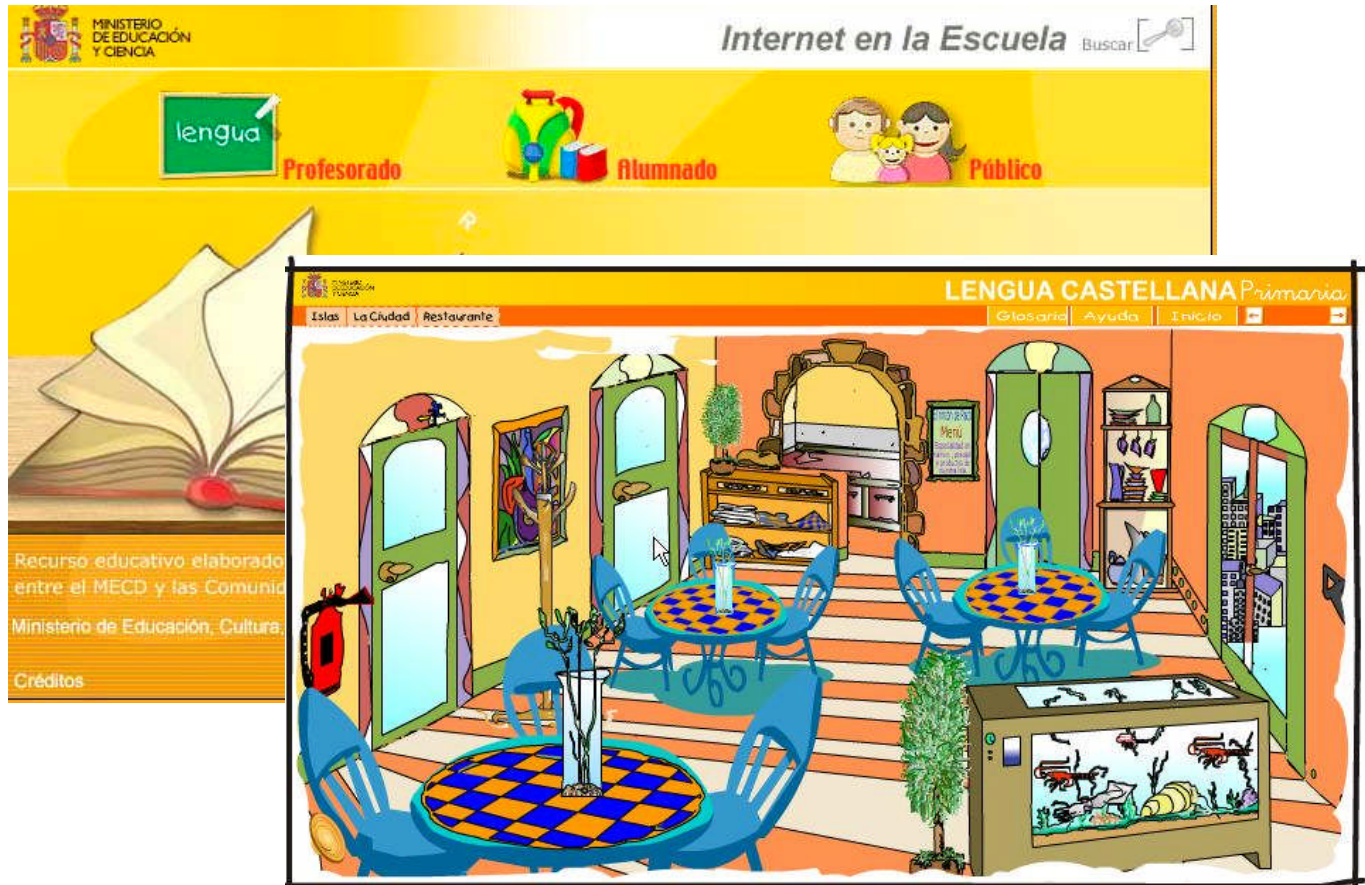


# GUÍA DIDÁCTICA

## Unidad Didáctica 08: "El restaurante"





**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 8: El restaurante.  
Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO**

**ÍNDICE**

<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>Página 3.</b>
<b>APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD</b>	<b>Página 5.</b>
<b>¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?</b>	<b>Página 5.</b>



## 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. 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

La lectura es una enseñanza muy valiosa e imprescindible para el futuro. Por esta razón, una de las tareas básicas de los primeros años de la escuela es aprender a leer. Ciertamente, es mucho el tiempo que los niños leen en clase, pero a veces las situaciones pecan de excesiva rigidez: el niño lee en un libro específico, primero una palabra, luego frases y finalmente textos completos que siguen una lógica interna cuya descodificación no tiene una finalidad concreta.

En la vida adulta, sin embargo, nos enfrentamos en numerosas ocasiones con situaciones en las que debemos leer para conseguir cosas, y no sólo en el trabajo: para saber por qué calle circulamos, cómo funciona un electrodoméstico, qué artículos están en rebajas en el escaparate de una tienda, en qué cine proyectan una película que queremos ver, cómo debemos tomar un medicamento, etc.

