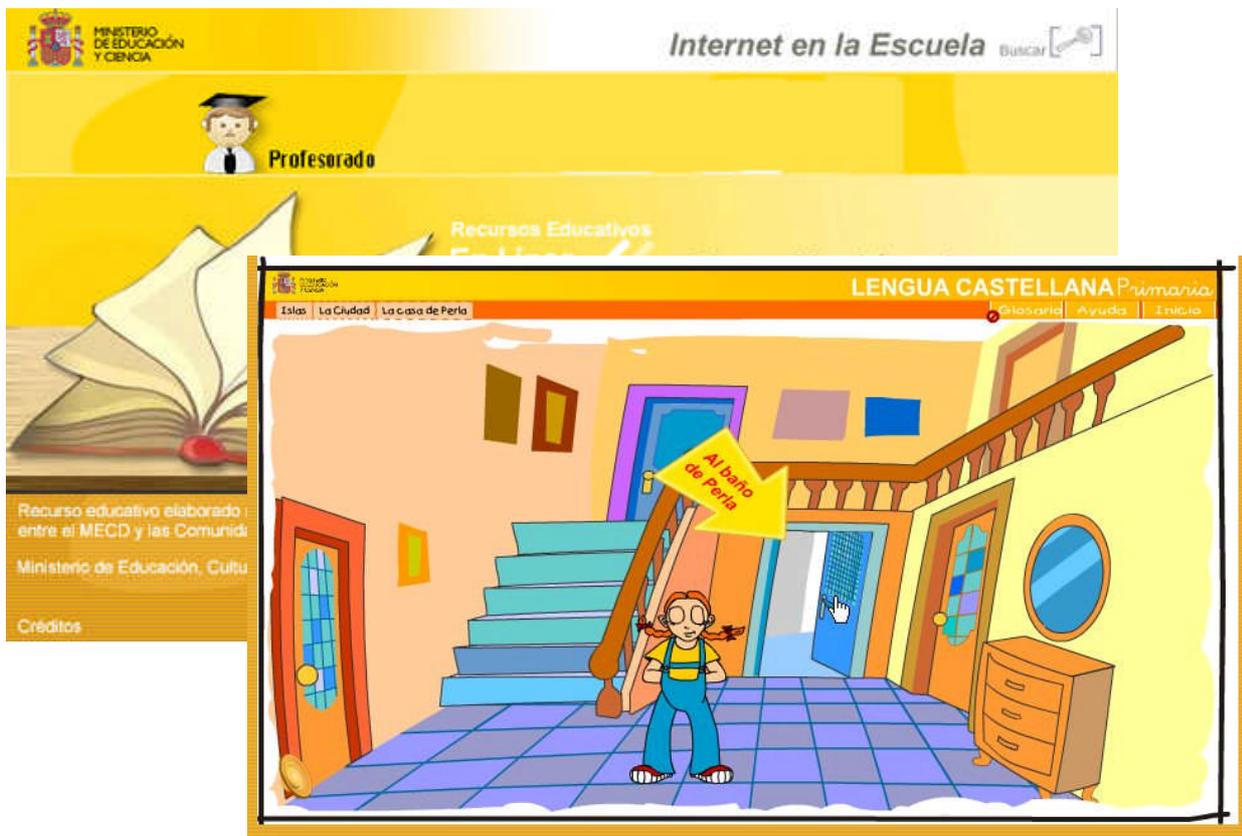


GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 04: "El baño de Perla"



The image shows a screenshot of the 'Internet en la Escuela' website. The top navigation bar includes the logo of the Spanish Ministry of Education and Science, the text 'Internet en la Escuela', and a search icon. Below this, there are sections for 'Profesorado' (with a teacher icon) and 'Recursos Educativos' (with an open book icon). The main content area features a cartoon illustration of a girl in a yellow shirt and blue pants standing in a colorful hallway. A yellow arrow points to a blue door with the text 'Al baño de Perla'. The top of the illustration area has a navigation bar with 'Isla', 'La Ciudad', 'La casa de Perla', 'Glosario', 'Ayuda', and 'Inicio'. The text 'LENGUA CASTELLANA Primaria' is visible in the top right corner of the illustration area. On the left side of the screenshot, there is a vertical sidebar with the text: 'Recurso educativo elaborado entre el MEC y las Comunidades Autónomas', 'Ministerio de Educación, Cultura y Deporte', and 'Créditos'.



