

NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DEL LENGUAJE: SERIE JUEGA CON LALO

APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA LA SELVA DE LAS ORACIONES

- Introducción
- Objetivos del programa LA SELVA DE LAS ORACIONES
- Contenidos pedagógicos del programa LA SELVA DE LAS ORACIONES
- Actividades en el aula con el programa LA SELVA DE LAS ORACIONES
 - *Actividades del profesor previas, durativas y de evaluación.*
 - *Actividades a realizar por el alumnado.*

Introducción

A través del lenguaje nos comunicamos con los demás y descubrimos el mundo, por ello la lengua desempeña una función clave, ya que su dominio condiciona en cierto modo el aprendizaje en general. Por eso, una de nuestras tareas fundamentales es hacer que los niños desarrollen la capacidad de expresarse y de comprender lo que otros hablan y escriben y en definitiva lograr una correcta utilización del lenguaje como vehículo de comunicación.

Para conseguir este objetivo fundamental, hay que dotar a los niños de recursos, habilidades y destrezas que posibiliten el desarrollo de su madurez intelectual y fomenten la creatividad.

LA SELVA DE LAS ORACIONES ha sido creada pensando en los primeros pasos de los niños dentro del área de LENGUAJE. Supone una toma de conciencia de la oración -ya no solo palabras- como núcleo fundamental del lenguaje y, a su vez, un razonamiento más lógico sobre la ordenación y la forma de las palabras para dotar de significación y coherencia la oración.

OBJETIVOS de la introducción del programa LA SELVA DE LAS ORACIONES en el aula

LA SELVA DE LAS ORACIONES se desarrolla en un divertido entorno y supone una progresión de los bloques anteriores. Con él, los niños, entre 6 y 8 años, podrán profundizar en las técnicas de lectura, trabajar con estructuras sintácticas elementales y ampliar su campo semántico, consiguiendo al mismo tiempo ejercitar:

- memoria visual
- atención y concentración
- comprensión auditiva
- discriminación perceptiva
- ampliación del campo semántico

Por otra parte, la interacción con el programa supone para los niños un argumento motivador: sonidos, imágenes y animaciones plantean el aprendizaje como una diversión.

Contenidos del programa

El programa utiliza como motivo general el entorno de una selva en la que habitan unos simpáticos insectos y todas las opciones, los aciertos, los fallos y los mensajes del programa utilizan esta estética, proporcionando al niño o niña un agradable entorno visual que los predispone a la ejecución del programa.

El programa contiene las siguientes opciones:

- Módulo de configuración, para la creación de ejercicios, parametrización de los mismos, y consulta de resultados.
- Ejercicios para los alumnos
- Tutorial del programa, con ayuda de utilización del programa, y refuerzo teórico sobre los ejercicios del programa.

Módulo de configuración

El módulo de configuración está orientado a la personalización del programa para la utilización en grupos de alumnos de distintos cursos y edades, o distintas capacidades. El usuario necesitará introducir una clave para poder acceder a esta parte del programa con el fin de preservar la privacidad del trabajo del profesor.

Aparece dividido en dos secciones:

PROFESOR: Esta sección contiene una serie de herramientas destinadas al mantenimiento de la base de datos de alumnos, vocabulario y resultados del programa LA SELVA DE LAS ORACIONES. (Sólo en versión educativa).

CONFIGURACIÓN Y CREACIÓN DE EJERCICIOS: En esta sección podremos adaptar las diferentes opciones que afectan a cada uno de los juegos (tipo de letra, nivel de dificultad, número de ejercicios, número de intentos, etc...), adaptándolos a las características particulares de cada usuario. Todos estos parámetros podrán ser almacenados en configuraciones que posteriormente recogerá el alumno. En concreto podremos crear nuevas configuraciones y borrar o modificar las existentes.

Módulo de ejercicios del alumno

Los programas contienen una serie de ejercicios obtenidos de la aplicación del currículo del área de lenguaje para el 1º ciclo de Educación Primaria (de 6 a 8 años).

