

GUÍA DIDÁCTICA - LAS VOCALES

Introducción

La lectura y la escritura son dos actividades complejas que resultan necesarias para acceder a los conocimientos organizados que forman parte de una cultura.

Tanto la lectura como la escritura son procesos interpretativos a través de los cuales se construyen significados; es decir, que leer y escribir son básicamente actividades con las que construimos y ampliamos nuestro conocimiento del mundo que nos rodea.

El objetivo básico de la adquisición de la lectoescritura es favorecer y propiciar nuevos y más efectivos canales de comunicación entre los niños y su entorno social y cultural.

La relación existente entre maestro, alumno y contenido en el proceso de adquisición de la lectoescritura, tiene que basarse en la comunicación. El aprendizaje de la lectoescritura la entendemos como un proceso interactivo, en el que se considera el papel activo del niño y de la niña con capacidad de reflexionar y buscar el significado de las ideas y del pensamiento.

El papel activo del niño y de la niña hace que el aprendizaje de la lectura y de la escritura sea como un juego, como una diversión.

El ordenador, como instrumento didáctico, presenta múltiples ventajas.

Al alumno, acostumbrado al mundo audio visual, le resulta más atractivo. Facilita las explicaciones del maestro, mostrando ejemplos o simulaciones de la realidad y le permite además una atención personalizada .

Este trabajo es un instrumento que sirve de ayuda al maestro en el aprendizaje de la lectura y escritura de las vocales. Un instrumento que a través del ordenador y el uso y manipulación del ratón tiene la finalidad de introducir a los niños y niñas en la lectura y la escritura.

Objetivos

El ordenador es un medio atractivo para el alumno que sirve como apoyo y complemento de las actividades realizadas en el aula. Desde la primera actividad se entrena al alumno en el proceso de identificación y relación, en la discriminación visual, en el esfuerzo de memoria, actividades que son esenciales para el aprendizaje.

Objetivos Generales:

Área: Identidad y autonomía personal.

Adquirir y valorar la seguridad y confianza en sí mismo, afectiva y emocionalmente, actuando de la forma más autónoma en el desarrollo de las actividades.

Área: Medio físico y social.

Desarrollar la percepción del tiempo en función del desarrollo y secuencias de acciones y tareas de la vida cotidiana.

Descubrir y desarrollar la exploración sensorial, los diferentes objetos presentes en el entorno y establecer entre ellos criterios comunes para su identificación y clasificación a través de los atributos físicos y de sus características.

Área: Comunicación y representación.

Lenguaje oral:

Discriminar e identificar , visual y auditivamente el sonido de las letras, especialmente las vocales, así como su presencia en algunas palabras.

Desarrollar la atención, la comprensión y la memoria.

Lenguaje escrito:

Interpretar imágenes que acompañan a textos escritos estableciendo relaciones entre ambos.

Identificar algunas palabras escritas muy significativas y seleccionadas que hagan referencia a su entorno habitual.

Comprender imágenes secuenciales.

Reproducir imágenes secuenciales.

Reconocer y leer las vocales.

Desarrollar la direccionalidad de la escritura y precisión en los movimientos de la mano para la realización de trazos y signos gráficos.

Adquirir las habilidades y capacidades relacionadas con la maduración del proceso grafo-motor.

Conocer e interpretar símbolos y signos convencionales utilizados en nuestro entorno como medio para la comunicación escrita.

Familiarizarse con los instrumentos de la lengua escrita.

Expresión plástica:

Conocer y practicar diferentes recursos y técnicas de expresión plástica, así como el manejo correcto de algunos útiles e instrumentos relacionados con los mismos.

Reconocer y experimentar con los colores.

Rellenar un espacio sin salirse y sin dejar espacios en blanco.

Expresión matemática:

Establecer comparaciones, correspondencias y relaciones de orden entre los objetos.

Interiorizar recorridos o desplazamientos y ser capaz de reproducirlos en el plano.

Expresión corporal:

Imitar posturas corporales.

Expresión musical:

Aprender a diferenciar el sonido frente al silencio en situaciones de ambientes cotidianos.

Reconocer y emitir sonidos y ruidos con el propio cuerpo y sonidos propios del entorno, así como el uso de diferentes objetos cotidianos e instrumentos, disfrutando de las posibilidades sonoras.

Este trabajo contiene unos objetivos educativos específicos propios, relacionados con el soporte para el que se han desarrollado y que constituyen una herramienta educativa.

Objetivos específicos:

Desplazar el ratón adecuadamente sobre la alfombrilla, sin abandonar sus límites.

Relacionar la posición del puntero en el monitor con la posición en la alfombrilla del ratón.

Reconocer las zonas interactivas (iconos) de la pantalla del ordenador por la transformación que sufre el puntero.

Mantener pulsado el botón del ratón a la par que se desplaza éste.

