

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 5: El salón de Perla.

Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN **Página 3.**

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD **Página 5.**

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

JUSTIFICACIÓN

1- INTRODUCCIÓN.

. La interactividad de esta unidad transcurre en el salón de Perla. Su mascota favorita, un periquito que vuela por el salón, nos va mostrando las interactividades a las que podemos acceder: dominó de palabras, tetris, bingo, baraja de rimas. En el salón se ofrece además un teléfono móvil con mensajes grabados.

. El alumno por iniciativa propia o siguiendo las orientaciones del profesor debe elegir una actividad.

- ☞ En el **juego del tetris** se trabaja la correspondencia fonema- grafía-imagen de palabras que contienen las sílabas **ca, co, cu, que, qui**. Se trata además 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 sencillas palabras que riman en consonancia**.
- ☞ Con el **teléfono** se trabajan objetivos relativos a la **comprensión de mensajes orales** y escritos **y a la relevancia de la información**.
- ☞ En el juego del **bingo** trabajamos con los mismos contenidos que en el dominó de palabras pero **utilizando la palabra como unidad básica de significado**.

. Veamos a continuación la correlación de las interactividades con la legislación vigente.

REAL DECRETO 830/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Educación Primaria. BOE núm. 157
Miércoles 2 julio 2003

Objetivos LOCE de referencia

3. Comprender mensajes orales y analizarlos con sentido crítico.

11. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de trabajo y aprendizaje.

Contenidos LOCE de referencia

<p>I. COMUNICACIÓN ORAL</p>	<p>5. Comprensión de textos y mensajes orales: sentido global del texto. Identificación de informaciones relevantes e irrelevantes. Ampliación del vocabulario</p>
<p>II. LECTURA</p>	<p>1. Correspondencia entre fonemas y grafías en contextos de lecturas significativas. 4. Audición de textos sencillos (<i>mensajes orales</i>).</p>
<p>IV. REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA</p>	<p>1. La palabra. La palabra como unidad básica con significado. Reconocimiento de las sílabas dentro de la palabra.</p>
<p>V. TECNOLOGÍA de la COMUNICACIÓN</p>	<p>1. Iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de aprendizaje en tareas sencillas. 2. Utilización de programas educativos sencillos en relación con contenidos secuenciados. 3. Interés por el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>

Tabla de correlación. Contenidos LOCE que se trabajan con las secuencias de interactividad del recurso

Unidad: El salón de perla DE COCINA

Bloques de contenidos LOCE	Secuencias de interactividad del recurso			
	Tetris	Dominó de palabras	Baraja de rimas	El teléfono móvil

Comunicación oral	- Comprensión de instrucciones orales	- Comprensión de instrucciones orales	- Comprensión de instrucciones orales	Comprensión de mensajes orales y escritos y relevancia de la información
	- Comprensión de textos orales: sentido global del texto. Identificación de informaciones relevantes e irrelevantes. Ampliación del vocabulario			
Lectura	- Asociación imagen— fonema— grafía de palabras que contienen las sílabas "ca", "co", "cu", "que", "qui"	. Correspondencia fonemas grafías: ca, co, cu, que, qui , ll, ñ, ch , za, zo, zu, ce,ci, v, b. . Pronunciación de fonemas correspondientes a los grafemas de la interactividad		Comprensión del sentido global de un mensaje oral. Identificación de informaciones relevantes e irrelevantes.
Reflexión sobre la Lengua	-La palabra como unidad básica de significado	-Reconocimiento de la sílaba a partir de la palabra	-La rima	-Vocabulario
Tecnología de la comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de aprendizaje en tareas sencillas. 2. Utilización de programas educativos sencillos en relación con contenidos secuenciados. 3. Interés por el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación. 			

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

1. ¿CÓMO PODEMOS UTILIZAR ESTE RECURSO?

1.1. Recomendamos que lo visionemos primero para conocer sus posibilidades, valorar si el alumno o la alumna 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 el alumno y la alumna.

1.2. También podemos ir “aprendiendo” con él, es decir, “podemos jugar en el recurso con el alumno o la alumna”.

Jugando juntos, podemos comentar qué es lo que debemos hacer en cada momento, reflexionando sobre ello. De este modo, les ayudamos en los procesos de reflexión y de maduración ante la toma de decisiones, 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 alumno 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 llevar a cabo al finalizar la actividad con él. En el punto siguiente sugerimos algunas que te pueden ayudar.

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

1.4.1. Antes de poner al alumno o al grupo clase a interactuar con el recurso debemos ponerlos en situación, comentando qué es lo que vamos a hacer, por qué y para qué lo hacemos.

1.4.2. La **puesta ante el ordenador debe estimarse en unos 20 minutos de trabajo.**

1.4.3. Tras finalizar la actividad haremos una “puesta en común” con el grupo aula 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

2.1- Podemos iniciar la sesión con una “asamblea” que gire en torno a las siguientes preguntas (*Estimación de tiempo para la asamblea en torno a los 15 minutos*) :

- 2.1-1. ¿Os gusta jugar? ¿Cuáles son vuestros juegos favoritos?
- 2.1-2. ¿Creéis que se puede aprender cosas nuevas con los juegos?
- 2.1-3. ¿Con qué juegos de los que jugáis habitualmente aprendéis cosas? ¿Qué juegos tenéis en casa para aprender cosas? ¿Qué cosas se aprenden con ellos? ¿Os gusta aprender jugando?
- 2.1-4. ¿Os gustan los móviles? ¿Para qué sirven los móviles? ¿Qué se puede hacer con los móviles?
- 2.1-5. Vamos a ver qué juegos tiene Perla en su salón y qué cosas podemos aprender con ellos.

