



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

GUÍA DIDÁCTICA UNIDAD 6

1. Justificación de la Unidad

En la unidad 6 voy a trabajar descripciones sencillas de animales y plantas. Para ello voy a recurrir a sencillas poesías populares en las que de una forma amena descubran el valor del adjetivo. Estas poesías serán fácilmente reconocibles por los niños ya que previamente se habrán trabajado en clase dónde se puede realizar un taller de poesía en el que ellos también pueden crear poesías para describir animales y plantas de su entorno, ampliando su vocabulario de adjetivos.

El vocabulario de plantas y animales también se trabaja en esta unidad en los juegos del Bingo y en el de las parejas.

Asimismo se trabajarán las sílabas trabadas con palabras que contengan este tipo de sílabas. El trabajo con el ordenador consolida y amplía el vocabulario trabajado en clase.

2 Justificación del escenario.

Me parece que la escuela es un escenario adecuado para el desarrollo de esta unidad didáctica. Dentro de la escuela estaría ubicado en un aula de la misma. (Al hacer doble clic en la escuela se abriría la pantalla con el escenario de una clase en la que se activan las diferentes actividades. Las poesías se trabajarán en un puzzle que se activa desde el caballete que podría estar situado al lado derecho de la clase; la actividad de vocabulario de plantas y animales se activaría en sendos posters colocados en la pared y la actividad de las sílabas trabadas en un cuaderno colocado encima del pupitre que estaría en un segundo plano. También se dejarían otros elementos activos para el desarrollo de otras unidades como podrían ser la pizarra, el ordenador, la papelera y otros posters o carteles colocados en la pared,

3. Contenidos

- Comprensión oral:- Comprensión y memorización de textos en verso con finalidad estética y lúdica.
 - Ampliación del vocabulario: el adjetivo.

- Expresión oral: - Descripción de animales y plantas.



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

- Lectura: Estudio de grafías y fonemas: TR- / PR- / FR- / BR, B_R / PL- , P_L / DR- , D_R / FR- F_R / GR- GL- / BL- B_L /
- Reflexión sobre la lengua: - campos semánticos: plantas y animales.
- Ortografía de palabras frecuentes.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de aprendizaje: Familiarizarse con el uso del ratón.

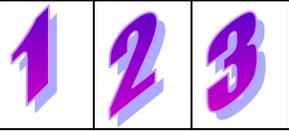
4. Evaluación

- * Cada uno de los puzzles del juego de las poesías llevará un contador de 100 segundos que contará hacia atrás. Llegado a cero (y por lo tanto, no lo ha terminado en ese tiempo tendrá que empezar de nuevo.
 - * Si el ejercicio se termina antes de terminarse el tiempo, se para el tiempo y se escucha la locución correspondiente.
 - * Asimismo, cuando se haga bien cada puzzle, aparecerá una pequeña impresora en un rincón, por si el profesor quiere imprimir.
 - * En el juego del Bingo tiene un tiempo determinado para terminar de lo contrario tendrá que empezar de nuevo.
 - * En el juego de emparejar tendrá un contador de aciertos y errores. El profesor podrá comprobar las dificultades que ha encontrado el alumno y los aciertos que ha tenido.
- Las actividades están programadas atendiendo a los dos niveles del primer Ciclo de Primaria y aumentando el grado de dificultad del vocabulario trabajado.
- Todas las actividades contarán con el refuerzo de la imagen para compensar las dificultades que podrían encontrar alumnos con menor nivel educativo y así propiciar el éxito en la realización de las mismas.

