



APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA EL JARDÍN DE LAS LETRAS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- **Introducción.**

- **Objetivos del programa EL JARDÍN DE LAS LETRAS**

- **Contenidos pedagógicos del programa EL JARDÍN DE LAS LETRAS**
 - **Módulo de configuración**
 - **Módulo de ejercicios del alumno**

- **Actividades en el aula con el programa EL JARDÍN DE LAS LETRAS**
 - **Actividades del profesorado.**
 - **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.

El JARDÍN DE LAS LETRAS ha sido creado pensando en los primeros pasos de los niños dentro del área de LENGUAJE. Es una primera aproximación a la lengua escrita, en donde los niños aprenderán jugando con las letras del abecedario.

◀ OBJETIVOS DEL PROGRAMA EL JARDÍN DE LAS LETRAS

En EL JARDÍN DE LAS LETRAS se desarrolla en un divertido entorno en el que los niños, entre 4 y 6 años, podrán familiarizarse con el alfabeto, sus componentes y las relaciones entre los mismos, consiguiendo al mismo tiempo ejercitar:

- la memoria visual
- la atención
- la concentración
- la comprensión auditiva
- la discriminación perceptiva
- la ampliación del campo semántico
- la asociación fonema-grafía (identificación del sonido con el signo lingüístico o letra)

Además hemos de tener en cuenta la importancia de la interacción con el programa, pues supone para los niños un argumento motivador: sonidos, imágenes y animaciones que plantean el aprendizaje como una diversión; el juego como instrumento didáctico por excelencia.

CONTENIDOS PEDAGÓGICOS DEL PROGRAMA EL JARDÍN DE LAS LETRAS.

El programa utiliza como motivo general el entorno de un jardín en el 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 EL JARDÍN DE LAS LETRAS (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.**

Este programa contiene una serie de ejercicios obtenidos de la aplicación del currículo del área de comunicación y representación para el 2º ciclo de Educación Infantil (de 3 a 6 años).

- Está compuesto por los siguientes juegos:
 - **BUSCALETRAS:** A partir de una imagen el niño deberá reconocer la letra por la que comienza, la letra por la que termina o bien ordenar las letras para formar la palabra que representa la imagen mostrada.
 - **¿DÓNDE ESTOY?:** Partiendo de cuatro imágenes, con sus respectivas denominaciones o palabras que las representan, el niño deberá buscar las letras que le indique el programa o bien reconocer la palabra asociada a una de las cuatro imágenes.
 - **EL CAZADOR DE LETRAS:** En este juego de tiro al blanco, el usuario deberá derribar las letras en orden alfabético.
 - **LA LETRA SECRETA:** El niño deberá descubrir una letra a partir de las pistas que el programa le va dando.
 - **¿QUIÉN FALTA?:** En este juego el usuario deberá buscar una o varias letras que faltan en una palabra. Como referente o ayuda está la imagen representativa de la palabra.
 - **COMPLETA EL ABECEDARIO:** Sobre un abecedario incompleto el usuario deberá rellenar los huecos vacíos con las letras correspondientes.
 - **CLASIFICA LETRAS:** El niño deberá distinguir y señalar sobre una frase las vocales o consonantes.
 - **ORDENA PALABRAS:** A partir de una serie de cuatro palabras el usuario deberá colocarlas en orden alfabético.

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 EL JARDÍN DE LAS LETRAS”**

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 EL JARDIN DE LAS LETRAS, 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: Propuestas](#)
- 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

❶ Previas.

Antes de comenzar con el programa es importante que el profesor lleve a la práctica los siguientes puntos:

- Crear en el alumnado una motivación y una disposición favorable hacia el trabajo con el programa. Es fundamental ofrecer al alumno de entre 3 y 6 años un clima de aula que le refuerce positivamente, donde esté presente el aplauso y el elogio.
- 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 el programa está dirigido a un alumnado de entre 4 y 6 años hemos de plantearnos, lo primero, los objetivos terminales, o aquellos que tienen que alcanzar los alumnos al término de la Educación Infantil. Los que hemos destacado son:

- Adquirir vocabulario y la corrección en las construcciones.
- Utilizar el lenguaje como herramienta del pensamiento: pensar sobre los objetos, incluso los no presentes; regular y planificar su conducta; organizar su actividad y dirigirla hacia la consecución de una meta.
- Comprender, utilizar y valorar otras formas de expresión; escrita, corporal, musical, plástica.

