

GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 05: "El salón 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 05: El salón de Perla.
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO**

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN **Página 3.**

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD **Página 3.**

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD? **Página 4.**

JUSTIFICACIÓN

1- INTRODUCCIÓN.

. La interactividad de esta unidad transcurre en el salón de Perla. En la estantería hay muchas actividades de aprendizaje.

. La mascota favorita, un periquito que vuela por el salón, nos los irá mostrando: dominó de palabras, tetrís, bingo, baraja de rimas... En el salón sobre la mesa; también hay un teléfono con mensajes grabados.

. Podemos interactuar libremente con lo que deseemos.

- ☞ En el **juego del tetrís**, se trabaja la correspondencia fonema–grafía–imagen de palabras que contienen las sílabas **ca, co, cu, que, qui**, y **la palabra como unidad básica de significado**.
- ☞ Con el **dominó de palabras**, reforzamos la correspondencia fonemas grafías: **ca, co, cu, que, qui, ll, ñ, ch, za, zo, zu, ce, ci, v, b**. y **el reconocimiento de la sílaba a partir de la palabra**.
- ☞ En el juego de la **baraja de rimas**, iniciamos al alumno **en el reconocimiento de la rima**.
- ☞ Con el **teléfono**, la **comprensión de mensajes orales y escritos y la relevancia de la información**.
- ☞ En el juego del **bingo**, nos ocupamos de los mismos contenidos que en el dominó de palabras pero **utilizando la palabra como unidad básica de significado**.

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

1. ¿CÓMO PODEMOS UTILIZAR ESTE RECURSO?

1.1. Una posibilidad es que lo visionemos primero para conocer sus posibilidades, valorar si el niño o la niña está preparado para interactuar con él, es decir, asegurarnos de que posee el nivel madurativo adecuado y los conocimientos previos suficientes para poder iniciarse en el mismo y alcanzar los objetivos que se pretenden.

Visionándolo nosotros primero e interactuando con el recurso, podremos observar las dificultades con las que se encontrará y prever el modo cómo podemos ayudarle a completar su aprendizaje.

1.2. Podemos también ir “aprendiendo” con él, es decir “nos ponemos a jugar en el recurso con el niño o la niña y le dejamos que sea él quien vaya descubriendo el juego o nos explique cómo se juega”.

Jugando juntos, podemos comentarles qué es lo que debemos hacer en cada momento, reflexionando sobre ello y ayudando al niño o a la niña a tomar decisiones que ayuden a su maduración. De este modo, les ayudamos en los procesos de reflexión, pero no le damos las soluciones ni siquiera “pistas”. Debemos valorar si el beneficioso que el niño o la niña se equivoque. No le debemos avanzar respuestas ni conocimientos.

En cualquier caso y como **NORMA GENERAL** tendremos en cuenta que la puesta ante el ordenador debe estimarse en unos 20 minutos de trabajo. Tras finalizar la actividad haremos una reflexión con el niño o la niña valorando lo que hemos realizado, lo que hemos aprendido, si hemos disfrutado haciéndolo o no, en qué momentos hemos encontrado más dificultades y por qué,...

2. ALGUNAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS que podemos realizar

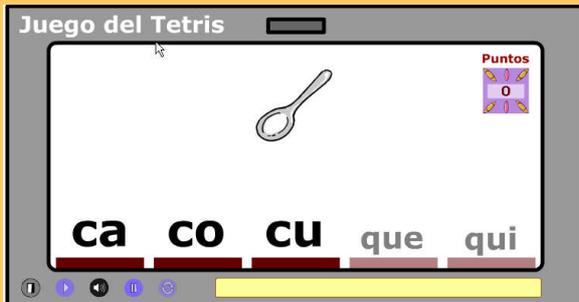
2.1 El juego de las "PALABRAS CONCATENADAS"

El clásico juego en el que uno dice una palabra y el siguiente tiene que decir otra que empiece por la sílaba que terminó el anterior. Podemos usarlo cuando vamos en coche de viaje, caminando por la localidad, en casa....

2.2. "EL DETECTIVE DE OBJETOS PERDIDOS"

Se trata de que el niño o la niña busque, por la casa objetos que empiecen por las sílabas que estamos trabajando (por ejemplo: "ca" "ce" "ci"...). En una hoja irá escribiendo debajo de la columna correspondiente las cosas u objetos que encuentra en casa y que contienen esa sílaba. Se lo pasará bien en la investigación que podemos mejorar si le decimos que se invente con todos ellos una historia disparatada. Ello fomentará su imaginación y creatividad.

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?



1."EL TETRIS"

Una vez seleccionada esta opción, Perla indica al alumno las instrucciones del juego.

Éste consiste en lo siguiente: en la pantalla del juego se observa que van cayendo imágenes de objetos. Con los flechas de desplazamiento del teclado el alumno debe mover los objetos hasta situarlos en la columna de las sílabas que le corresponde.

La actividad ofrece varios grados de profundización o niveles.



2. "LA BARAJA DE RIMAS"

Es un juego de los de tipo "memory". En pantalla se muestran ocho cartas. Son cuatro parejas de rimas que el alumno debe ir asociando.

El alumno y alumna deberá prestar atención a si se trata de objeto y su grafía, locución y su grafía, locución y objeto

Cuando termina la secuencia, las cartas desaparecen y se ofrece la oportunidad de abandonar el juego o continuar con otro similar de mayor dificultad.



3."EL BINGO"

Un bombo de lotería contiene bolitas con palabras. El alumno pulsará en bombo para ponerlo en funcionamiento y dejará caer una bolita con una palabra. En la parte inferior de la pantalla hay un cartón con dibujos. El alumno arrastrará la bolita al dibujo que corresponda. Cuando tenga una línea completa oírá "Línea"; cuando tenga el cartón lleno escuchará a Perla que le indicará "¡Bingo!".

En el bombo hay 27 palabras correspondientes a tres cartones con 9 objetos cada uno de ellos. El juego presenta una nueva forma cada vez que se juega.



4."EL DOMINÓ DE PALABRAS"

El juego plantea seis niveles en orden de dificultad. En cada uno de los niveles se muestra una ficha con una imagen y bajo ella una etiqueta con su nombre. El alumno debe asociar las imágenes en función de su sílaba final, de modo que el objeto que representa coincida con la última sílaba de la palabra anterior. Conforme se van adquiriendo niveles pueden aparecer sólo objetos, nombres, locuciones etc.



4."LOS MENSAJES DEL MÓVIL"

En la pantalla se mostrará el número de mensajes recibidos sin leer. Para escucharlos debe pulsar la tecla de avance del móvil. Si quiere abandonar la actividad, la tecla de salida.

Si escucha el mensaje, se inicia la actividad con unas preguntas y respuestas de elección múltiple para conocer el grado de comprensión del mismo.