Nº Esc	Personajes	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales	Observaciones
1	Perla	AULA DE LA ESCUELA Perla en primer plano con pinceles en la mano saluda muy contenta a sus "invitados "a través de Internet.	<p>s_ga05_00001</p> <p>¡Hola! Bienvenido a mi cole. En el colegio me lo paso muy bien. Ven conmigo y te divertirás. ¿Te gusta dibujar?</p> <p>S_ga05_00002 Vamos a dibujar con las palabras. Pincha en el lienzo y descubrirás cómo se hace.</p> <p>S_ga05_0246 Pizarra (sonido de juego)</p> <p>S_ga05_0247 papelera</p> <p>S_ga05_0248 abecedario</p> <p>S_ga05_0249 Ventana</p> <p>S_ga05_0250 Mural de plantas. (Sonido de juego)</p>	<p>Perla se dirige hacia el caballete y sugiere al alumno hacer clic sobre el lienzo colocado en el caballete.</p>	<p>i_ga05_0001</p> <p>Aula de la escuela. En las paredes aparecerá un mural de plantas y alguna ventana por la que se verá el patio del colegio. En la parte derecha en un primer plano aparecerá un caballete de pintor con botes de pinturas de diferentes colores. A la izquierda está la pizarra. A su lado habrá una papelera.</p> <p>En el centro en segundo plano una mesa y alguna silla .Encima de la mesa un cuaderno y unos lapiceros.</p> <p>También, al fondo, un ordenador.</p> <p>En el faldón inferior :</p>	<p>Todos los elementos del aula deben locutarse al pasar el ratón sobre ellos:</p> <p>Pizarra, papelera, ventana, lienzo, caballete, mesa, silla, cuaderno, lapiceros, murales, ordenador, abecedario</p> <p>Las actividades se activarían en estos elementos:</p> <p>En el caballete con el lienzo : Actividad "El color de las palabras " : Escena 2</p> <p>En el mural de</p>

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

			<p>S_ga05_0251 Ordenador (sonido de juego)</p> <p>S_ga05_0252 lienzo (sonido de juego)</p> <p>S_ga05_0253 Caballete</p> <p>S_ga05_0254 acuarelas</p> <p>S_ga05_0255 mesa</p> <p>S_ga05_0256 silla</p> <p>S_ga05_0107 cuaderno (sonido de juego)</p> <p>S_ga05_0258 lapiceros</p>		<p>Botón para volver a la página principal de la ciudad. Imagen i_ga05_0002</p> <p>Perla se dirige hacia el caballete, saludando y con pinceles en la mano.</p>	<p>plantas : Bingo Escena 12</p> <p>- En el cuaderno : Memory : escena 15</p>
--	--	--	--	--	---	---

2		<p>El lienzo se hace más grande ocupando la mitad derecha de la pantalla. En la mitad izquierda aparecen las piezas descolocadas.</p>	<p>Alocución (voz de Perla : s_ga05_0003</p> <p>Arrastra con el ratón las piezas del puzzle. Si las colocas en el lugar correcto verás un bonito dibujo y podrás aprender una poesía.</p>	<p>El alumno debe arrastrar las piezas con el ratón y una vez colocadas nos permitirán leer una poesía que describa a un animal o a una planta.</p> <p>Mediante flechas pasará al siguiente puzzle. (mismo tipo de flechas utilizadas en otras unidades)</p>	<p>Imagen l_ga05_0003 / l_ga05_0011</p> <p>Pantalla de juego: lienzo en el lado derecho y piezas en el lado izquierdo.</p> <p>BOTONES</p> <p> Salir vuelve a la escuela</p> <p> Impresora</p> <p>Niveles de dificultad (1, 2, 3,)</p>	<p>Si termina con éxito pasa automáticamente al siguiente puzzle. Cuando termina el nivel 1, automáticamente pasa al nivel 2 y después al nivel 3.</p> <p>También se le da la opción de elegir nivel. Se va aumentando el grado de dificultad haciendo los puzzles con mayor número de piezas</p>						
3	<p>Nivel 1- puzzle 1</p>	<p>Nivel 1- puzzle2</p>	<p>Texto 1 : S_ga05_0004</p> <p><i>“Mariposa del aire, que hermosa eres, mariposa del aire dorada y verde “</i></p> <p>Texto 2 : s_ga05_0005 <i>¡ Que caminito de plata va dejando el caracol cuando sale de su casa ¡</i></p>	<p>Se podrá elegir el nivel o bien empezar por el nivel 1 e ir pasando automáticamente a los demás niveles:</p> <p>El nivel 1 estará formado por tres puzzles de seis piezas.</p> <p>Cuando los supere puede pasar al siguiente que es de nivel 2. (puzzles de nueve piezas)</p> <p>Después pasará a los puzzles del nivel 3</p>	<p></p> <p>Ayuda</p> <p>Contadores (aciertos -intentos).</p> <table border="1" data-bbox="1487 1321 1776 1409"> <thead> <tr> <th>intentos</th> <th>Acieros</th> <th>tiempo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	intentos	Acieros	tiempo				<p>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)</p> <p>Al finalizar todos los</p>
intentos	Acieros	tiempo										