Reconocer la grafía de las letras vocales.

Modificar y discriminar la grafía de las vocales.

Identificar y discriminar los sonidos de las vocales (a), (e), (i), (o), (u).

Adquirir una buena coordinación en el repaso de trazos y grafismos.

Adquirir soltura y destreza en la manipulación del ratón en el ordenador y del lápiz en las fichas imprimibles.

Desarrollar la motricidad fina en el trazado de líneas.

Aspectos curriculares

El aprendizaje de la escritura y la lectura de las vocales se aborda en la Educación Infantil. Todas las actividades que proponemos en este trabajo, tanto en el ordenador como en el material imprimible sirven como apoyo y complemento a las actividades que se realizan en el aula dentro del área de comunicación y representación de la Educación Infantil.

No pretendemos seguir un método concreto ni crear uno nuevo, sino crear un instrumento que sirva de ayuda al maestro. Este trabajo es una herramienta, un instrumento, con el cual se puede trabajar en grupos reducidos; recomendado para grupos de apoyo, grupos desmotivados y grupos de emigrantes, por su fácil manejo, por su interactividad, su adaptación individual, su motivación, pero siempre bajo la supervisión del maestro.

El maestro es la persona que dirigirá las actividades y controlará si se efectúan o no dichas actividades.

Se necesitan unos requisitos mínimos para usar este programa como es el manejo del ratón.

Contenidos

La unidad didáctica que proponemos es: La lectura y la escritura de las vocales a, e, i, o, u.

En ella trabajamos:

La grafía de las letras vocales.

La realización de trazos y grafismos relacionados con la preescritura de las vocales.

El Trazado de la grafía siguiendo la dirección adecuada.

El reconocimiento y discriminación auditiva de los sonidos de las vocales.

El reconocimiento y discriminación visual de las vocales.

El trazado de líneas con soltura y seguridad.

El refuerzo del manejo del ordenador, control del ratón.

El conocimiento y utilización de símbolos e iconos.

Descripción de las actividades

Las actividades a realizar son de dos tipos: actividades en el ordenador que se realizan con el manejo del ratón, movimiento del ratón, clic, arrastrar y soltar, y actividades en papel realizadas sobre el material imprimible.

El material imprimible consiste en fichas.

Presentamos dos tipos de las mismas: unas específicas de cada vocal para que el niño las identifique y otras de consolidación, donde se encuentran todas las vocales, para que las reconozca y diferencie entre sí.

Las actividades en el ordenador sirven como apoyo y complemento a las actividades que se desarrollan en el aula. El ordenador es un elemento motivador que debe estar bajo la supervisión del maestro.

En la primera pantalla se presenta el personaje que servirá de ayuda en todas las actividades, tras esta presentación se despliega el menú de acceso a todas ellas.

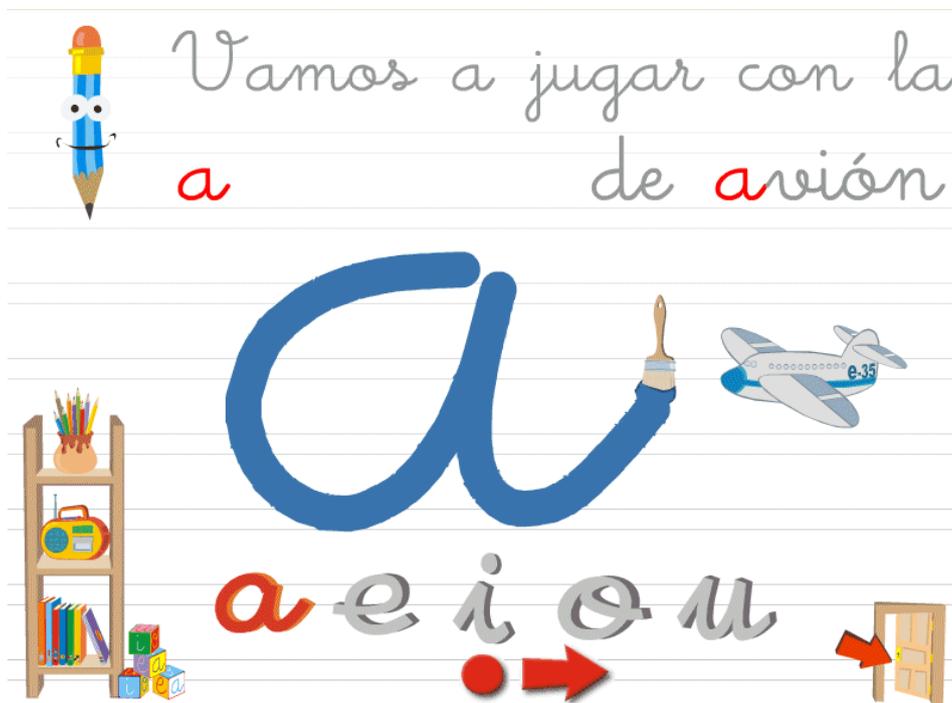


Al pasar el ratón por encima de una de las vocales que aparecen en la pizarra se escucha su sonido y al hacer clic con el ratón da acceso a las actividades de dicha vocal. Esta presentación ya es una actividad en sí misma.