A este tipo de lectura, funcional y comunicativa, pretende acercarse esta unidad. A lo largo de ella se propone la realización de ejercicios de lectura en distintas situaciones, pero no un tipo de lectura lineal o continua necesariamente, sino más estratégica e intencional. El alumno leerá diferentes textos con la finalidad de descubrir aquella opción correcta que le permita seguir avanzando en el juego o terminar el ejercicio.

En el primero, "El juego de las palabras perdidas", el niño deberá completar un texto en el que faltan algunas palabras. El reto consiste en adivinar la palabra por el contexto, leyendo el resto de la frase. Si esto no fuera suficiente, podrá recurrir a las ayudas, que son breves textos emergentes. Como no podía ser de otro modo, averiguar la palabra perdida es bastante fácil, bastará casi siempre con leer la frase completa; en caso distinto y para asegurar la elección, la lectura de las ayudas emergentes. Siempre, la lectura es la llave para la superación con éxito del ejercicio.

En el segundo ejercicio, "Hoy comemos fuera", el niño deberá elegir una leyenda correcta entre tres dadas, donde se describa la realidad del escenario. En este sentido, primero deberá leer la imagen, captar lo que está ocurriendo, después leer las tres leyendas, elegir la correcta y por último verificar los detalles en el escenario. Nuevamente, el alumno utilizará la lectura como medio para resolver un problema dado, le ayudará a seguir la ruta del ejercicio y a finalizarla con



**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 8: El restaurante.  
Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO**

éxito.

En el tercer ejercicio, "Quién es quién?", la situación es parecida pero a la inversa. Se trata de otro ejercicio de elección múltiple pero ahora no se eligen leyendas sino "cosas representadas", en este caso personas. Así, dados tres personajes gráficos, el niño deberá elegir aquel que se corresponde con la descripción dada, en la cual aparecen mezclados datos relevantes con otros más irrelevantes, características e indumentarias que se repiten o no, etc. Todo un reto para primeros lectores, ya no se trata de leer en el libro de lectura sino de ir de un lado para otro, de las imágenes al texto y viceversa para acertar y seguir avanzando en el ejercicio.

El ejercicio 4, "Dónde está cada cosa", es el típico de emparejar cosas representadas en un escenario y su palabra. Pone a prueba la habilidad del niño para conocer objetos propios de la unidad e identificar las cosas nombradas. Se pretende aumentar así el vocabulario y sus "conocimientos de mundo", algo que podrá realizarse delante del puesto del ordenador pero sobre todo en el aula, con sus compañeros y profesor o profesora, o en su casa con su familia, dialogando juntos sobre el tema de la unidad, relatando experiencias, aportando conocimientos particulares, etc.

## **APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD**

En general, esta unidad pretende enriquecer el bagaje lingüístico del niño a partir de una tema motivador como es la visita virtual a un restaurante. En el aula, los niños podrán trabajar sistemáticamente los aspectos lingüísticos tratados, pero también en casa, guiados por un educador o un familiar, podrá seguir la ruta de los ejercicios.

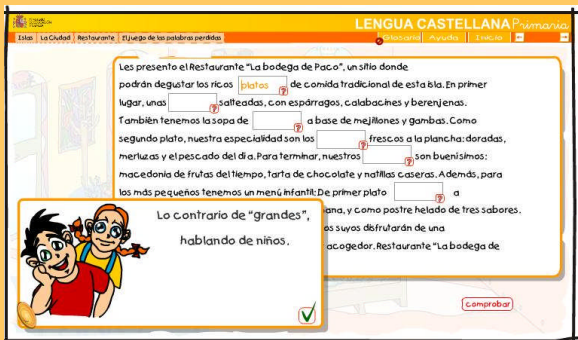
Es importante que el niño comprenda desde el principio que no se trata de hacer clic aquí y allá indiscriminadamente, sino que la lectura es la llave para la resolución de los problemas planteados y que sólo la lectura y la verificación de lo leído es lo realmente válido para moverse por el recurso y pasar un rato entretenido delante del ordenador, a la vez que pone en práctica sus primeras habilidades lectoras.

Un ordenador, por lo tanto, se puede convertir en una potente herramienta de conocimiento y de comunicación, pero lo que nunca podrá sustituir son los valores educativos y afectivos de un niño conversando con sus padres y familiares. Esta unidad puede servir para entablar una conversación amena sobre el tema, en la que el educador procure integrar nuevas palabras y conceptos en el pensamiento del niño.

## **¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?**

Se accede a la unidad haciendo clic en el objeto restaurante situado en el escenario general de la primera isla. La unidad tiene un escenario general de acceso a los distintos ejercicios, que representa el interior de un restaurante. Hay cinco zonas sensibles coincidentes con las puertas de "entrada", "almacén",

“cocina”, “dirección” y “salida”. Las cuatro primeras conducen a sus correspondientes ejercicios. La última conduce a la salida de la unidad y vista general de la ciudad, escenario general de la primera isla.