- **LA SELVA DE LAS ORACIONES:**

Dentro de este programa podemos encontrar los siguientes juegos:

- **AUTODICTADO:** En este juego el niño deberá fijarse en la etiqueta de arriba, donde aparecerá una oración durante un instante, a continuación deberá escribirla en la etiqueta de abajo.
- **LA PALABRA FANTASMA:** Aquí el usuario deberá leer atentamente la frase que aparece en la pantalla y escribir en el hueco la palabra que falta.
- **CONSTRUYE ORACIONES:** Fijándose en una oración que aparece desordenada deberá intentar ordenarla en la etiqueta de abajo.
- **RIMAS:** El usuario deberá relacionar las palabras que aparecen en la columna de la izquierda con las de la derecha buscando su rima correspondiente.
- **MASCULINO Y FEMENINO:** Fijándose en la palabra que aparece en la etiqueta el usuario deberá escribirla en el género contrario.
- **SINGULAR Y PLURAL:** Fijándose en la palabra que aparece en la etiqueta el usuario deberá escribirla en el número contrario.
- **LECTURA RÁPIDA:** Durante un instante aparece una palabra en la pantalla. El niño debe prestar atención para escribirla después en la etiqueta de abajo.

Si en cualquiera de los ejercicios el niño no consigue acertar la solución en el número de intentos que haya definido el profesor, el programa mostrará la respuesta correcta. El tipo de ejercicio dependerá de la configuración que haya preparado el profesor.

ACTIVIDADES EN EL AULA CON EL PROGRAMA LA SELVA DE LAS ORACIONES

Organización de las actividades

Proponer actividades utilizando materiales diversos, favorece la motivación, ayuda y permite adquirir una visión más amplia de los contenidos o los temas que se trabajan. Este puede ser el caso, de la utilización del programa LA SELVA DE LAS ORACIONES, que es atractivo por la forma de presentar los ejercicios, fácil de manejar, potencia la interacción, y promueve estrategias de búsqueda de la información necesaria, de forma autónoma.

1.- Actividades del profesor

2.- Actividades del alumno

Antes de comenzar el trabajo con el programa, conviene que se realicen algunas actividades preparatorias para que los objetivos planteados puedan ser desarrollados de una forma adecuada.

Fundamentalmente es necesario:

- *Conocer las principales funciones del ordenador*, si el grupo no tiene experiencias anteriores y del programa a utilizar.
- *Detectar los preconceptos que tiene el alumnado*, en relación con los contenidos que se van a estudiar.
- *Realizar actividades previas con el alumnado* sobre los contenidos que se van a presentar en el programa.
- *Organizar el trabajo del aula y elaborar un plan de trabajo.*

Estos pasos previos llevarán a plantear en el aula las siguientes propuestas de organización del grupo:

- Trabajar en grupos pequeños para facilitar la participación y la socialización, ya que el trabajo en grupo fomenta el diálogo, el consenso y el enfrentamiento de ideas entre los componentes del grupo. Es recomendable crear grupos de dos o tres alumnos o alumnas por ordenador.
- Colaborar en todas las actividades respetando las aportaciones individuales.

- Respetar el orden de las actividades propuestas por el profesorado.
- Cuidar los materiales comunes del grupo: hojas de trabajo, discos y guías del programa, etc.
- Completar los ejercicios e intentar superarse en sesiones sucesivas.

Actividades del profesorado

1.- Previas

- Crear en el alumnado una motivación y una disposición favorable hacia el trabajo con el programa.
- Elaborar el plan de trabajo integrado en su currículo.
- Diseñar y confeccionar las fichas de trabajo.
- Programar en cuántas sesiones va a desarrollar el trabajo.
- Parametrizar el programa según los niveles de dificultad más adecuados para los alumnos que van a trabajar con él.
- Generar la base de datos de alumnos para preparar el programa para el almacenamiento de resultados.
- Programar las actividades: previas (evaluación inicial) y posteriores (evaluación final)

El profesor puede adecuar el programa a su plan particular de trabajo, aunque proponemos seguir una secuencia lógica que comience con la manipulación de objetos, la representación sobre el papel y posteriormente el trabajo con el programa para conseguir una abstracción y asimilación perfectas de los contenidos.

Como la SELVA DE LAS ORACIONES está dirigido a niños de 6 a 8 años, hemos de plantearnos, principalmente, los objetivos a conseguir por los alumnos al término del 1º ciclo de Educación Primaria, de los que hemos destacado los siguientes:

- Utilizar los diferentes medios de expresión (lenguaje verbal, movimiento corporal, plástica...) para comunicar sus opiniones, sentimientos y deseos desarrollando su sensibilidad y capacidad creativa.
- Comprender y producir mensajes sencillos, tanto orales como escritos; lo que implica un reconocimiento de la lengua escrita para una posible asociación, por parte del alumno, de ésta con la lengua oral (asociación grafema-fonema).
- Reflexionar y comprender intuitivamente las relaciones entre los aspectos formales de la lengua para realizar las propias producciones.
- Combinar recursos expresivos, lingüísticos y no lingüísticos, como apoyo para la interpretación de mensajes orales y escritos.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento de aprendizaje y de la planificación de la propia actividad.