2.2- Llega el momento de **justificar y presentar la actividad a realizar con el ordenador. ¿Qué vamos a hacer? ¿Por qué? ¿Qué vamos a aprender? ¿Por qué o para qué necesitamos aprender eso?**

2.3- La **interacción con el recurso debe estimarse en unos 20 minutos de trabajo.**

2.4- Tras la realización de la actividad podemos tener una nueva **puesta en común** valorando lo que hemos realizado, si hemos conseguido los objetivos o no, lo que hemos aprendido, así como toda aquella información que consideremos relevante para ulteriores utilizaciones del recurso.

Como actividad complementaria sugerimos:

☞ Realizar en el aula, en el horario de nuestra área o en el de Plástica, unas barajas de rimas. Para ello podemos proponer a los alumnos que piensen en objetos que terminen en las sílabas *que queremos trabajar*. Cada alumno deberá dibujar en una carta un objeto cuyo nombre finalice en esa sílaba y en otra escribirlo, coloreando el final de la misma en color diferente para destacar la rima y así vemos también la sílaba como parte de la palabra.

Tras colorear el reverso de las cartas con el motivo que les propongamos o libremente, podemos distribuir los en grupos y jugar con ellas.

☞ Utilizar una grabadora para dejar mensajes. Cada alumno va a dejar en ella un mensaje para un compañero de clase (podemos hacer que antes de locutarlo, lo escriba en una hoja). Tras grabar, las escuchamos y le hacemos nosotros o el alumno que

ha grabado ese mensaje las preguntas correspondientes al alumno al que se alude en el mismo.

4. En nuestra comunicación a las familias sobre los progresos del alumno o la alumna podemos sugerirles algunos juegos a realizar en casa como los que siguen:

"PALABRAS CONCATENADAS"

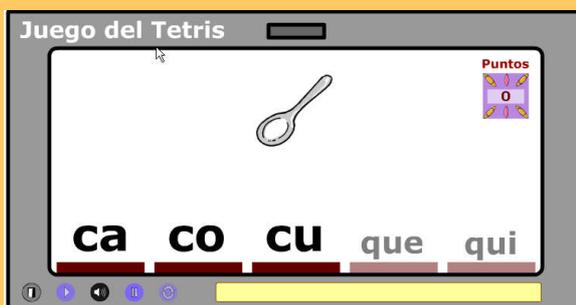
El clásico juego en el que uno dice una palabra y el siguiente tiene que decir otra que empiece por la sílaba que terminó el anterior.

2.2. "EL DETECTIVE DE OBJETOS PERDIDOS"

Se trata de que el niño o la niña busquen por la casa objetos que empiezan por las sílabas que estamos trabajando (por ejemplo por "ca" "ce" "ci"....). En una hoja irá escribiendo, debajo de la columna correspondiente, las cosas u objetos que tiene en casa y contienen esa sílaba. Podremos disfrutar más, si le decimos que se invente con todos ellos una historia disparatada, lo que fomentará su imaginación y creatividad.

¿Por qué hemos de jugar sólo al "Veo, veo..." cuando vamos de viaje? Esta es una actividad lúdica muy enriquecedora que podemos aprovechar en cualquier momento. También en el aula cuando nos interese romper un "ritmo" o "retomar la atención".

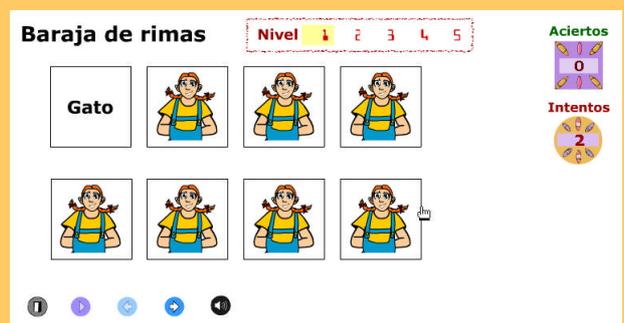
¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?



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



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

flechas de desplazamiento del teclado el alumno debe mover los objetos hasta situarlos en la columna de las sílabas que le corresponde.

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 oirá "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.

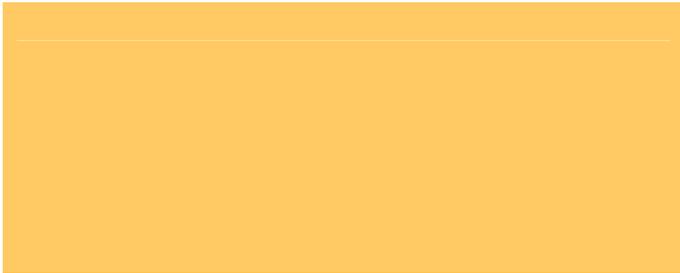




Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

Unidad 5: El salón de Perla.

Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO



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.

* * * * *