

GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 06: "El colegio de Perla"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

Internet en la Escuela Buscar

lengua Profesorado Alumnado Público

LENGUA CASTELLANA Primaria

Estas Ciudad El Colegio Glosario Ayuda Inicio

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, 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 06: El colegio de Perla.
Área de Lengua castellana. Sección de PÚBLICO**

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN	Página 3.
APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD	Página 4.
¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?	Página 4.



INTRODUCCIÓN

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.

JUSTIFICACIÓN

En esta unidad vamos a trabajar la descripción de animales y plantas del entorno a través de sencillas poesías en las que se repasa y consolida el vocabulario aprendido en clase al tiempo que se inicia al alumno en la comprensión oral y escrita de la poesía, despertando el interés del niño por este género literario. A través de sencillas rimas el niño va a descubrir el valor del adjetivo para describir la realidad y le va a dar seguridad para hacer sus propias descripciones.

En la actividad del Bingo sobre plantas trabajamos el vocabulario de flores y árboles que habrán trabajado de forma globalizada en Lenguaje y en Conocimiento del Medio.

Para alumnos de Primero de Primaria desarrollaremos una actividad en la que trabajamos la correspondencia entre fonemas y grafías de sílabas con especial dificultad a través de juegos sencillos de vocabulario y a través de los cuales despertaremos el interés del niño por las nuevas tecnologías.

Las actividades ubicadas en el ordenador y en la pizarra del aula están pensadas para ser trabajadas por alumnos de Segundo de Primaria. En ellas introduciremos de forma muy sencilla el verbo y su función en la oración pero en ningún momento le daremos la denominación de "verbos" ya que nuestro objetivo es que reconozca las palabras con las que expresamos acciones y deduzca que no expresamos de la misma forma una acción que realizamos en el presente (hoy), en el pasado (ayer) o en el futuro (mañana).

Actividad 1 : PUZZLE

El niño desde su primera infancia está familiarizado con los puzzles por lo que intuitivamente sabrá lo que tiene que hacer en esta actividad. Además de desarrollar la percepción visual y la lógica con esta interactividad pretendemos que adquiera la agilidad óculo-manual que requiere la utilización del ratón del ordenador para arrastrar piezas y, sin soltarlas, colocarlas en el lugar correcto.

Actividad 2: BINGO

Con esta actividad se consolidará el vocabulario sobre flores y árboles aprendido en Lengua y en Conocimiento del Medio.

Es un ejercicio de entrenamiento auditivo y visual, ya que debe asociar el sonido con la palabra correspondiente. Esta es la base para desarrollar la comprensión oral de diferentes tipos de textos.



Es una actividad motivadora ya que al niño de estas edades le gusta rivalizar sus compañeros y tendrá que superar la actividad en un tiempo determinado por lo que tendrá que demostrar su habilidad. La elección del nivel adecuado a cada niño es muy importante ya que evitará el sentimiento de fracaso en alumnos más lentos.

Actividad 3: JUEGO DE PAREJAS

Es un ejercicio de memoria visual y auditiva, dado que la imagen viene acompañada del sonido correspondiente.

Está destinada principalmente a niños que tengan alguna dificultad en la lectura de sílabas trabadas, pero también nos servirá como consolidación y refuerzo del vocabulario de palabras que contienen estas sílabas.

Actividad 4: ACCIONES

En la actividad localizada en la pizarra trabajamos las acciones (los verbos) en ningún momento vamos a utilizar la palabra "verbo". Le explicamos el concepto para posteriormente (en segundo ciclo de Primaria) enseñarle que a esas palabras que expresan acciones las llamamos verbos.

El niño reconocerá fácilmente las acciones porque él mismo las realiza habitualmente en casa, en el colegio o en sus actividades de tiempo libre.

Actividad 4: EL ORDENADOR DEL TIEMPO

Los diferentes tiempos verbales aparecen escritos en las figuras : Papiro—pasado, Libro—presente y ordenador—futuro.

La frase está escrita con el verbo en infinitivo destacado de las demás palabras. El alumno debe desplazarse con las flechas por las figuras y presionar en "Intro" para seleccionar el tiempo verbal correcto. Éste se colocará en la frase y la escuchará, pasando automáticamente a la siguiente frase.