Cada vocal tiene cinco actividades propias además de una presentación de la vocal elegida.

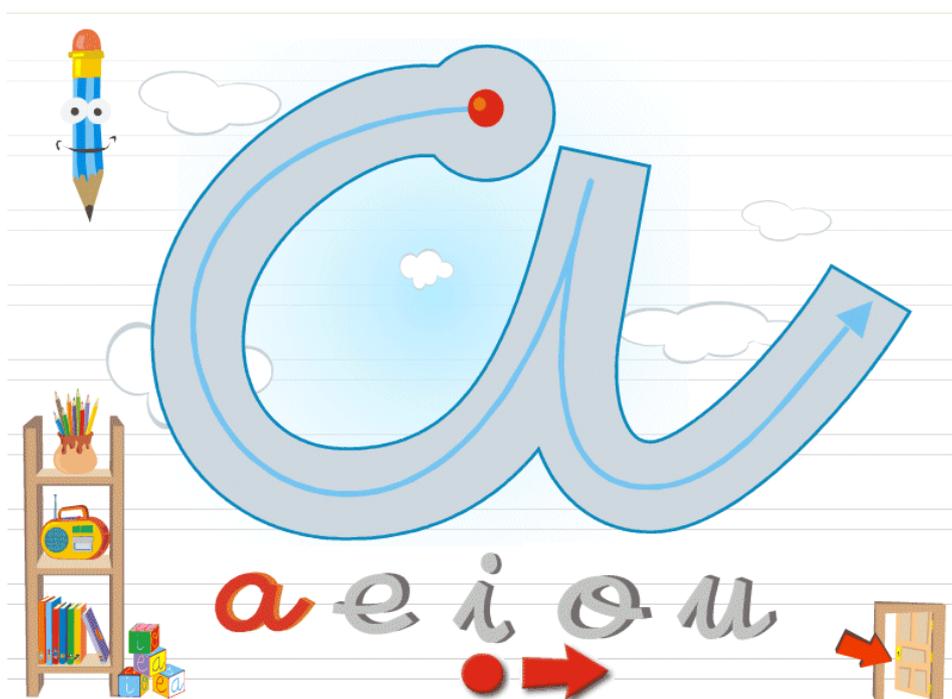
Hay también una estantería desde la que el niño puede acceder a cuatro actividades de consolidación, al desplazar el puntero del ratón por encima de los iconos aparecen otros animados que le dicen en que consiste la actividad a la que se tiene acceso haciendo clic con el ratón.

Presentación de cada vocal.



Se le dice al niño que vamos a jugar con la letra de una palabra y se le dibuja la letra con una brocha. Se le presenta la vocal. Finalizada la presentación salta automáticamente a la primera actividad interactiva de la letra considerada.

Actividad 1ª.- Trazados.



Aparece la letra. La actividad consiste en posicionar el puntero del ratón encima de un punto y hacer clic.

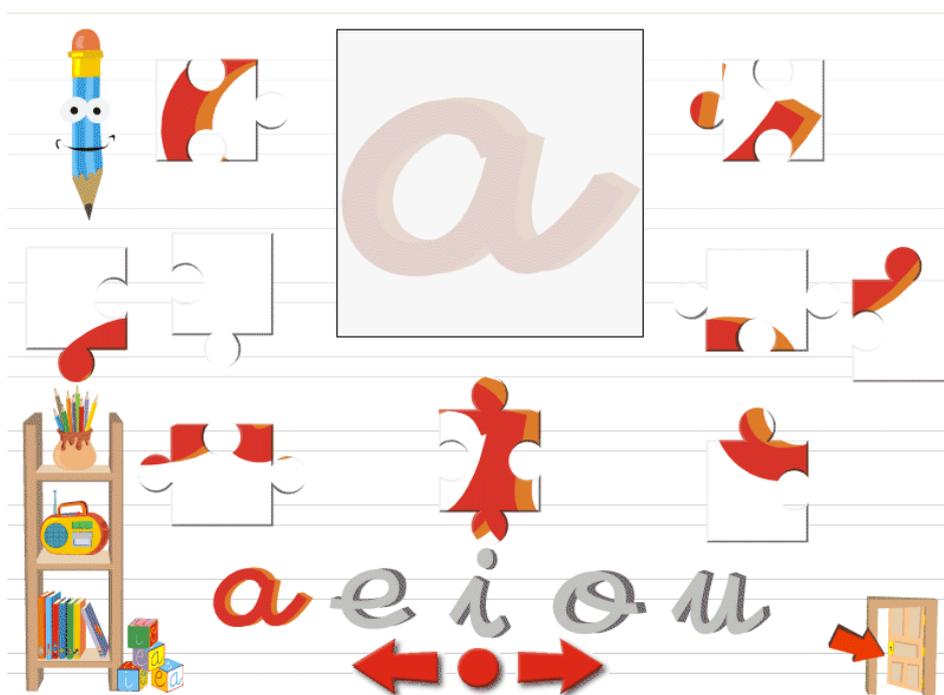
El puntero del ratón se transforma en el objeto que identifica a la vocal y el niño debe desplazar el dibujo por la línea central sin que se salga del recorrido.