<p>4 Nivel 1- puzzle 3</p>			<p>Texto 3 :</p> <p>s_ga05_0006 <i>“Colorada es la manzana del lado que le da el sol del lado que no le da, blanca tiene la color.</i></p>	<p>(12 piezas)</p> <p>No hay límite de tiempo. El éxito viene marcado por el paso al siguiente puzzle.</p>	<p>Flechas para pasar de un puzzle a otro.</p> <p>I_ga05_03 Mariposa volando</p> <p>I_ga05_04 Un caracol</p>	<p>puzzles vuelve automáticamente a la pantalla inicial y desde esta accederá a la página principal.</p>
<p>5 Nivel 2- puzzle 1</p>			<p>Texto 4 :</p> <p>s_ga05_0007 <i>“El naranjito del huerto cuando te acercas a él, se desprende de sus flores y te las echa a sus pies</i></p>		<p>I_ga05_05 Una manzana</p> <p>I_ga05_06 Un naranjo con flores</p>	
<p>6 Nivel 2- Puzzle 2</p>			<p>Texto 5 :</p> <p>s_ga05_0008 <i>Novia del campo, amapola, Que estás abierta en el trigo;</i></p>		<p>I_ga05_07 Una amapola</p>	



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

<p style="text-align: center;">7 Nivel 2- puzzle 3</p>			<p><i>Amapolita, amapola, ¿Te quieres casar conmigo?</i></p> <p><i>Texto 6</i></p> <p>s_ga05_0009 <i>A un arroyo claro a beber, Vi bajar a una paloma. Por no mojarse la cola, levantó el vuelo y se fue. ¡Que paloma tan señora!</i></p>		<p style="text-align: center;">I_ga05_08 Una paloma volando</p>	
<p style="text-align: center;">8 Nivel 3- puzzle 1</p>			<p><i>Texto 7</i> s_ga05_0010</p> <p><i>El lagarto está llorando La lagarta está llorando. El lagarto y la lagarta Con delantalitos blancos. Han perdido sin querer Su anillo de desposados. ¡Ay, su anillito de plomo! ¡Ay, su anillito plomado!</i></p>		<p style="text-align: center;">I_ga05_09 Un lagarto y una lagarta</p>	
<p style="text-align: center;">9 Nivel 3- puzzle 2</p>			<p><i>Texto 8:</i></p> <p>S_ga05_0257</p> <p><i>A la flor de romero, Romero verde. Si el romero se seca , Ya no florece.</i></p>		<p style="text-align: center;">I_ga05_10 Una planta de romero.</p>	

<p>10 Nivel 3- Puzzle 3</p>			<p><i>Ya no florece, Ya ha florecido; A la flor de romero Que se ha perdido.</i></p> <p>Texto 9 :</p> <p>s_ga05_0011 <i>Pliega bien las alas, Mírate al espejo, Ponte esta guirnalda De flor y cerezo.</i></p> <p><i>Mariquita no hizo caso, Del espejo se apartó, Abrió sus alas de oro Y por el jardín voló.</i></p> <p>Cada vez que termine un nivel con éxito se oirá la voz de Perla</p> <p>s_ga05_0012 ¡Eres sensacional haciendo puzzles!</p>		<p>I_ga05_11. Una mariquita</p>	<p>Pasa automáticamente al escenario de la escuela</p>
<p>11</p>	<p>Perla.</p>	<p>Aparece Perla muy sonriente dirigiéndose a los niños</p>	<p>Alocución: s_ga05_0013 ¿Te gusta jugar al escondite? Busca,</p>	<p>Al pasar el ratón por otros elementos del aula se escucharán los nombres y el sonido identificador de juego. Éstos se</p>	<p>I_ga05_12.</p>	



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

			busca y encontrarás otros juegos muy divertidos.	activarán pulsando en "intro". Las actividades estarán en : mural de plantas, cuaderno, pizarra y ordenador (estas ultimas programadas en unidad 8)		
12	Perla	Al pasar el ratón por encima del mural se oirá la palabra mural y el sonido identificador de que hay una actividad. Aparece otra pantalla en la que aparece la palabra BINGO			I_ga05_13.	

