

# GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 07: "Perla en el mercado"



The screenshot shows a web interface with a yellow header. On the left is the Spanish Ministry of Education and Science logo. On the right, it says "Internet en la Escuela" with a search icon. Below the header is a navigation bar with a teacher icon and the word "Profesorado". The main content area features a cartoon illustration of a fruit vendor with a mustache, wearing a green apron over a blue and orange shirt, standing behind a wooden stall. The stall contains three trays: purple grapes, yellow bananas, and red tomatoes. Two bunches of green grapes hang from the top of the stall. On the left side of the screenshot, there is a vertical sidebar with an open book icon and text: "Recurso educativo elaborado a través de Internet en la Escuela entre el MEC y las Comunidades Autónomas. Ministerio de Educación, Cultura, y Deporte. 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 07: "Perla en el mercado".  
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO**

**ÍNDICE**

**JUSTIFICACIÓN** **Página 4.**

**APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD** **Página 5.**

**¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?** **Página 7.**

## **1- INTRODUCCIÓN**

En esta unidad se trabaja la lectura comprensiva y expresiva de breves descripciones, la ampliación de vocabulario, la audición y reproducción de trabalenguas y una primera aproximación a los nexos entre oraciones, con el reconocimiento del punto y la coma.

Se pretende que el/la niño/a conozca, de manera sencilla, la diversidad lingüística de España. Esta cuestión se trabaja mediante la presentación en la unidad de los distintos oficios y tiendas que aparecen en el mercado con sus diferentes nombres en todos los idiomas oficiales del Estado. Se trata de dar unas pequeñas pinceladas sobre este tema.

También intentamos que aumente sustancialmente su caudal léxico. Respecto a la lecto-escritura es fundamental que los niños consigan escribir de forma ordenada y con corrección ortográfica, así como que aprendan a relacionar los distintos tipos de pausas con las inflexiones tonales correspondientes.

## **2- LA DESCRIPCIÓN/AMPLIACIÓN DE LÉXICO**

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, con nuestros hijos e hijas esta habilidad, ya que repercutirá en el conocimiento claro y ordenado del mundo que les rodea.

Dada la edad de los niños a los que va dirigida esta unidad también es necesario recurrir continuamente a ideas previas construidas a través de la observación directa de su entorno, sin las cuales sería muy difícil que pudiesen estructurar un texto de estas características. De ahí el recurso del pictograma que se despliega para ayudarle a evocar sensaciones que ha ido percibiendo a través de los sentidos y que le facilitarán la elaboración de 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 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 el recurso 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 al niño en situación de interactuar con él podemos realizar algunas actividades lúdicas previas que le sirvan de motivación y preparación para el trabajo



posterior. También las podemos hacer al finalizar la actividad. En el punto siguiente sugerimos algunas que nos pueden ayudar.

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

**1.4.1.** Antes de interactuar con el recurso 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 presenta dos 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 posteriores utilizaciones del recurso.

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

**Para las actividades complementarias** tendremos en cuenta lo siguiente: Los niños tienen un interés especial por los alimentos, están familiarizados con ellos: los ven y comen diariamente. Utilizando, pues, este material tan asequible y la observación directa a través de los sentidos, podemos realizar multitud de actividades complementarias. Actividades que le ayudarán a observar, clasificar, organizar y describir el mundo que le rodea.

Veamos algunas:

**"VEO, VEO"**

Las normas de este juego son de sobra conocidas. Puede desarrollarse sobre alimentos reales, folletos publicitarios de supermercados, tiendas, etc.



Los padres pueden realizar este juego aprovechando las múltiples ocasiones en que el niño les acompaña al supermercado o a un centro comercial.

### **"JUEGOS DE DETECTIVES"**

Los detectives utilizan todos los sentidos para encontrar pistas excepto la vista.

#### ***¿CÓMO ES?*** (Tacto)

Se introduce una fruta dentro de una bolsa lo suficientemente grande para poder manipularla dentro sin que se vea. El niño irá describiendo lo que percibe a través del sentido del tacto y lo verbalizará para toda la clase: forma, dureza, tamaño, peso, textura.... Al final dirá el nombre. Si no acierta o no lo sabe, podremos ayudarle.

#### ***¿A QUÉ HUELE?*** (Olfato)

El niño jugará con los ojos cerrados, ya que no puede tocar ni ver durante el juego.

Se le presentan, entonces, distintos alimentos que debe oler: limón, naranja, vinagre, café, un trocito de pescado, chorizo.....Esta vez el detective utilizará su olfato para conseguir pistas. Deberá decir el nombre del alimento y señalar si su olor es agradable o desagradable.

#### ***¿A QUÉ SABE?*** (Gusto)

Lo mismo que en el juego anterior pero ahora investigaremos con el sentido del gusto. Probaremos trocitos de fresas, manzana, naranja, pastel, chocolate, galletas etc. El niño dirá el nombre y el sabor del alimento que está probando: dulce, amargo, salado.... ¿agradable o desagradable?

#### ***"SIGA LA RUEDA"*** Juego colectivo.

Un niño tiene los ojos vendados. Los demás reciben un dibujo de un alimento o un alimento real: fruta, pastel etc.

Se lo irán pasando de mano en mano. El que lo tiene debe dar una pista, (decir una característica del objeto), sin decir su nombre.

El niño que tiene los ojos vendados puede intentar adivinar el nombre del objeto desde la primera pista. Si no lo adivina sus compañeros pueden orientarlo con las expresiones: "caliente" o "frío", por ejemplo si se trata de una fruta aunque no sea la que ha dicho. Si no acierta continuará el juego hasta que las pistas sean suficientes.