Se trabaja la direccionalidad de la vocal. Hay trazos verticales, horizontales, oblicuos y circulares.

El objetivo de esta actividad es doble, por un lado se requiere el manejo fino del ratón y por otro, se le presenta al niño el trazo correcto que debe seguir para realizar el grafismo de la letra.

El material imprimible de esta actividad son las fichas nº 1, 2, 3, 4 y 5.

Actividad 2ª.- Puzzles.



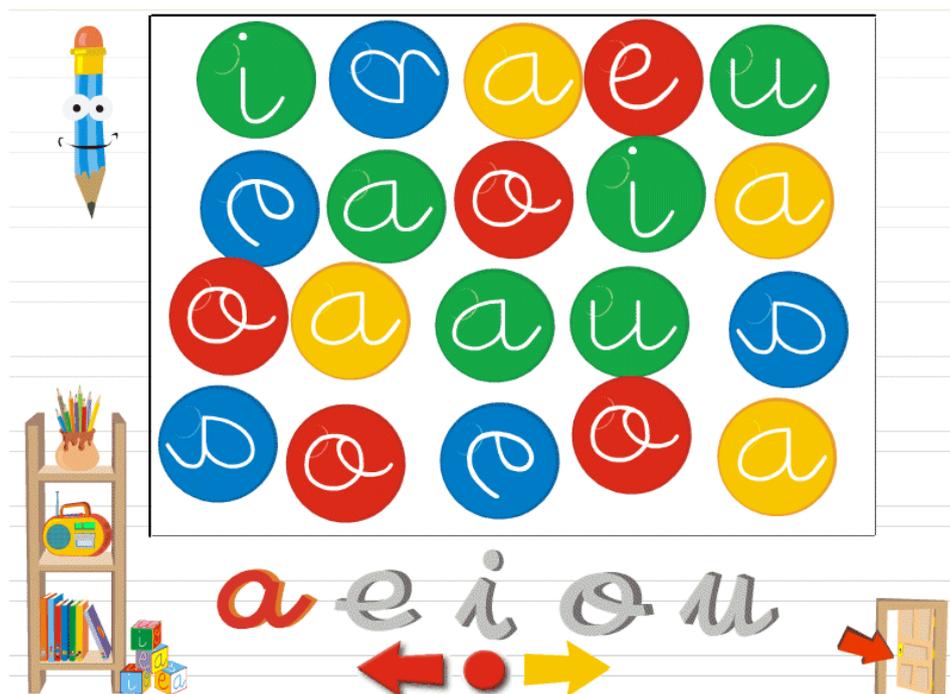
El puzzle es el dibujo de la letra. La actividad consiste en hacer clic y arrastrar con el ratón las piezas, poniéndolas en el lugar adecuado. Hay un puzzle para cada vocal.

Se trata de un puzzle de nueve fichas, lo que puede entrañar cierta dificultad . Por ello la ficha asociada a esta actividad consiste en un puzzle de seis piezas que pueden servir como aprendizaje previo a la misma.

Seguimos trabajando el manejo fino del ratón (en este caso se introduce el arrastre de piezas) y reforzamos la memorización de la letra.

El material imprimible correspondiente es la ficha nº 6.

Actividad 3ª.- Sopa de letras.



Cada vocal tiene una actividad que denominamos sopa de letras.

La actividad consiste en hacer clic con el ratón en el elemento que lleva asociada la grafía correcta de cada vocal.

El objetivo de la actividad es que el niño sea capaz de reconocer la vocal. Reforzamos la toma de decisiones con la emisión de sonidos. Cuando es correcta el sonido es agradable y cuando es incorrecta desagradable.

Le corresponde la ficha nº 7 en el material imprimible .

Actividad 4ª.- Discriminación visual.