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 04: El baño de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO**

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN **Página 3.**

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD **Página 4.**

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD? **Página 6.**



JUSTIFICACIÓN

1- INTRODUCCIÓN

En esta unidad didáctica se pretende introducir al niño, mediante la metáfora de la “pintura con palabras”, en el concepto de la descripción; y más concretamente en la descripción de los rasgos de la cara y las expresiones del rostro, así como de la figura de personajes. Al mismo tiempo, se aprovecha para presentar el adjetivo como aquella clase de palabra adecuada para la construcción de descripciones.

Se trata, pues, de desarrollar y ejercitar la capacidad de observación para seleccionar y ordenar los rasgos característicos que individualizan y caracterizan a las cosas y a los seres vivos. Todo ello es fundamental para cimentar la modalidad textual descriptiva, presente y necesaria tanto en la vida diaria como en la vida escolar.

2- LOS TEXTOS DESCRIPTIVOS

Cuando describimos realizamos una operación intelectual que consiste en enumerar los elementos y trazos que configuran una realidad. En la descripción distinguimos los siguientes aspectos:

- Examen de la realidad
- Reconocimiento de sus trazos esenciales
- Enumeración según un orden determinado

Con este tipo de texto determinamos las características y propiedades de las personas, animales, objetos o situaciones.

3- IMPORTANCIA.

Debemos por tanto dedicar tiempo a trabajar, desde muy temprano, las ideas que exponemos con nuestros/as hijos/as, ya que repercutirán en el conocimiento claro y ordenado del mundo que les rodea, elaborando esquemas de pensamiento y conocimiento bien estructurados y acordes con la realidad.

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

1. ¿CÓMO PODEMOS UTILIZAR ESTE RECURSO?

1.1. Una posibilidad es que lo visionemos nosotros primero para conocer sus posibilidades, valorar si el niño o la niña está preparado para interactuar con él, es decir, posee el nivel



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 04: El baño de Perla

Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

madurativo adecuado y los conocimientos previos suficientes para poder iniciarse en el mismo y alcanzar los objetivos que se pretenden.

Visionando e interactuando nosotros primero con el recurso, podremos observar las dificultades con las que se encontrará.

1.2. También podemos ir “aprendiendo” con él, es decir, nos ponemos a “jugar” en la unidad con el niño o la niña.

Trabajando juntos, podemos comentar qué es lo que debemos hacer en cada momento, reflexionando sobre ello. Le ayudamos en los procesos de reflexión pero no le damos las soluciones ni “pistas”. Debemos dejar que se equivoque si es el caso (no le debemos avanzar respuestas ni conocimientos).

1.3. Si ya conocemos el recurso, antes de poner nuestro/a hijo/a en situación de interactuar con él podemos realizar algunas actividades lúdicas previas que le sirvan de motivación y preparación para el trabajo a realizar. También las podemos realizar al finalizar la actividad. En el punto siguiente sugerimos algunas propuestas.

1.4. En cualquier caso, y como NORMA GENERAL, tendremos en cuenta lo que sigue:

1.4.1. Antes de comenzar debemos comentar qué es lo que vamos a hacer, por qué y para qué lo hacemos.

1.4.2. El trabajo ante el ordenador debe estimarse en unos 20 minutos, durante los cuales al niño le debe dar tiempo a completar un recorrido por las seis pantallas de ejercicios de la descripción.

A su vez, cada pantalla suele presentar tres niveles de dificultad; por lo tanto podemos realizar tres sesiones diferentes –en días distintos- de veinte minutos cada una.

1.4.3. Tras finalizar la actividad haremos una “puesta en común”, valorando lo que hemos realizado, si hemos conseguido los objetivos o no; así como toda aquella información que consideremos relevante para ulteriores utilizaciones del recurso.