Una vez se ha adivinado el objeto el niño podrá sacarse la venda y ya observándolo, repetirá algunas de sus características haciendo una pequeña descripción oral.

### **"FICHERO DE ALIMENTOS"**

Cada ficha puede llevar el nombre del alimento, un dibujo realizado por el niño o una ilustración y una breve descripción. Se puede añadir una frase sencilla en la que aparezca el término que estamos analizando para facilitar la comprensión.

Las palabras del fichero pueden ordenarse según los distintos grupos de alimentos, según su origen etc.

### **"HAGAMOS INVENTARIO"**

Hacer una lista u hoja de inventario de los paquetes de alimentos que hay en la despensa de casa.

¿Qué alimentos contiene el paquete?

¿De qué países o regiones proceden?

¿Está el nombre del producto escrito en otros idiomas? ¿Reconoces alguno?

¿Cuál?

## **CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD**

La unidad presenta cuatro itinerarios que se corresponden con diferentes puestos de venta que se pueden encontrar en el mercado. El niño podrá elegir el orden para visitar los diferentes puestos, debiendo visitarlos todos.

Dentro de cada puesto del mercado podemos escoger dos niveles de dificultad para realizar los ejercicios. En los dos niveles haremos el mismo tipo de ejercicio, pero con diferente grado de complejidad. Podemos comenzar, eligiendo el itinerario del nivel 1 completo y luego el nivel dos; o bien, en cada puesto del mercado, elegir el nivel adecuado a cada niño en particular.

En todo caso, al superar correctamente todos los ejercicios de cada nivel, se encontrará como "recompensa" la audición y reproducción de diferentes trabalenguas.

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



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 07: "Perla en el mercado".  
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO

*procedimiento de la descripción*, pero no es –en modo alguno– imprescindible, ni siquiera necesario, para la comprensión o adquisición procedimental de la misma. 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 quedará 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.

**En las explicaciones que vienen a continuación deberán incluirse ejemplos de las pantallas definitivas de los ejercicios que se utilizarán en la unidad.**

PRIMER ITINERARIO: FRUTERÍA: NIVELES 1 Y 2:

Se realizarán 3 actividades en cada nivel. Estas actividades tienen el mismo formato, variando solamente la fruta que se describe y el nivel de dificultad.



## 1. FRUTERÍA

### NIVEL 1

#### "DESCRIBE CON LOS CINCO SENTIDOS"

Se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo (pictograma), que hace alusión al sentido que se debe utilizar en cada caso. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones —adjetivos—, entre las que el niño debe realizar la elección correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.



## 2.FRUTERÍA

### NIVEL 2

#### "DESCRIBE CON LOS CINCO SENTIDOS"

Al igual que en el caso anterior, se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo (pictograma), que hace alusión al sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones —adjetivos—, entre las que debe realizar la elección correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.



### 3.PANADERÍA NIVEL 1

#### “AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO”

Aparece un tablero cuadrulado con un juego tipo MEMORY.

El panel tiene dos partes: izquierda y derecha.

En la izquierda, al hacer clic en las cuadrículas aparecen los dibujos correspondientes. Al tiempo se escucha la voz de Perla diciendo su nombre.

En la parte derecha sólo aparece el dibujo.

El niño deberá hacer clic sucesivamente dos cuadrículas que contengan el mismo dibujo o emparejar la imagen y la palabra para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes.



### 4.PANADERÍA NIVEL 2

#### “AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO”

CRUCIGRAMA:

Al principio de cada término y señalando con una flecha, se pondrán los dibujos que corresponden a las palabras con las que hay que resolver el crucigrama.

En todos los ejercicios de crucigramas, las letras que se escriben con el teclado se sitúan automática y ordenadamente en el casillero.

El niño debe descubrir la palabra y escribirla en los recuadros del crucigrama.



## 5.CARNICERÍA

### NIVEL 1

#### "EL PUNTO Y LA COMA"

La escena muestra un texto con recuadros en los que se debe insertar los signos de puntuación: UN PUNTO O UNA COMA.

Si se acierta al elegir el signo, este se fijará y podrá escucharse un sonido de acierto.

Si resuelve mal la actividad, se oirá sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.



## 6.CARNICERÍA

### NIVEL 2

#### "EL PUNTO Y LA COMA"

El/la niño/a deberá arrastrar con el ratón los puntos y las comas que aparecen en la pantalla y colocarlos donde corresponda.

Los puntos y las comas se mueven al pulsar sobre ellos con el cursor, y pueden ser arrastrados al sitio correspondiente. Si no se colocan los puntos o las comas donde corresponde, se oye el sonido de error y el punto o coma vuelve a la parte superior del texto.



**7.PESCADERÍA**  
**NIVEL 1**  
**"SINÓNIMOS"**

A la derecha del crucigrama aparecerán los dibujos correspondientes a las palabras para ayudar a resolver la sopa de letras.

Para resolver la sopa de letras, el niño deberá arrastrar el ratón desde la primera hasta la última letra de la palabra que encuentre.



**8.PESCADERÍA**  
**NIVEL 2**  
**"SINÓNIMOS"**

Aparecerá una pantalla en la que hay una caña de pescar, una cesta de pescador y un río en el que nadan los peces que hay que pescar. Los peces llevarán un cartelito con los nombres escritos.

Se debe pulsar en el pez correcto y automáticamente éste se enganchará en la caña y pasará a la cesta. Si pulsa en un pez incorrecto, se oirá sonido de error y el pez permanecerá en el agua.

Esto lo explicará la voz de Perla al abrir la pantalla y cada vez que el niño pulse la ayuda.