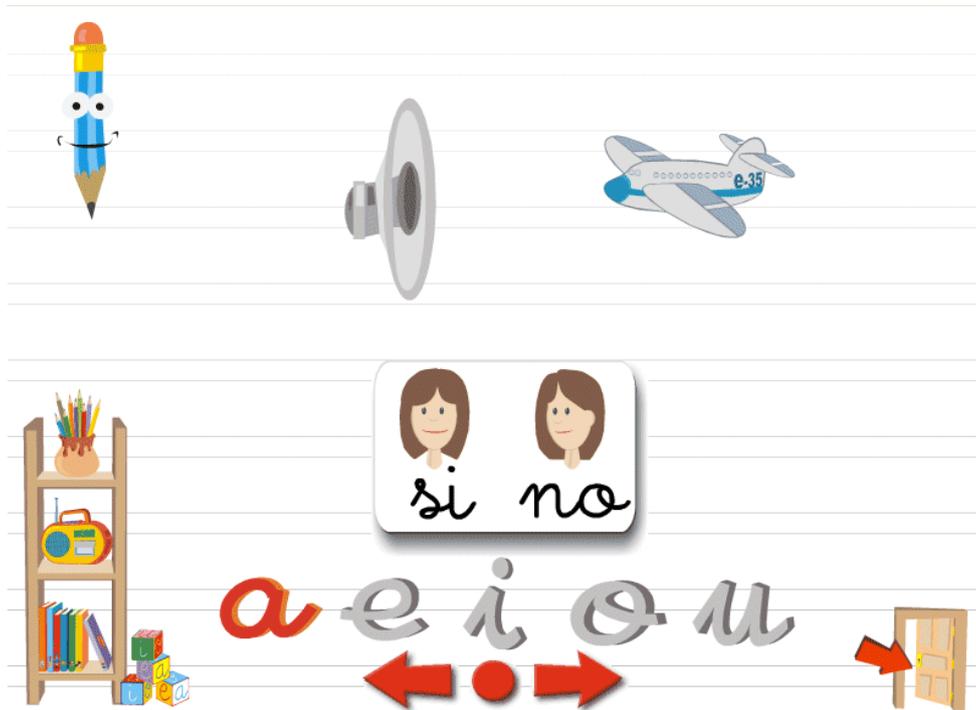
En la pantalla aparecen unos dibujos y su significado, estos dibujos hacen referencia al entorno habitual y cotidiano del niño.

En esta actividad hay que reconocer la vocal trabajada en las palabras escritas haciendo clic sobre ella, el ordenador mostrará si es correcta o incorrecta la respuesta mediante sonidos agradables o desagradables.

El objetivo de esta actividad consiste en que el niño sea capaz de discriminar la grafía de la letra contemplada cuando se encuentra en el contexto de una palabra.

Le corresponde la ficha nº 8 , donde hay que rodear la vocal trabajada.

Actividad 5ª.- Discriminación auditiva.



En la pantalla aparece un dibujo al tiempo que se escucha su significado.

La actividad consiste en que el niño debe decidir si oye o no el sonido de la letra trabajada haciendo clic en el icono de sí o en el de no.

Si la solución es correcta se escucha un sonido agradable, en caso contrario, desagradable.

Cambia entonces el dibujo y la palabra que se oye.

El objetivo de esta actividad es que el niño discrimine auditivamente la vocal considerada en el contexto de una palabra.

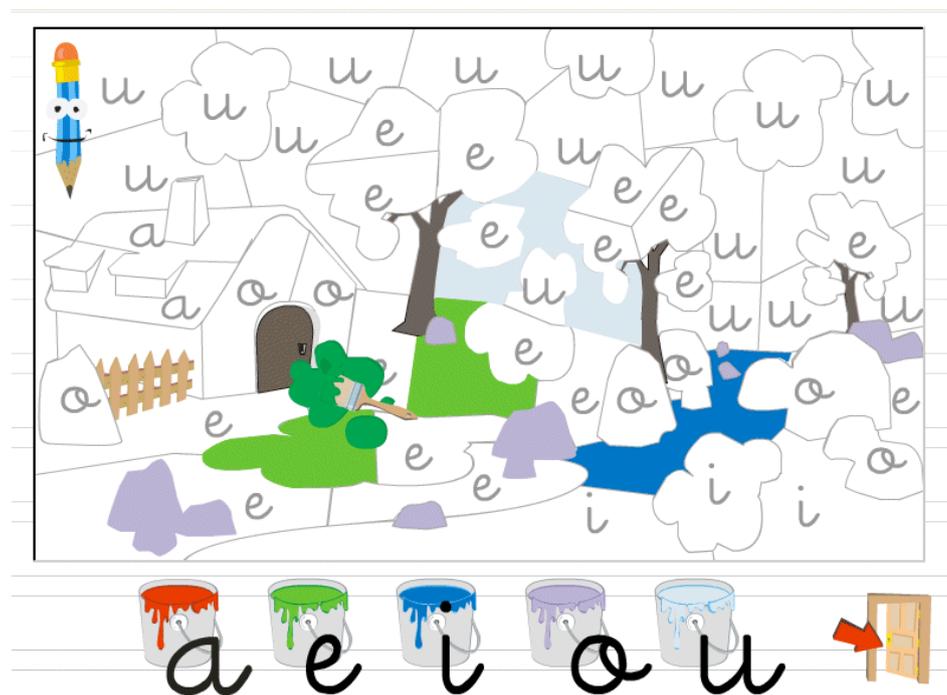
Le corresponden las fichas nº 9, en que el niño debe de colorear el dibujo cuyo nombre contenga la vocal trabajada, y nº 10, en la que el niño debe realizar tres dibujos que contengan en su significado la vocal considerada.