Puede elegir dos niveles. En el nivel 1 sólo aparece la primera persona y en el nivel 2 aparecerán también la segunda y tercera personas.

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

Es aconsejable que antes de poner al niño a "jugar" ante el ordenador , una persona adulta lo visiona previamente y valore si el niño está preparado para realizar con éxito las actividades propuestas o si son demasiado fáciles para su nivel madurativo ya que hay actividades específicas para Primero o para segundo de Primaria.

La actividad de los puzzles de poesías sencillas , localizada en el lienzo que hay en el lado derecho del aula, puede dar ocasión para enseñar al niño otras poesías (o adivinanzas) de las mismas características que pueda conocer el adulto y serán buena



ocasión para compartir y transmitir alguna poesía de tradición oral de las muchas que hay en España.

En un mural de plantas localizado en una pared del aula encontramos la actividad del bingo. En ella vamos a ampliar y consolidar el vocabulario sobre plantas y flores. El apoyo gráfico será de gran utilidad tanto para el adulto como para el niño ya que las imágenes al tiempo de locutarse adquieren movimiento destacándose del resto y propiciando el éxito en la actividad. Para dar un cierto componente de competitividad tendremos un contador de tiempo y así, aunque la actividad les resulte fácil, podrán competir con sus compañeros a ver quién lo hace antes.

Podemos dar a estas actividades un tratamiento trasversal e interdisciplinar, ya que el vocabulario también se habrá trabajado en contenidos desarrollados en Conocimiento del Medio.

En el cuaderno que aparece en la mesa del aula encontramos una actividad específica para Primero de Primaria. Se trata de emparejar tarjetas. Ésta actividad es muy intuitiva, además el niño está acostumbrado en clase a este tipo de juegos: juegos de tarjetas de vocabulario (de cartón), juegos de asociación, etc. Además de trabajar vocabulario y la lectura de sílabas trabadas podemos realizar otros juegos de vocabulario, como por ejemplo: trabalenguas y juegos vocálicos con palabras que contengan estos fonemas.

En la pizarra del aula encontramos una actividad que podemos trabajar en los dos cursos del ciclo, pero preferentemente a partir del tercer trimestre de Primero. Vamos a explicar al niño que hay unas palabras que sirven para expresar acciones, pero en ningún momento le daremos la denominación de "verbo".

Perla aparece realizando diversas acciones según el lugar que hayamos elegido: en la escuela, en casa y deportes. Actividades que el niño reconocerá fácilmente y con las que se sentirá identificado con nuestra protagonista. Se pueden realizar juegos de mímica para adivinar otras acciones, actividades de asociación lugar-acción, ejercicios de vocabulario sobre actividades-verbos a lo largo del día y en otras situaciones, etc.

Por último, en la actividad que encontramos en el ordenador del aula de Perla, trabajaremos las distintas formas que toma el verbo para indicar acciones en presente, pasado o futuro y siempre aparecerá una referencia temporal para facilitar la realización de la actividad. Esta interacción está dirigida a niños de Segundo de Primaria ya que utilizan correctamente los tiempos verbales de forma mecánica y con esta actividad podrán deducir por qué cambia la forma del verbo según la referencia temporal: pasado-presente-futuro. Es conveniente que el adulto le explique la simbología de la actividad: el papiro es el soporte en el que se escribía antiguamente, por eso, van aparecer las acciones en pasado; actualmente escribimos en papel, en libros, tiempo presente; en el futuro todos vamos a escribir en un ordenador, tiempo futuro.

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?