2. ALGUNAS IDEAS PARA ANTES O DESPUÉS DE EMPEZAR LA ACTIVIDAD

"ADIVINANZAS"

Jugamos a inventar adivinanzas. El niño o la niña escoge la palabra que quiere describir y la anota en un papel que deberá ocultarse de la vista de los demás participantes. El niño o la niña deberá dar “pistas” para que averigüemos de qué se trata. Una vez acertado comprobaremos en el papel que se trataba de esa palabra.

Si el/la niño/a tiene dificultad para elegir el objeto de la descripción o para indicar rasgos del mismo, se les pueden facilitar imágenes (animales, personajes, objetos...) para que escoja una entre ellas y tenga un apoyo visual en la descripción.



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 04: El baño de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

"DIBUJAMOS UN PAISAJE"

Necesitamos fotografías o imágenes de paisajes. Un niño o niña escogerá una de las fotografías y, sin mostrársela a los compañeros, deberá describirla, indicando sus rasgos más significativos. Comenzará por aspectos más generales (hay montañas al fondo y un pueblo a la derecha) para ir dando más detalles (en el pueblo hay tres casas y una iglesia, la iglesia...)

Mientras otro niño o un adulto intenta dibujar el paisaje atendiendo a las explicaciones que se le facilitan.

Al final se comparan los dibujos entre sí y con la fotografía de partida.

Conversamos sobre las diferencias obtenidas ¿Por qué? ¿Cómo nos debiera haber descrito algún elemento del paisaje para que se pareciera más? ¿Escuchamos con atención?

Conviene realizar esta actividad varias veces para que los niños perfeccionen la tarea, se den cuenta que deben ser más minuciosos y claros en las descripciones y valoren la importancia de atender y tener en cuenta todos los datos que se les ofrecen.

"VEO, VEO..."

Este juego de normas por todos conocidas, puede ser practicado en distintas situaciones como un viaje, una visita a un museo, comida en un restaurante, etc.

"FICHERO DE ADJETIVOS"

Elaboramos un fichero de adjetivos relacionados con características de las personas: físicas y de personalidad. Las cualidades físicas estarán clasificadas según el elemento al que están referidas; por ejemplo, en "pelo" podríamos incluir: moreno, rubio, pelirrojo, calvo, canoso...

El fichero nos puede ser muy útil para realizar otro tipo de actividades:

- Escogemos un adjetivo de cada categoría y dibujamos a una persona según estas características.
- Describimos a un amigo utilizando los adjetivos del fichero.
- Si juegan varios niños, cada uno se describe a sí mismo. Juntamos todas las descripciones, leemos una al azar e intentamos averiguar de quién se trata.

"¿QUIÉN ES QUIÉN?"

Juego por parejas que nos resultará muy útil para el contenido que estamos trabajando, ya que consiste en averiguar un personaje según la descripción que de él se nos hace.

"EXPRESIONES"

Un niño intenta imitar un estado de ánimo (tristeza, miedo, alegría...) podrá utilizar todo el cuerpo. Otro niño o un adulto intenta averiguar el sentimiento que quiere transmitir. Una vez



**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 04: El baño de Perla
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

conseguido, entre todos se intenta dar motivos o causas por las que podamos sentirnos de esa forma.

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?

La unidad presenta tres posibles itinerarios, según su progresiva dificultad, atendiendo a las características del niño o niña. El nivel más sencillo es el que aparece en pantalla por defecto. Si deseamos subir de nivel pulsaremos el 2 ó 3 que se encuentra en cada pantalla. Haremos el mismo tipo de ejercicio, pero con una dificultad mayor. Podemos comenzar, pues, recorriendo el itinerario del nivel 1 completo y luego los otros dos; o bien, en cada pantalla, elegir el nivel adecuado a cada niño en particular.

En todo caso, el orden lineal de navegación es el que presentan las pantallas de la 1ª a la 7ª (aunque esta última, tiene identidad propia, ya que su carácter de juego le permite ser utilizada como recompensa de las seis anteriores, como instrucción y aprendizaje independiente o como apéndice coherente de las pantallas anteriores. Lo mismo sucede con el juego de cambio de imagen de Perla, en medio de las descripciones físicas).