Estas cinco actividades se repiten, con diferentes gráficos en cada caso, para cada una de las cinco vocales.

Actividades de consolidación

A estas actividades se accede mediante el menú situado sobre la estantería que aparece a la izquierda de la pantalla.

Actividad 1ª.- Coloración del paisaje.



En la pantalla hay un paisaje dividido en partes y en cada parte una vocal.

La actividad consiste en colorear cada vocal con un color determinado.

Con el ratón, que es una brocha, se moja en un color que está adjudicado a una letra, con este color hay que pintar todas las partes del paisaje que contengan la letra escogida.

El objetivo de esta actividad consiste en que el niño discrimine cada vocal en el conjunto de todas ellas.

De nuevo aciertos o errores van asociados a sonidos agradables o desagradables que faciliten la adquisición de este objetivo.

A esta actividad le corresponden las fichas nº 1 y nº 2 de consolidación.

Actividad 2ª.- Paisaje.



humo



A esta actividad solamente se accede en el caso de que el niño haya realizado completamente la anterior.

Consiste en pasar el puntero del ratón por encima de los diferentes elementos gráficos del paisaje. Se desarrollan entonces unas animaciones junto a la aparición de la palabra escrita y su sonido. Al hacer clic aparecen nuevos gráficos animados junto a su significado y sonido.

Conforme el niño va haciendo clic sobre los diferentes dibujos, en la parte inferior de la pantalla se muestran las palabras asociadas a los nuevos gráficos que aparecen, de modo que puede conseguirse la aparición de las animaciones tanto desde el propio dibujo como desde este listado de palabras.

El objetivo de esta actividad consiste en que el niño relacione imagen con su significado tanto escrito como oral.

Actividad 3ª.- Recoger juguetes



En la parte inferior de la pantalla aparecen una serie de juguetes y un baúl. En la parte superior aparece un dibujo al tiempo que se escucha su significado. En el centro hay una placa en la que se encuentran dos iconos de sí o no y debajo de esta placa las cinco vocales, en gris, de las cuales una queda activada y presenta un color diferente.

La actividad consiste en decidir si se escucha o no la vocal marcada en la palabra que se oye.

El niño debe hacer clic en sí o en no según decida y en el caso de que la respuesta sea correcta uno de los juguetes se recoge en el baúl. Si la respuesta es incorrecta sale un nuevo juguete del baúl que se añade a los que hay en la parte inferior.

El objetivo que se pretende es que el niño sea capaz de discriminar auditivamente el sonido de las distintas vocales dentro del sonido de diferentes palabras. A diferencia de las actividades similares para cada vocal específica, en ésta la vocal buscada cambia de una palabra a otra.

Actividad 4ª.- Lectura.



En la pantalla aparecen tres dibujos y tres sonidos escritos asociados a dichos dibujos.

La actividad consiste en que el niño debe hacer clic y arrastrar los sonidos escritos (en los que hay una o dos vocales) al dibujo correspondiente.

En el caso de hacerlo correctamente el dibujo se anima, se escucha la lectura de ese sonido escrito y cambia la imagen.

Si no se hace correctamente, la grafía del sonido vuelve a la columna de la derecha, y cambian las posiciones relativas de las tres que se muestran.

El objetivo de esta actividad es que el niño lea estas palabras sencillas y conscientemente las asocie al dibujo que las genera.

Actividad 5ª.- Carrera de caracoles.



En la pantalla aparece una imagen y la palabra escrita en la que se han sustituido las vocales por unos guiones.

Debajo de esta palabra aparecen escritas las cinco vocales.

En la parte inferior de la pantalla dos caracoles, uno con el dorsal número 1 que corresponde al caracol con el que juega el niño y otro con una bandera pirata que es su contrincante.

La actividad consiste en arrastrar una de las cinco vocales y posicionarla en su sitio dentro de la palabra incompleta.

Cuando el guión cambia su color a rojo debe soltarse la letra arrastrada.

Si esta letra corresponde con la que falta en la palabra se sitúa en la misma, en caso contrario vuelve a su posición inicial.

Cada acierto hace avanzar al caracol del niño mientras que los errores hacen que el caracol pirata avance más rápido.

Debido a la complejidad de este juego se ha puesto una ayuda consistente en que al posicionar el ratón encima de la imagen se escucha el sonido de la palabra completa.

