisión del vocabulario, el orden adecuado de las frases y la expresión ortográfica correcta serán aspectos que el usuario cuidará especialmente ante la posibilidad de

imprimir "su cuento".



Actividad 3. EL CUENTO DE EL GATO CON BOTAS.

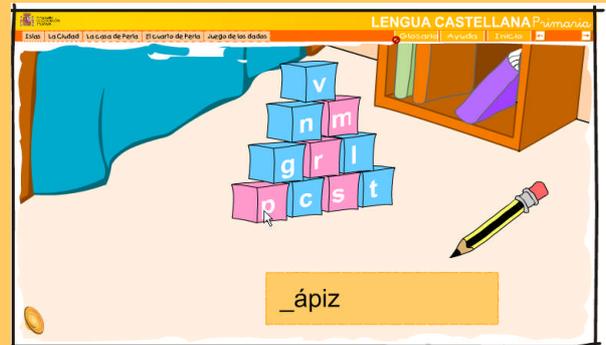
El ejercicio se activará cuando el niño haga clic en el objeto "libros" colocado sobre la estantería. Se abrirá el cuento de "El gato con botas".

Actividad 3. Parte primera: ver y escuchar el cuento

Al activar este cuento, se abrirá una narración audiovisual del cuento clásico "El gato con botas". Esta versión aparece dividida en once escenas animadas que sirven de soporte a la grabación en audio del texto. El usuario deberá escuchar el cuento con atención.

Actividad 3. Parte Segunda. Comprobación de la comprensión

El niño o la niña deberá señalar la opción correcta a elegir una entre cuatro (imagen y texto sonoro) El texto se reproduce en una locución, cada una de las cuatro opciones se representa con una sencilla ilustración animada.



Actividad 4. JUEGO CON LOS DADOS DEL ALFABETO.

Haciendo clic en el objeto, se activará el ejercicio. Dice Perla: "Hola ¿quieres jugar con estos dados de letras? Con ellos podemos construir palabras. Es el juego de las palabras escondidas".

El ejercicio tiene cuatro niveles de dificultad. El niño o la niña deberán completar palabras a las que le falten una o varias letras, o todas en el cuarto nivel. Seleccionando letras de la pirámide y haciendo clic sobre ellas, el dado en cuestión se animará e irá rodando hasta colocarse en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Por tratarse del ciclo y unidad que nos hallamos, se facilitarán ayudas visuales. En principio, que junto al nombre para completar aparezca un pequeño dibujo de éste.

Primer nivel:

"Completa con la letra que falta":

primero una serie de diez palabras con la letra inicial;

ídem letra final;

ídem letras intermedias.



Para superar el ejercicio, el niño o la niña debe elegir las opciones correctas, así que cada vez que conteste a una se emitirá un mensaje de respuesta correcta o incorrecta.

Si la respuesta es correcta, voz de Perla: "Muy bien, vamos con la siguiente";

Si la respuesta no es correcta, voz de Perla: "Vuelve a intentarlo", repetir la locución y darle otra oportunidad.

Después de las preguntas, se podría emitir un informe de respuestas correctas contestadas a la primera y no contestadas a la primera.

Actividad 3. Parte Tercera. Re-escritura del cuento.

Una vez contestadas las preguntas y superado el ejercicio, el alumno pasará a la tercera parte, consistente en re-escribir el relato. En la misma pantalla saldrá Perla como conductora del recurso felicitando al usuario e invitándolo a realizar la siguiente actividad.

Voz de Perla: "Enhorabuena, todas las respuestas son correctas. ¿Te atreves ahora a escribir tu propia versión del cuento? Utilizado el teclado para escribir en la parte inferior de cada ilustración."

El niño o la niña escribirá el texto, apropiando el contenido a la ilustración. Cuando termine una viñeta, deberá hacer clic en el botón de "siguiente"; cuando termine la última viñeta, podrá "imprimir" el cuento.

Segundo nivel:

"Completa las letras que faltan":

-primero una serie de diez nombres con dos letras iniciales, preferentemente formando una sílaba;

-ídem dos letras finales;

-ídem dos letras intermedias.

Tercer nivel:

"Completa las letras que faltan":

-primero una serie de diez nombres con tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada;

-ídem de tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada en interior o final de palabra;

-finalmente letras de sílabas diferentes, en cualquier posición.



Actividad 6. LOCALIZAR FUENTES SONORAS. LOTO FONÉTICA.

Algunos juguetes emiten sonidos: Un barco, un coche, un tren, un bebé en su cuna, un robot, una caja de música, una carroza con caballos.

Estos juguetes formarán parte de la colección de objetos de la habitación y serán sensibles: cuando el usuario haga clic sobre ellos, emitirán un sonido, pero no el que le corresponde, sino el de otro juguete, aleatoriamente. Los sonidos estarán desordenados y el usuario deberá ordenarlos:

Para realizar este ejercicio tendrá que emparejar los juguetes con su sonido correspondiente. En las casillas de una fila se localiza el icono de un altavoz que al hacer clic sobre él emite uno de los siete sonidos. El usuario deberá hacer clic sobre cada icono y arrastrar con el ratón el juguete a que corresponde el sonido, a la casilla pareja.

Dice Perla: "Los sonidos de estos juguetes están cambiados, no se corresponden con los suyos. Deberás colocar cada juguete en la casilla de su verdadero sonido. Haz clic para comprobar los sonidos y arrastra con el ratón el juguete correspondiente."

* * * * *