Como actividades previas al programa recomendamos las siguientes:

1. TRABAJO DE GRAFOMOTRICIDAD.

- Maduración de la expresión grafomotriz (motricidad fina).
- Exploración y fijación de la lateralidad (derecha-izquierda) y ejercitar la direccionalidad (de izquierda a derecha, de abajo a arriba...)
- Percepción del espacio (arriba-abajo, grande-pequeño, lejos-cerca...)
- Exploración y fijación de la secuenciación temporal (antes, después, ahora mismo...)
- Educación perceptivo-motriz (especialmente coordinación oculo-manual)

Todo esto se puede trabajar con las actividades que detallamos a continuación:

- La copia de figuras, líneas, dibujos, letras, palabras y/o textos, son un buen método para el ejercicio de la expresión grafomotriz y también para la memoria visual, atención y direccionalidad.
- La caligrafía es otro sistema de copia que favorece la madurez de la grafía y la progresiva precisión de los trazos.
- La invención de historietas y contar cuentos o experiencias vividas por los niños es una técnica de trabajo y fijación de la temporalidad de los hechos. Sobre papel se puede trabajar con las horas de un reloj al que les faltan las saetas, ordenar los fragmentos de una historia o cuento y reorganizar las viñetas de un cómic o historieta.
- La descripción de cómo está organizado su cuarto (muebles, ventanas, libros...) e incluso mediante un dibujo, nos pueden servir para trabajar la fijación de la espacialidad (situación de los objetos en el espacio)
- Los dictados son una excelente prueba para practicar la coordinación de la motricidad (manual) junto con los sentidos (vista y audición), y para observar si se discriminan las letras, tanto auditiva como visualmente.

- La lateralidad (que ha de estar asumida hacia los 7-8 años) puede ser trabajada dibujando cruces rojas a la derecha del dibujo y círculos verdes a la izquierda de éste, jugar al "twister" o juegos parecidos refuerzan el concepto de derecha izquierda.

2. DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA. Durante esta etapa ha de darse una estrecha conexión entre el aprendizaje de la lectura y la escritura. El estudio de la lengua permitirá descubrir al alumnado las posibilidades que ofrecen la lectura y la escritura como fuentes de placer y fantasía, de información, de expresión creativa...Es necesario también introducir al niño en la reflexión sistemática del lenguaje, con el fin de mejorar y enriquecer su competencia comunicativa.

- La presentación de cuentos y textos de literatura infantil nos servirán para trabajar la comprensión y la adquisición de léxico, así como modelo correcto a la hora de que escriban. Se intentará que los alumnos cuiden la entonación, la pronunciación y las pausas.
- La redacción de sus propias experiencias en un método mediante el cual se expresarán y experimentarán sobre las estructuras básicas de la lengua.
- Los "drills" o ejercicios con espacios a rellenar pueden servir para ejercitar la ortografía (b/v), el género (masculino/femenino), el número (singular/plural)...
- También las columnas de asociación de una palabra con otra sirven para que los niños interioricen algunos conceptos básicos como los de género y número y singular o plural. Otro ejercicio más inicial y práctico sería la manipulación de objetos (aros, pelotas, colores, personas...), para más adelante poder abstraer mejor el concepto.
- Las actividades de continuación de un cuento favorecen el pensamiento sobre el lenguaje, la creatividad y la corrección de las producciones del niño. También podría continuarse las secuencias de una historieta inacabada.
- La escenificación de pequeñas obras teatrales permite educar en la vocalización, entonación y la expresión corporal.
- Escribiendo cartas a amigos, compañeros, padres, reyes magos...planteamos los usos de la comunicación escrita. También pueden ser instrucciones a realizar para el montaje de un juguete, para cocinar, para llegar a casa...Antes que nada hay que mostrarles un modelo para que después sea capaz de crear los suyos propios.
- Una buena estrategia para la introducción de los niños a la lengua escrita es recurrir al folclore popular infantil: poemas sencillos, trabalenguas, adivinanzas, cancioncillas...
- A partir de una imagen (que tenga que ver con el entorno inmediato de los niños) el profesor puede iniciar una conversación con los alumnos sobre lo que ocurre en la imagen; los objetos, personas y animales que hay; qué pasaría si ocurre "A", o si ocurre "B"...A partir de aquí el profesor puede animar al niño a expresarse, a que incremente su léxico; en fin, a mejorar su competencia comunicativa.