El objetivo de esta actividad es identificar visual y auditivamente las vocales dentro de una palabra así como la posición que ocupan dentro del grafismo de las mismas.

Material imprimible

El material imprimible consiste en un determinado número de fichas que sirven de apoyo y complemento a las actividades normales que se desarrollan en el aula, estableciendo una relación entre el material normal del aula y el material virtual que aparece en la pantalla del ordenador.

Se accede a este material imprimible desde la guía del profesor, haciendo clic en el icono correspondiente a cada ficha.

Presentamos dos clases de fichas: unas específicas de cada vocal para que el niño las identifique y otras de consolidación, donde se encuentran todas las vocales, para que las reconozca y diferencie.

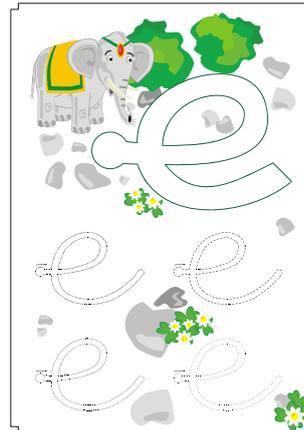
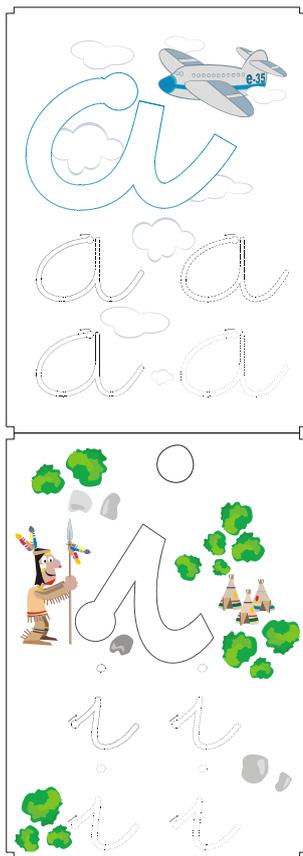
Fichas específicas para cada vocal

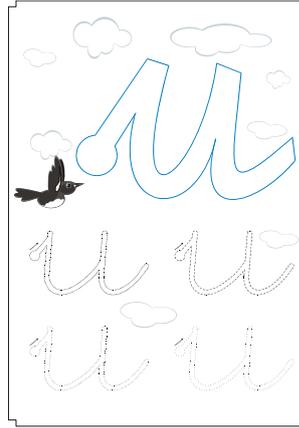
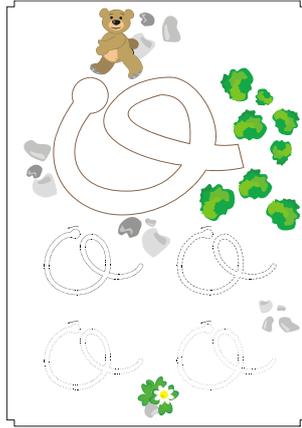
Son las siguientes:

Ficha nº 1.- Esta ficha consiste en el dibujo de la vocal específica con el recorrido del trazado. La actividad a realizar consiste en rellenar la vocal con plastilina o pegar papel charol o picar con un punzón en su interior. La actividad puede ser múltiple y aquí el maestro decide cómo se realiza dicha actividad.

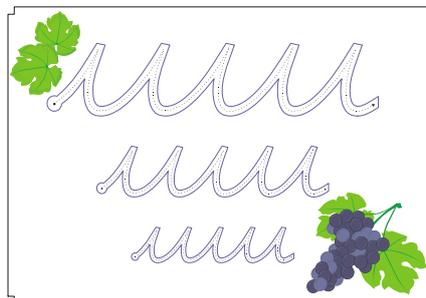
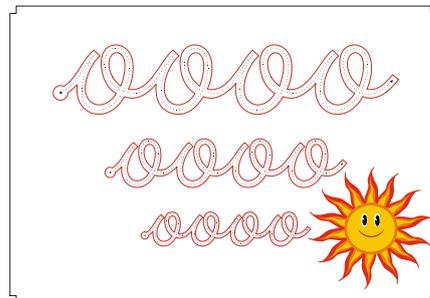
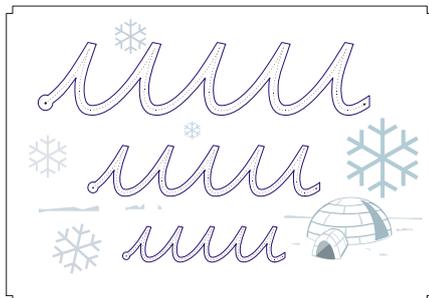


Ficha nº 2.- Consiste en la realización de la grafía de una vocal. La actividad a realizar es colorear y escribir la vocal siguiendo la dirección correcta. Hay dos tipos de trazo, uno grueso donde se puede pintar con el dedo, aquí el maestro puede elegir otra forma de realizar la actividad, y cuatro grafías con trazos más finos, en las cuales se realizarán actividades de pintura siguiendo la dirección de la grafía.