ESCENA	JUEGO	DESCRIPCIÓN
Doble clic en en lienzo	Puzzle	Juego de arrastrar piezas con el ratón hacia el tablero central. Se forma una poesía sobre un animal o una planta
Doble clic en el poster de plantas	Bingo	Tabla central con nueve cuadros. En cada cuadro aparece escrita una palabra. Alrededor están los nueve dibujos que corresponden con las palabras. Aleatoriamente se van escuchando las palabras y su dibujo se mueve. El alumno debe hacer clic rápidamente sobre la palabra. Si lo consigue dentro del tiempo establecido se tachará esa palabra y se escuchará la siguiente.
Doble clic en el cuaderno sobre la mesa	Tarjetas de memoria	El alumno debe emparejar dos tarjetas. En el nivel 1 la asociación es dibujo-palabra y en el nivel 2 debe unir las dos partes de una misma palabra.
Doble clic en la pizarra	La pizarra	En la parte inferior puede elegir : casa-escuela-deportes -Si elige la casa. Los verbos aparecen escritos y debe seleccionar la respuesta -Elegimos la escuela. Ahora tendrá que escribir la respuesta con el teclado. Se le da cómo ayuda el nº de letras que viene indicado por rayitas -Si ha elegido los deportes. Tiene que escribir la respuesta con el teclado .Se le da como ayuda la primera letra del verbo pero no sabe el número de letras .
Doble clic en el ordenador	El ordenador del tiempo	Los diferentes tiempos verbales aparecen escritos en las figuras : Papiro - pasado Libro- presente y ordenador - futuro La frase está escrita con el verbo en infinitivo destacado de las demás palabras. El alumno debe desplazarse con las flechas por las figuras y presionar en "Intro" para seleccionar el tiempo verbal correcto. Éste se colocará en la frase y la

		<p>escuchará, pasando automáticamente a la siguiente frase.</p> <p>Puede elegir dos niveles . En el nivel 1 sólo aparece la primera persona y en el nivel 2 aparecerán también la segunda y tercera personas.</p>
--	--	---



Actividad 1. PUZZLE

Se accede a esta interactividad haciendo doble clic en el lienzo presente en el aula. El alumno debe arrastrar las piezas con el ratón al lugar adecuado al mensaje que contiene y, una vez colocadas, permitirán leer una poesía que describe a un animal o a una planta. Al finalizar con éxito el puzzle, se escuchará la voz de Perla recitando el texto.

Se podrá elegir el nivel o bien empezar por el nivel 1 e ir pasando automáticamente a los demás niveles:

El nivel 1 estará formado por tres puzzles de seis piezas. Cuando los supere puede pasar al siguiente que es de nivel 2. (puzzles de nueve piezas). Después pasará a los puzzles del nivel 3 (12 piezas). La diferencia de nivel viene marcada no sólo por el número de piezas, sino también por la complejidad del vocabulario y el número de versos.

No hay límite de tiempo. El éxito viene marcado por el paso al siguiente



Actividad 2: BINGO

Los posters que aparecen colocados en la pared son otro elemento interactivo. Haciendo doble clic en el poster de plantas se activa este juego del "bingo".

En la parte central de la pantalla aparece una tabla con nueve cuadros. En cada uno de ellos aparece escrito el nombre de una flor (nivel 1) o de un árbol (nivel 2). Alrededor de la tabla aparecen los dibujos correspondientes al vocabulario trabajado.

Aleatoriamente se escucharán los nombres de las plantas que aparecen dibujadas alrededor del cuadro de bingo. Al mismo tiempo, el dibujo que corresponde a esa palabra se moverá con el fin de reforzar visualmente la identificación de la palabra. Este hecho sería de gran ayuda en el caso de tener algún alumno con deficiencias auditivas.

El juego consiste en hacer clic sobre la palabra que han oído. Si lo hacen dentro del tiempo establecido,

puzzle. En cualquier momento puede volver a la pantalla inicial de la clase. (aparecerá una flecha de enlace a la página inicial en todas las pantallas de puzzle)

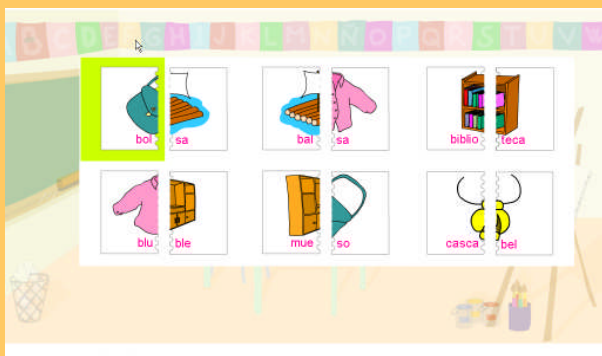
aparecerá una gran cruz roja que cubrirá la palabra y abrirá la posibilidad de escuchar la palabra siguiente. Si termina el tiempo y no han señalado la palabra correcta, se escuchará la palabra siguiente.

Cuando finalice con todas las palabras, repetirá las que se han quedado sin tachar. Si lo consigue puede seguir jugando y pasa automáticamente al segundo Bingo. De lo contrario, empezará de nuevo.