Estas actividades serían una especie de instrumento para evaluar en un primer momento los conocimientos previos que ya se tienen en cuanto a los contenidos a trabajar con el programa.

INICIO DEL PROGRAMA LA SELVA DE LAS ORACIONES.

2.- Durante

Durante el desarrollo de las actividades, el profesorado observará el trabajo que desarrollan los alumnos y alumnas, si hay colaboración de todas las personas del grupo, si cada una intenta esforzarse de acuerdo con sus posibilidades, cómo se realizan los ejercicios, cómo se utilizan las distintas opciones que tiene el programa: consulta de la documentación, uso de la ayuda, hacer las operaciones en papel aparte, etc.

También dinamizará el trabajo de los grupos, atenderá las preguntas o las dudas que puedan surgir y dará las indicaciones necesarias para desarrollar las actividades propuestas.

3.- Después: Fase de evaluación: EVALUACIÓN DEL RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE EN EL AULA:

La tarea del profesorado estará centrada en observar los procesos que han seguido individualmente y en grupo, y en evaluar los resultados conseguidos en función de los objetivos que se había planteado. Para ello sacará un listado impreso de los resultados obtenidos por cada alumno en las sesiones de trabajo que desee estudiar.

De los conocimientos:

La evaluación debe ser continua y global, no deben evaluarse solamente los resultados obtenidos, sino todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El profesorado puede llevar a cabo la evaluación utilizando diferentes métodos: a través de la observación de las actividades de aula, las actividades con el programa, el registro de datos

durante las sesiones, puestas en común en pequeño o gran grupo, revisión de las hojas de trabajo realizadas.

Del proceso y la dinámica:

Se realizará una puesta en común, sobre el desarrollo de la actividad, analizando los aspectos positivos y las dificultades que han encontrado para superarlas en las próximas sesiones en relación a:

- Los objetivos propuestos.
- Las dificultades que han encontrado con el manejo del programa:
 - grado de motivación que ha despertado.
 - moverse en las diferentes opciones.
 - si han entendido los ejercicios.
 - los mensajes que aparecen.
 - la documentación que presenta el programa.
- El trabajo en grupo:
 - dinámica personal: esfuerzo, atención, cooperación.
- El material utilizado:
 - las hojas de trabajo: comprensión, dificultad, suficientes, excesivas.
- El tipo de agrupamiento.
- Tiempos de las sesiones.

De las actitudes conseguidas:

- El trabajo en grupo:
 - actitud personal: de colaboración, pasividad, dependencia.
 - hábitos de trabajo: ordenado

De los resultados conseguidos:

Es conveniente realizar un seguimiento de las sesiones, en una hoja de registro con datos de la actividad desarrollada, analizando los resultados que se van logrando, así como de las actividades o juegos realizados en clase.

Se valorará si es necesario realizar otras actividades de recuperación o de refuerzo y de profundización, después de haber observado los resultados que se han alcanzado individual y grupalmente.

Actividades del alumnado

Es conveniente comenzar por una primera sesión, donde se enseña al alumnado cómo cargar el programa, cómo entrar en la aplicación y, en general, el uso de las funciones del menú. Debido a su fácil manejo, una sola sesión, en grupo, puede resultar suficiente para su conocimiento.

Después de esta primera sesión, donde el grupo aprende a moverse por el programa, conviene hacer otra sesión colectiva más, en la que la atención se centre sólo en los contenidos. A partir de aquí el profesorado decide, en función de las características del grupo y de los objetivos que se propuso, cuántas sesiones más va a dedicar. También decidirá el número de grupos que necesita organizar.

Elaborar un cuadernillo para dirigir las sesiones es muy útil, especialmente porque se centran así los contenidos que se crean más convenientes.

Previamente se realizarán distintas actividades en la clase -de las que ya hemos propuesto algunas como guía- encaminadas a fijar los contenidos. Es recomendable trabajar bloques de contenidos y, paralelamente, seleccionar en el programa los ejercicios y actividades que están relacionados con el trabajo de aula.

Posteriormente, se realizará una sesión con el programa utilizando los ejercicios relacionados con estos conceptos y se evaluarán los resultados obtenidos, de forma global.

COPYRIGHT EDICINCO S.A. 2000- TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS, PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL DEL DOCUMENTO SIN EL CONSENTIMIENTO DE LOS PROPIETARIOS.