Como actividades previas al programa recomendamos algunas técnicas o ejercicios:

1. TRABAJO DE LA GRAFOMOTRICIDAD. Les ayudará en la pre-escritura y en el control del propio cuerpo (ventaja a la hora de manejar el ratón mientras observan la pantalla). Consiste en desarrollar:

- Coordinación general manos-dedos.
- Educación del ritmo para la escritura.
- Maduración de la expresión grafomotriz (motricidad fina).
- Educación perceptivo- motriz (coordinación vista-motricidad, en especial con las manos y dedos, para una buen soporte de la escritura)

Todo esto se puede trabajar con ayuda de actividades como las que se describen a continuación:

- Para trabajar la coordinación de manos y dedos es buena tarea recortar y pegar figuras, modelar la plastilina, colorear formas sin salirse del contorno...
- El ritmo para escribir puede ser facilitado por la música: juegos con palmas, palillos, claves...y también repasando con lápiz formas curvas continuas de izquierda a derecha.
- Puntear, con ayuda de punzones, formas geométricas, curvas, rectas y letras. Otra variante sencilla es repasar la línea con un color o pegar "gomets" encima de ésta.
- Las caligrafías también son una buena opción a la hora de ejercitar la motricidad oculo-manual. Una alternativa a los cuadernillos de escritura es la copia, sobre papel pautado o en blanco, lo que el maestro escriba en la pizarra (pueden ser figuras, signos, letras, números, dibujos...).

Es importante que, a la vez que aprenden el trazo de la letra, se les repita el sonido de la misma, para que se inicie una conceptualización acompañada de una asociación grafema-fonema y para que distingan lo que es una letra y lo que no lo es.

2. DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA. Una vez trabajada la grafomotricidad se comienza con el abecedario, propiamente dicho. Ya han visto esas letras con anterioridad, incluso escriben su nombre y pocas palabras más, pero no lo tienen interiorizado del todo como para saber manejarlo con facilidad. Algunas actividades que ayudan a este aprendizaje del alfabeto son:

- Para una más fácil adquisición del abecedario se puede asignar un objeto o un animal (que sirva como concepto y que se pueda dibujar) a cada letra del abecedario. La tarea sería: construir entre todos un mural alfabético en el que cada letra (mayúsculas y minúsculas) representen un dibujo que empiece por esa letra. (Una opción aparte sería escribir la denominación del dibujo debajo de éste). Por ejemplo: A a, y al lado un avión (y debajo la palabra Avión).
- Otra variante del ejercicio anterior sería asignar a cada letra un dibujo de una palabra (objeto o animal representable sobre papel) que contenga, por ejemplo, la p. Así pues, habría un dibujo que representara un lápiz y debajo aparecería escrita la palabra lápiz con la "p" remarcada en color.
- Los ejercicios con "drills" o espacios a rellenar son útiles en esta tarea. Se le presenta al alumno una serie de palabras a las que les faltan letras. Según la edad se pueden añadir imágenes a las palabras o colocar las letras que faltan al lado de la palabra como ayuda visual.
- Para tomar conciencia de la importancia de las letras en el área de la identidad y autonomía personal se parte del nombre de cada alumno, del de sus padres, hermanos, amigos... Se intentará que los niños plasmen en papel (plástica) todo aquello que les rodea, su entorno (área de medio físico y social) con su nombre correspondiente.
- Los juegos del estilo "scattergories"(o "veo veo") adaptados al aula, al nivel y edad de los niños también son interesantes. Se trata de encontrar palabras que pertenezcan a cada una de las categorías y empiecen, acaben o contengan la letra que ha propuesto el profesor. Por ejemplo: Una fruta, que empiece por la letra letrita...P. Un animal que acabe con la letra letrita...N. Un color que contenga la letra letrita...J. etc.
- También el "intelect" es un estupendo juego reglado que nos sirve en el aprendizaje del abecedario y que, la unión de sus letras deriva en la formación de distintas palabras y de nuevos sonidos.
- A esta edad la creatividad es máxima, por lo que también se deberían trabajar formas de expresión como: dramatización (títeres, marionetas, expresión lingüística, expresión plástica...) con representaciones breves, música (canciones populares e infantiles que ayuden a "escuchar" : sensibilidad y memoria auditiva) y plástica (contemplar, comprender y expresar el mundo que les rodea; lenguaje visual y plástico; y nuevas tecnologías) con la ayuda de recortes de periódico, revistas, vídeos, ordenadores, etc.

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.

② Durante

Durante el desarrollo de las actividades, el profesorado observará el trabajo que desarrollan los alumnos y alumnas, que anotará en fichas de seguimiento. Los datos más relevantes a recoger serían los siguientes: 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 DE EL JARDÍN DE LAS LETRAS 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 y se compararán con los datos observados por él mismo, tanto en las actividades de aula como en las actividades con el programa.

***De los conocimientos:**

La evaluación debe ser continua y global, no deben evaluarse solamente los resultados obtenidos, sino todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí hemos utilizado las actividades de aula como una forma de evaluación inicial, es decir, el nivel de contenidos desde el cual partimos. El trabajo con el programa sería una forma de evaluación final, pero esto no significa que tengamos solo en cuenta esta evaluación, sino que analizamos ambas y también la fase de enlace: proceso de 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

- El punto de partida (actividades de aula o evaluación inicial)
 - La 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 individualmente y por grupos.

ACTIVIDADES A REALIZAR POR EL ALUMNADO

Es conveniente comenzar por una primera sesión, donde se enseñe 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 van 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 el nivel de los contenidos a trabajar. 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.