El botón de **“ayuda didáctica”** (o explicación de conceptos) es *optativo*. Le sirve al usuario de explicación teórica (sencilla, visual, sonora, gráfica, animada y graduada por niveles de dificultad: *refuerzo y consolidación*) del *procedimiento de la descripción*, pero no es –en modo alguno- imprescindible, ni siquiera necesario, para la comprensión o adquisición procedimental de la misma. En todo caso, también es útil para indicar a los padres, y adultos que manejen esta unidad, el concepto de descripción. Por otro lado, este tipo de “ayuda conceptual” familiariza al niño con un modelo de aprendizaje y comprensión teórica (sencilla y audiovisual) que le acompañará a lo largo de su vida académica. Insistimos, pues, que dicho botón es una opción más que ofrece el recurso, pero no necesario para la comprensión de los contenidos de la unidad, que se explican, en la práctica, por sí mismos.

La evaluación de la unidad quedara plasmada en un informe de la sesión donde se indicará el tiempo que le ha dedicado el niño a cada actividad y el porcentaje de aciertos y errores.



1. “SELECCIÓN DE LOS RASGOS DE LA CARA”

Al rostro de Perla reflejado en el espejo se le desvanecen sus rasgos, quedando el óvalo de la cara. Aparecen adivinanzas referidas a las partes del rostro y debajo tres respuestas posibles. El niño debe arrastrar la palabra correcta hasta la silueta de la cara. Esta se fijará como un dibujo simple en blanco y negro.

2. “DESCRIPCIÓN DE LOS RASGOS DE LA CARA”

Se trata de completar la cara de Perla, dibujada a lápiz y esquemáticamente, con palabras que describen el color, tamaño y forma de los rasgos de su cara, es decir, con adjetivos. El/la niño/a deberá elegir los adecuados para que podamos reconocer a Perla. Los rasgos equivocados se fijarán igualmente en la cara de Perla para que el/la ejecutante compruebe visualmente su error y lo corrija.



3. “EL JUEGO DE LAS CIEN CARAS”

Actividad no puntuable en el informe de sesión. El niño podrá elegir los rasgos de la cara de Perla, según su gusto. Aquí todas las opciones son válidas, pues se trata de jugar a cambiar el aspecto del personaje. Finalizará el juego cuando se hayan probado todas las opciones posibles o cuando el usuario se canse y decida abandonar.

4. “EL ORDEN DE LOS RASGOS DE LA CARA”

En esta actividad se pretende realizar la descripción de la cara de Perla siguiendo un orden “arriba/abajo” o “abajo/arriba”. El/La niño/a deberá arrastrar únicamente los elementos de la cara empezando por la parte superior o inferior del rostro y secuencialmente completar los otros rasgos.



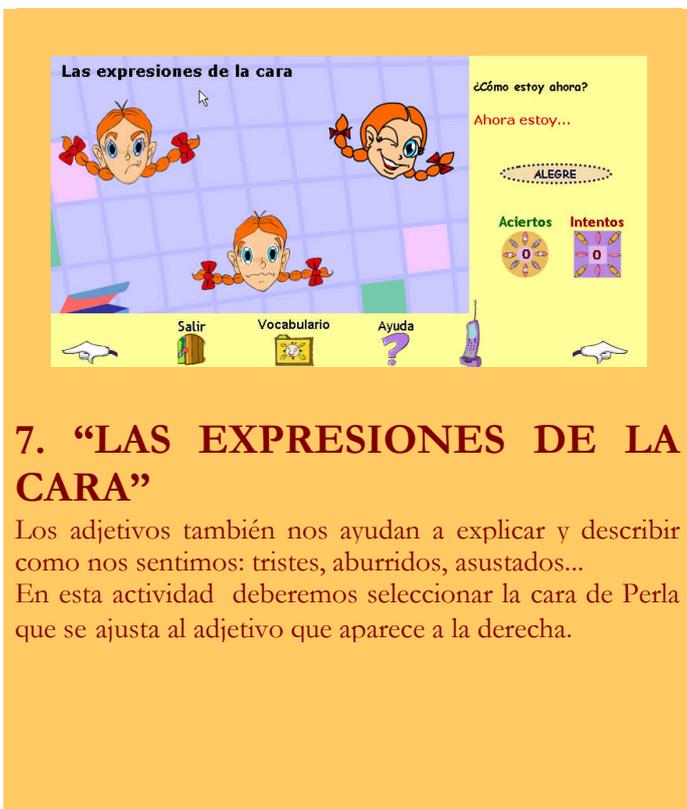
5. “DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES”

