

GUÍA DIDÁCTICA

Unidad didáctica 03: "El quiosco"





**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 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO**

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN	Página 3.
APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD	Página 3.
¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?	Página 4.
EVALUACIÓN	Página 8.



JUSTIFICACIÓN

Las actividades sobre acrósticos y adivinanzas se corresponden con interacciones para el Primer Ciclo de Primaria, encuadradas en el marco LOCE y concretamente en los fines educativos del área de Lengua Castellana y Literatura.

Con el desarrollo de estas interacciones se pretende ofrecer a los profesores una herramienta para trabajar. El objetivo es trabajar, con los niños y las niñas, la memoria y la declamación, elementos que le serán interesantes para cimentar las bases de la futura creación escrita, la memoria poética y el lenguaje oral. Se ha querido incluir asimismo el concepto de caligrama de una manera intuitiva, convirtiendo la propia adivinanza en caligrama.

Se pretende, además, introducir al alumnado en el Lenguaje Creativo por medio de juegos de palabras. La propuesta parte de diversos modelos de Acrósticos y de Adivinanzas, en los que se intenta mostrar conceptos lingüísticos como la brevedad, la concisión, la comprensión del significado. Por otra parte, con estas interactividades se afrontan aspectos sugerentes de la enseñanza como el ingenio, el juego lingüístico...

APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

2.1 Correlación con los Objetivos Generales de la LO.C.E.

Conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y en su caso, también la lengua cooficial de la comunidad autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.

2.2 Correlación con los Objetivos Generales del ÁREA DE LENGUA CASTELLANA L.O.C.E.

- Comprender mensajes orales y analizarlos.
- Ampliar el vocabulario utilizando el diccionario como recurso básico
- Comprender y construir mensajes verbales y no verbales.
- Leer con fluidez y entonación adecuada, comprendiendo los textos adaptados a la edad y usando la lectura como medio de ampliar el vocabulario y fijar la ortografía.



- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y aprendizaje

2.3 Contenidos de trabajo:

- Adivinanzas de letras y animales.
- Ampliación de vocabulario básico de animales.
- Asociación de mensajes escritos y gráficos.
- Asociación de los fonemas con sus grafías correspondientes. Mayúsculas y minúsculas.

¿CÓMO FUNCIONA LA UNIDAD?

2.4 Metodología. Cómo debemos trabajar esta unidad.

Se recomienda que esta interacción sea trabajada individualmente por cada alumno, aunque si el número de puestos en el aula de informática no es suficiente se puede trabajar por parejas.

- Es importante que el alumno/a lea después de Perla las adivinanzas, y que una vez resuelta cada una, explique qué son cada uno de los animales que aparecen. Si no lo sabe se establecerá un turno de respuestas para que los niños expliquen lo que son, entablando así un diálogo fluido entre ellos.
- También le puede pedir que si saben alguna adivinanza la propongan, pudiendo hacer un dibujo sobre la misma en una tarjeta para regalar a alguno de sus compañeros.
- Fomentar la investigación, ayudándoles a recopilar más adivinanzas (en la biblioteca...etc).
- Favorecer la creatividad del alumno/a.

Siempre se debe tener en cuenta que todas las interacciones son un refuerzo de lo aprendido por el alumno en clase, por lo tanto el profesor deberá haber trabajado y explicado las



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 03: El Quiosco.

Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO

adivinanzas en el aula. Una vez hecho esto, estas actividades servirán para reforzar el contenido en la sala de informática.

Una de las actividades es el acróstico. El hacer acrósticos con sus propios nombres a modo de un retrato o de un autorretrato es muy del gusto de los más pequeños. Lo mismo se puede intentar con los nombres de animales, objetos, lugares, etc. Sin olvidar, de acuerdo con las propuestas de la Unidad, que el acróstico puede ser de letras, de sílabas o de palabras y, además puede ir al principio, en medio o al final del verso. Asimismo se puede jugar con la tipología, tamaño y colores de las letras que los ordenadores nos proporcionan.

Se han programado actividades para la Unidad, que responden a los contenidos citados. No olvidemos que esta actividad puede ser perfectamente utilizada de una manera transversal e interdisciplinar, ya que se puede utilizar con el resto de materias, incluidas las Matemáticas con acrósticos numéricos. Temas como la Navidad, el día de la Paz o los carnavales, por citar algunos, tanto a nivel individual, como a nivel colectivo se pueden enriquecer componiendo carteles acrósticos,

Otra actividad que se sitúa en el quiosco del pueblo es una revista titulada "ENIGMAS" situada en una parte del mismo. El personaje principal es una niña que se llama Perla. Ella leerá las adivinanzas al niño/a y posteriormente es conveniente que la lea también su hijo/a, Hay dos niveles de dificultad:

Nivel 1: adivinanzas de letras

Nivel 2: adivinanzas de animales.