<p>13</p> <p>BINGO</p> <p>- Nivel 1º</p>		<p>Dibujo dibujo dibujo dibujo</p> <table border="1" data-bbox="488 705 797 810"> <tr> <td>geranio</td> <td>rosa</td> <td>campanilla</td> </tr> <tr> <td>lila</td> <td>tulipán</td> <td>clavel</td> </tr> <tr> <td>jazmín</td> <td>margarita</td> <td>amapola</td> </tr> </table> <p>Dibujo dibujo dibujo dibujo</p>	geranio	rosa	campanilla	lila	tulipán	clavel	jazmín	margarita	amapola	<p>s_ga05_0014 ¿Conoces el nombre de estas plantas? Fíjate bien en los dibujos. Escucha atentamente, haz clic rápidamente en la planta que oigas y ¡Bingo!</p> <p>Alocución de éxito: s_ga05_0015 Fantástico. Tienes buenos reflejos.</p> <p>Alocución de fracaso s_ga05_0016</p> <p>Tienes que ser más rápido. Ánimo empieza de nuevo. Esta vez lo conseguirás Palabras 1º bingo s_ga05_0017 / s_ga05_0025</p>	<p>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 ayudar a los alumnos con deficiencias auditivas (si los hubiera) y atendiendo al diverso nivel educativo de los alumnos.</p> <p>Los nombres aparecerán escritos en el cartón. Al hacer clic en el nombre, aparecerá una cruz roja marcando la casilla. Si a los 4 segundos no ha hecho clic se oirá la palabra siguiente. Después de escuchar todas las palabras una vez se escucharán una segunda vez las palabras que falló en el primer intento.</p>	<p>I_ga05_14. Pantalla 1er Bingo</p>	
geranio	rosa	campanilla													
lila	tulipán	clavel													
jazmín	margarita	amapola													

<p>14</p> <p>BINGO Nivel 2º</p>		<table border="1"> <tr> <td colspan="3">Dibujo dibujo dibujo dibujo</td> </tr> <tr> <td>roble</td> <td>olivo</td> <td>palmera</td> </tr> <tr> <td>manzano</td> <td>pino</td> <td>abeto</td> </tr> <tr> <td>nogal</td> <td>sauce</td> <td>naranja</td> </tr> </table> <p>Dibujo dibujo dibujo dibujo dibujo</p>	Dibujo dibujo dibujo dibujo			roble	olivo	palmera	manzano	pino	abeto	nogal	sauce	naranja	<p>Palabras 2º bingo s_ga05_0026 / S_ga05_0034</p>	<p>Para alumnos ciegos e puede hacer una copia del cuadro de bingo en el horno fúser y con el lapicero digital ir señalando la palabra.</p> <p>Si lo consigue puede seguir jugando y pasa automáticamente al segundo Bingo. De lo contrario, empezará de nuevo. Si está en el segundo Bingo y no lo consigue repetirá este último</p> <p>Botones de Nivel.</p> <p>Puede elegir nivel 1- 2 El vocabulario será el mismo pero el tiempo para seleccionar la respuesta correcta es menor.</p> <p>Nivel 2- 3 segundos por palabra</p> <p>Contadores (aciertos - intentos).</p> <table border="1"> <tr> <td>inten</td> <td>Acie</td> <td>tiemp</td> </tr> <tr> <td>tos</td> <td>rtos</td> <td>o</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	inten	Acie	tiemp	tos	rtos	o				<p>I_ga05_15. Pantalla 2º bingo</p>
Dibujo dibujo dibujo dibujo																										
roble	olivo	palmera																								
manzano	pino	abeto																								
nogal	sauce	naranja																								
inten	Acie	tiemp																								
tos	rtos	o																								

				Botón de retorno al escenario de la clase.	
15	Perla	Se activa en el cuaderno que hay encima de la mesa. Al pasar el ratón por encima del cuaderno se oirá la palabra cuaderno y un sonido que indica que en él hay una actividad. El alumno puede pulsar en intro o hacer clic con el ratón (a determinar por el desarrollador) para poder entrar en el juego.	<p>s_ga05_0035</p> <p>El viento ha arrancado las páginas de mi cuaderno</p> <p>s_ga05_0260</p> <p>Para empezar a jugar debes elegir 1º ó 2º</p>	 	<p>l_ga05_16.</p> <p>Aparecen hojas de cuaderno volando por la pantalla y se paran ocupando gran parte de la misma.</p> <p>En el lado derecho habrá un rectángulo vertical (tipo cuadro de texto) donde aparecerán escritas las palabras una vez han encontrado la pareja de tarjetas. Tiene la opción de elegir 1º de Primaria ó 2º de Primaria</p>