Se propone un nuevo juego de descripción. El niño o la niña deberá arrastrar las palabras que aparecen a la derecha y colocarlas en el óvalo y en el cuerpo de Perla. Al tiempo que las va arrastrando adecuadamente irán apareciendo la cara y el vestido de la niña. Se complicará la actividad en el segundo y tercer nivel ya que la descripción deberá realizarse de forma ordenada de arriba/abajo o de abajo/arriba



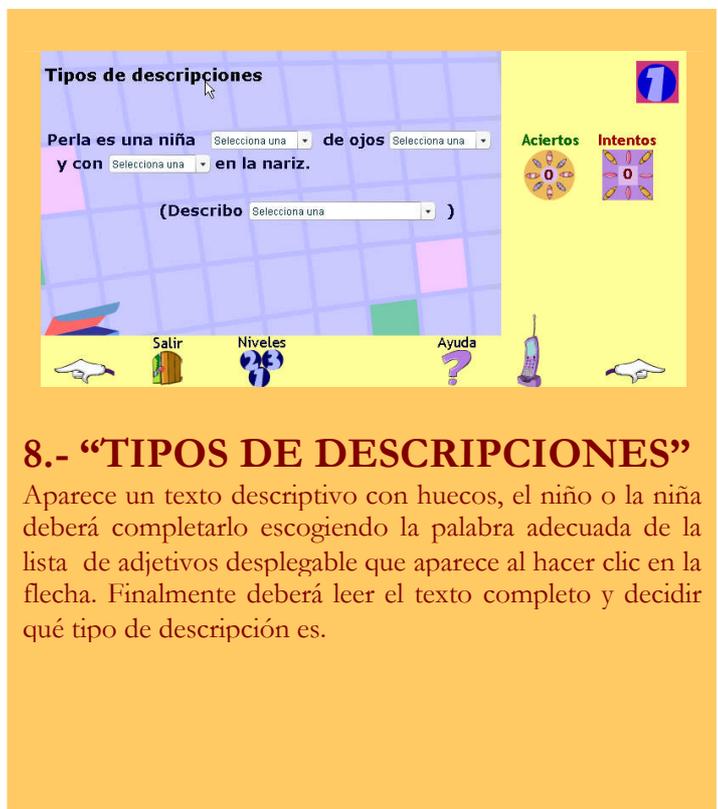
6. “JUGANDO A CAMBIAR DE IMAGEN”

Actividad semejante a la número 3, pero trabajando con todo el cuerpo. Describimos un personaje entero utilizando los adjetivos que escogerá, libremente el niño, en unas listas desplegables.



7. “LAS EXPRESIONES DE LA CARA”

Los adjetivos también nos ayudan a explicar y describir como nos sentimos: tristes, aburridos, asustados... En esta actividad deberemos seleccionar la cara de Perla que se ajusta al adjetivo que aparece a la derecha.



8.- “TIPOS DE DESCRIPCIONES”

Aparece un texto descriptivo con huecos, el niño o la niña deberá completarlo escogiendo la palabra adecuada de la lista de adjetivos desplegable que aparece al hacer clic en la flecha. Finalmente deberá leer el texto completo y decidir qué tipo de descripción es.



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 04: El baño de Perla

Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO



9.- “A LA CAZA DEL ADJETIVO”

El objetivo de esta actividad es la identificación de adjetivos. En el espejo de Perla irán apareciendo sustantivos y adjetivos. Se deberá hacer clic sobre el adjetivo. Un chorro de pasta de dientes saldrá del tubo de dentífrico para “atraparlo”.

* * * * *