Se puede elegir nivel 1 o nivel 2. El vocabulario será el mismo pero el tiempo para seleccionar la respuesta correcta es menor.

Nivel 1 - 4 segundos

Nivel 2 - 3 segundos

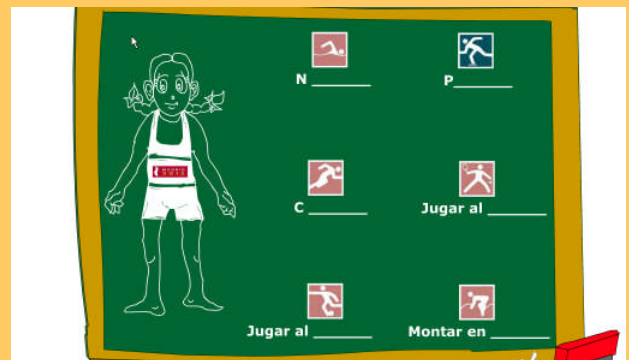


Actividad 3: JUEGO DE PAREJAS

Encima de la mesa del alumno aparece un cuaderno. Haciendo doble clic sobre él se activa este juego. Es un juego de tarjetas de memoria con diferentes niveles de dificultad.

Aparecen hojas arrancadas de cuaderno volando por la pantalla y se paran ocupando toda ella. Tiene la opción de elegir 1º de Primaria ó 2º de Primaria

En 1º la asociación será dibujo-



Actividad 2 : ACCIONES

Esta actividad está localizada en la pizarra del aula de Perla. Puede elegir "Casa ", "Escuela "o "Deportes".

"Casa". Según por dónde se desplaza el ratón se mueve una imagen de Perla.

Tiene que seleccionar el verbo que expresa lo que está haciendo Perla y arrastrar con el ratón hasta ponerlo debajo de la imagen.

palabra

En cada curso hay tres niveles y en cada uno de ellos a su vez hay tres ejercicios. Puede elegir nivel o empezar desde el nivel 1.

Cuando supera el nivel 1 pasa al nivel 2 y si supera éste pasa al nivel 3. Cuando termina una pantalla, pasa automáticamente a la siguiente.

La evaluación se realizará a través de un marcador de intentos—aciertos. Habrá un contador de tiempo que determinará el esfuerzo del alumno o la alumna. Tendrá un tiempo máximo de dos minutos para resolver cada pantalla de juego. De lo contrario repite pantalla de juego.

En el 1er Nivel se ofrecen doce tarjetas en las que aparecen palabras con dos consonantes juntas : TR-, PR-, y FR-

En el nivel 2 se muestran 16 tarjetas con palabras en las que deben diferenciar la posición de las consonantes.: DR- ó D_R, FR- ó F_R y BL- ó B_L

En el 3º nivel debemos trabajar con 20 tarjetas en las que se trabajan las sílabas con los sonidos : BR_ ó B_R, PL- ó P_L y GR- GL-

En 2º la asociación será sílaba—sílaba

En cada una de ellas aparece una palabra incompleta. El alumno o la alumna debe buscar la otra mitad para leer una palabra. Al unirse se quedan en la pantalla y aparece de fondo el dibujo que representa. Los niveles y el vocabulario son los mismos que en 1º

La dificultad vendrá marcada por el número de palabras y los grupos consonánticos que contengan.

Si falla vuelve a su lugar. Si acierta se queda en ese lugar y puede elegir otra imagen.

"Escuela". Un poquito más difícil .En esta actividad tiene que escribir la respuesta con el teclado y pulsar en la tecla "enter" o "intro". Se le da como ayuda el número de letras mediante rayitas.

"Deportes". Más complejo porque en esta actividad tiene que escribir la respuesta con el teclado y pulsar en "intro".

Se le da cómo ayuda de la inicial del verbo pero no sabe el número de letras.



Actividad 4: EL ORDENADOR DEL TIEMPO

Los diferentes tiempos verbales aparecen escritos en las figuras : Papiro—pasado, Libro—presente y ordenador—futuro

El alumno debe desplazarse con las flechas por las figuras y presionar en "Intro" para seleccionar el tiempo verbal correcto.

Puede elegir dos niveles. En el nivel 1 sólo aparece la primera persona y en el nivel 2 aparecerán también la segunda y tercera personas.

* * * * *