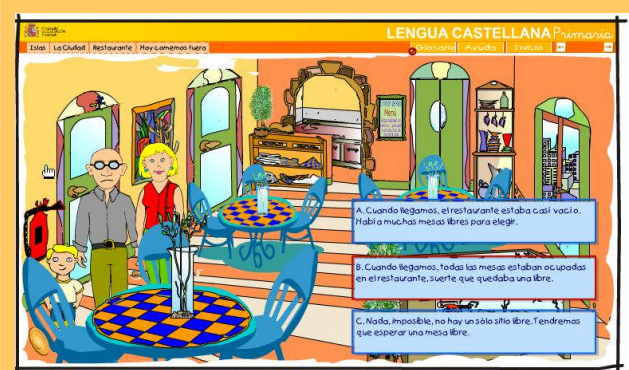
### Ejercicio 1. El juego de las palabras perdidas.

Se encuentra insertado en la puerta de “Dirección”.

Al hacer clic en ella se activa un ejercicio en el que el usuario deberá rellenar las palabras que faltan en un texto anunciador del restaurante. Una locución de audio invitará a su realización, usando el teclado del ordenador.

El texto posee pistas suficientes para adivinar la palabra que falta. Si esto no fuera así, el usuario podrá recurrir a las ayudas que emergen al pulsar la interrogación.

Al completar todos los huecos, podrá usar la opción de comprobar. Las respuestas correctas aparecerán con el marco del hueco coloreado de verde; las incorrectas con el marco de color rojo. El niño podrá volver sobre ellas, revisar, corregir la respuesta y volver a comprobar.



### Ejercicio 2. Hoy comemos fuera.

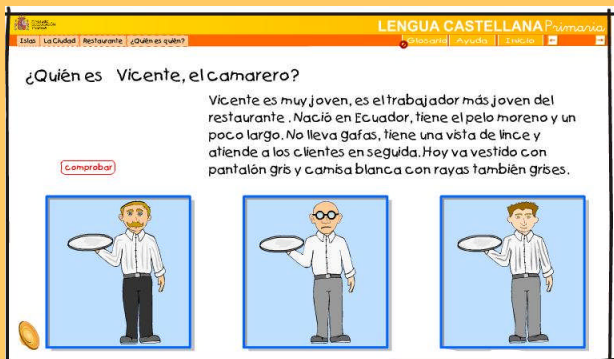
Se encuentra insertado en la puerta de “Entrada”.

Al hacer clic en ella se activa un ejercicio en el que el usuario, dadas tres leyendas, deberá elegir la correcta que describa las situaciones representadas en el escenario. Son varias situaciones secuenciadas de una familia, desde su llegada al restaurante hasta la finalización de la comida.

Cuando el niño posa el ratón sobre alguna de las tres leyendas se activa el marco coloreado en ámbar. Las respuestas correctas activarán el coloreado en verde del marco de la leyenda, la emisión de un mensaje sonoro de felicitación y conducirán a la situación siguiente. Las incorrectas activarán el coloreado en rojo del marco de la leyenda y un mensaje sonoro de error.

Cuando termina el ejercicio, se activa un mensaje escrito de felicitación: “Vale por dos menús”.





### Ejercicio 3. Quién es quién.

Se encuentra insertado en la puerta de "Cocina".

Al hacer clic en ella se activa un ejercicio en el que el usuario, dados tres personajes que desempeñan un mismo puesto de trabajo en el restaurante, deberá elegir aquél que se ajusta a la descripción de la leyenda. Son varios personajes, la cocinera, el camarero, la somelier, etc.

Las respuestas correctas activarán el fondo de la ilustración relleno en color verde la emisión de un mensaje sonoro de felicitación y conducirán a la situación siguiente. Las incorrectas activarán el fondo de la ilustración relleno en color rojo y un mensaje sonoro de error. Pulsando en el botón de comprobar, emergerán el número de aciertos y errores, durante o al final del ejercicio.

Cuando éste termina, se activa un mensaje escrito de felicitación: "Vale por tres menús".



### Ejercicio 4. Dónde está cada cosa.

Se encuentra insertado en la puerta de "Almacén".

El niño deberá emparejar la etiqueta con un nombre y la cosa representada en un escenario. Hay un primer escenario que representa el almacén de un restaurante. Delante de él, figuran cinco leyendas designando objetos del escenario.

El ejercicio se resuelve haciendo clic en la leyenda y el objeto correspondiente. Si el emparejamiento es correcto, el marco de la leyenda se colorea de verde; si es incorrecto se colorea de rojo. Tras la primera tanda de emparejamientos, el recurso vuelve al escenario general de la unidad para resolver una segunda tanda.

Cuando esto ocurre y termina el ejercicio, emerge un mensaje escrito de felicitación: "Muy bien".

\*\*\*\*\*