Cuando se comience la actividad, el alumno escuchará la adivinanza que será leída por el personaje de Perla. Posteriormente esa misma adivinanza puede ser leída por el alumno. Después, el alumno tendrá que escoger la imagen correcta que aparece en la pantalla.

Las adivinanzas del Nivel 1 son de letras, que aparecerán en mayúsculas, con lo que el profesor puede aprovechar para reforzar el contenido de Minúsculas-Mayúsculas.

Las adivinanzas del Nivel 2 son de animales. Se, puede aprovechar para ampliar el vocabulario básico de animales.

Cuando el alumno logre pasar los dos niveles de dificultad, tiene la opción de imprimir una ficha para poderla coloreada en clase.



1. "ADIVINANZAS". Nivel 1 Y 2: adivinanzas de letras y animales

El niño/a, al escuchar la adivinanza que leerá Perla y al leerla él mismo, tendrá que hacer clic sobre la imagen que crea es la verdadera.

Si esa imagen corresponde con la respuesta, se oirá un sonido agradable. Además, el contador de progreso se rellenará con la imagen acertada en miniatura.

Si no es la correcta, se oirá un sonido desagradable, el alumno y alumna tendrá que intentarlo otra vez. El contador de errores aumenta en 1 cada vez que se falle. El niño/a puede hacer uso de 1 comodín.

Cuando el contador de tiempo se rellene (2 minutos), el cursor del ratón, de forma automática, se sitúa sobre la imagen verdadera y hace clic sobre ella automáticamente.

4 "ADIVINANZAS"

Para que la interactividad no le resulte complicada a un alumnado de tan corta edad, se ha elegido el sistema de pinchar en los objetos que llevan a la solución.

Al final de la cuarta adivinanza se abrirá un cuadro de aciertos y errores.

La pausa que se produce al finalizar cada adivinanza, se hace para que quede el tiempo que se crea necesario para reflexionar y verbalizar sobre la adivinanza.

Asimismo, cuando se haga bien cada ejercicio, aparecerá una pequeña impresora en un rincón, por si se deseara imprimir.



3. "LOS ACRÓSTICOS"

Para que la interactividad no le resulte complicada a un alumnado de tan corta edad, se ha elegido el sistema de arrastrar las letras, sílabas o palabras, porque es uno de los recursos más sencillos.

Cada uno de los tres primeros ejercicios lleva un contador de 100 segundos que contará hacia atrás. En caso de agotar el tiempo podrá repetir la actividad.

Si el ejercicio se termina antes de finalizar el tiempo, se presiona ENTER para ver si se ha hecho bien o mal.

Si al segundo intento de cada ejercicio, el alumno lo vuelve hacer mal, se le da la solución, con la locución: "**La solución era....**".

Después de cada ejercicio aparecerá un contador de aciertos y errores que irá contabilizando el proceso y acumulará lo hecho en los cuatro ejercicios que se proponen.

El acompañamiento de ilustraciones o de la música tras los aciertos, tratan de ser elementos motivadores del proceso.



EVALUACIÓN

El recurso posee como utilidades para el profesor instrumentos para la recogida automática de datos:

El profesor en todo momento podrá obtener un informe activando las teclas **Ctrl+i**. La estructura del Informe será la siguiente:

NIVEL 1	A1	A2	A3	A			
Errores							
Tiempo							
Comodines							
Fuera de tiempo							
NIVEL 2	A1	A2	A3	A	A		SH1
Errores							
Tiempo							
Comodines							
Fuera de tiempo							

En estos informes, los alumnos que no hayan podido completar los dos niveles, ofrecerán en blanco las casillas correspondientes:

- A1....Adivinanza 1
- A2....Adivinanza

Las adivinanzas fuera de tiempo y que por lo tanto no ha acertado el alumno, aparecerán en el informe.

Aunque el número de adivinanzas, que debe acertar el alumno para poder completar la barra de progresión son 5, es posible que a veces sean más y por lo tanto esas también aparecerán en el informe (por eso dejo columnas con puntos suspensivos).

Los criterios de Evaluación para el Primer Ciclo de Primaria tomados del REAL DECRETO 830/2003, de 27 de junio y que son aplicables a esta interacción son los siguientes:

1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o



**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 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana. Sección de PROFESORADO**

- espontáneas, con los compañeros y el profesor, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema.
2. Expresarse de forma oral con vocabulario adecuado, pronunciación correcta y orden en las ideas.
 3. Comprender el sentido global de los textos orales. identificando la información más relevante.
 4. Memorizar y reproducir textos sencillos.
 5. Leer en voz alta textos sencillos con corrección.
 6. Leer en silencio textos sencillos.
 - 7.** Familiarizarse con programas informáticos educativos sencillos.