<p>1º 16</p>		<p>S_ga05_0259 Ayúdame a ordenarlas. Tienes que encontrar el dibujo y el nombre. ¿Te animas?</p> <p>TR Tractor tronco Trigo estrella trompeta tranvía</p>	<p>S_ga05_0038 S_ga05_0041 S_ga05_0044 S_ga05_0047 S_ga05_0050 S_ga05_0053</p>	<p>Al hacer clic sobre el cuaderno aparece una pantalla en el que se ven hojas arrancadas de un cuaderno (dentadas en la parte lateral).</p> <p>Tiene la opción de elegir 1º de Primaria ó 2º de Primaria En 1º la asociación será dibujo- palabra y en 2º estará la palabra dividida en dos partes. Debe encontrar las dos partes de la palabra. De fondo aparece el dibujo al que hace alusión la palabra.</p> <p>Dentro de cada curso hay siete ejercicios.</p>	<p>I_ga05_17.</p> <p>12 hojas de cuaderno (tarjetas). En cada una de ellas está la imagen de Perla. Al girarlas aparece una palabra ó un dibujo. Tienen que buscar las parejas. Tanto si es dibujo como si es palabra al girar la tarjeta se oye la locución, así el niño ciego podrá hacerlo sin ninguna dificultad.</p>	
<p>17</p>		<p>PR Prado ciprés Príncipe primero Prismáticos premio</p>	<p>S_ga05_0056 S_ga05_0059 S_ga05_0062 S_ga05_0065 S_ga05_0068 S_ga05_0071</p>	<p>La evaluación se realizará a través de un marcador de intentos-aciertos. Habrá un contador de tiempo. Tendrá un tiempo máximo de dos minutos</p>	<p>I_ga05_19</p>	



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

18		FR Frasco refresco Fresa fruta Fron tera frente	S_ga05_0074 S_ga05_0077 S_ga05_0080 S_ga05_0083 S_ga05_0086 S_ga05_0089	para resolver cada pantalla de juego. De lo contrario repite pantalla de juego.	I_ga05_20	
19		DR D_R ladrillo Comedor dragón cuaderno almendro flotador	S_ga05_0095 S_ga05_0098 S_ga05_0101 S_ga05_0107 S_ga05_0110 S_ga05_0113		I_ga05_21	
20		BL B_L	S_ga05_0152		. I_ga05_22	



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

		Bolso Niebla Mueble biblioteca Cascabel balsa	S_ga05_0134 S_ga05_0137 S_ga05_0143 S_ga05_0146 S_ga05_0110			
21		BR B_R barco Brocha burbuja Brazo Cebra bruja	S_ga05_0155 S_ga05_0158 S_ga05_0170 S_ga05_0173 S_ga05_0164 S_ga05_0179		. l_ga05_23.	
22		PL P_L plumero Plátano pulsera palmera explorador papel	S_ga05_0185 S_ga05_0197 S_ga05_0200 S_ga05_0206 S_ga05_0203 S_ga05_0209 s_ga05_245 ¡Eres un campeón!		l_ga05_24.	



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

2°		<p>S_ga05_0036 Ayúdame a ordenarlo. Tienes que encontrar las dos partes para poder leer una palabra. Es muy fácil</p> <p>TR Trac- tor tron- co</p> <p>tri- go estre- lla</p> <p>trom- peta tran- vía</p>			l_ga05_25.	
23			<p>S_ga05_0038 hasta S_ga05_0055</p>			
24		<p>PR</p> <p>Prado ciprés</p> <p>Príncipe primero</p> <p>Prismáticos premio</p>	<p>S_ga05_0056 hasta s_ga05_0073</p>		i_ga05_26	



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

25		FR Frasco refresco Fresa fruta Frontera frente	S_ga05_0074 hasta s_ga05_0091		i_ga05_27	
26		DR D_R ladrillo Comedor dragón cuaderno almendro flotador	S_ga05_0095 hasta s_ga05_0103 S_ga05_0107h asta s_ga050115		i_ga05_28	



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

27		BL B_L Bolso Niebla Mueble biblioteca Cascabel balsa	S_ga05_0134 hasta s_ga05_0148 S_ga05_0152 hasta s_ga05_0154		i_ga05_29	
28		BR B_R barco Brocha burbuja Brazo Cebra bruja	s_ga05_0155 hasta s_ga05_0160 s_ga05_0164 hasta s_ga05_0166 s_ga05_0170 hasta s_ga05_0172 s_ga05_0173 hasta s_ga05_0175 s_ga05_0179 hasta s_ga05_0181		i_ga05_30	
		PL P_L	s_ga05_0185 hasta s_ga05_0187 s_ga05_0197		i_ga05_31	



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

29		plumero Plátano pulsera palmera explorador papel	hasta s_ga05_0211			
----	--	--	-------------------	--	--	--