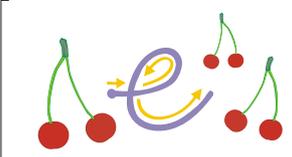




Ficha nº 3.- Esta ficha consiste en repasar los trazos punteados siguiendo la dirección correcta de modo que la realización de la cenefa introduce al niño en la grafía de la letra que se considere.

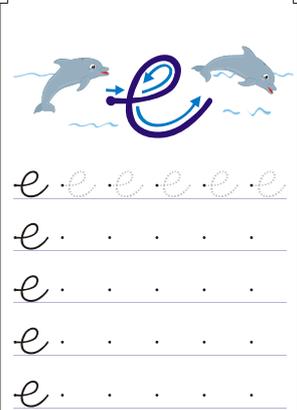


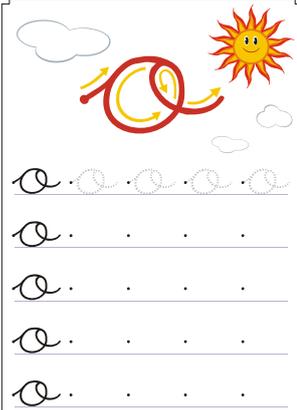
Ficha nº 4.- En esta ficha hay que trazar la grafía de la vocal siguiendo los trazos punteados, que van desapareciendo hasta quedar solamente un punto, desde donde se parte para la realización de la vocal.

		
a a a a a	e e e e e	i i i i i
a a a a a	e e e e e	i i i i i
a a a a a	e e e e e	i i i i i
a a a a a	e e e e e	i i i i i
a	e	i

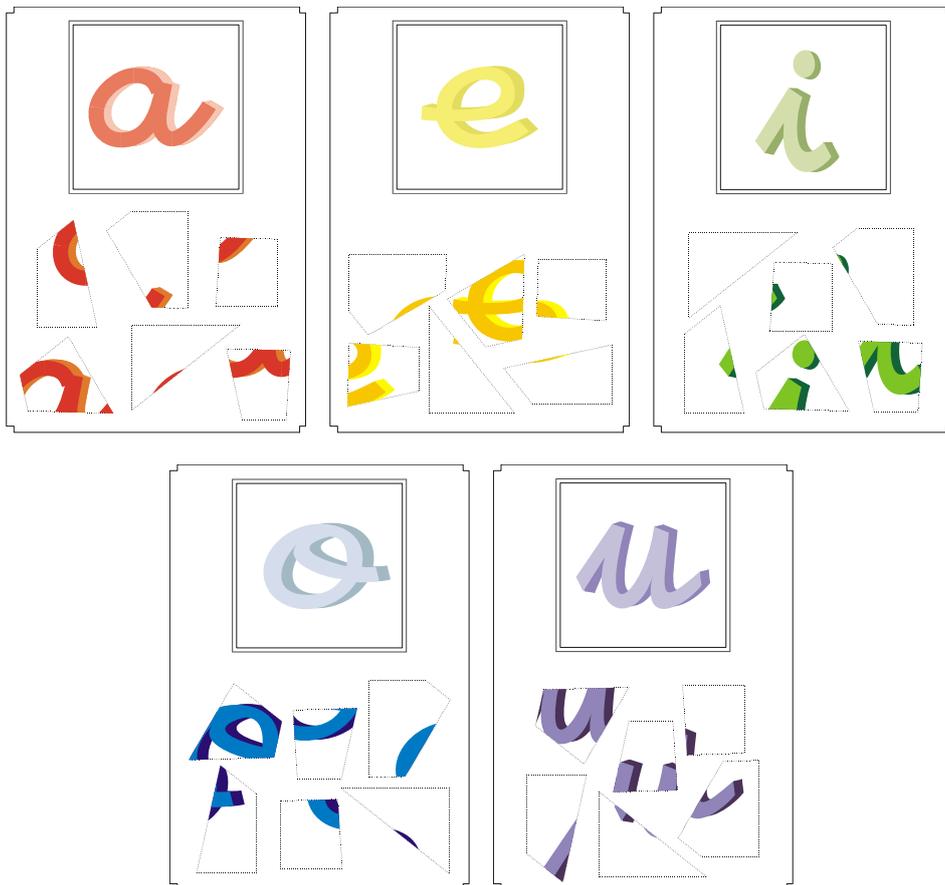
	
o o o o o	u u u u u
o o o o o	u u u u u
o o o o o	u u u u u
o o o o o	u u u u u
o	u

Ficha nº 5.- En esta ficha hay que trazar la grafía de la vocal partiendo de un punto manteniendo la direccionalidad de la letra.

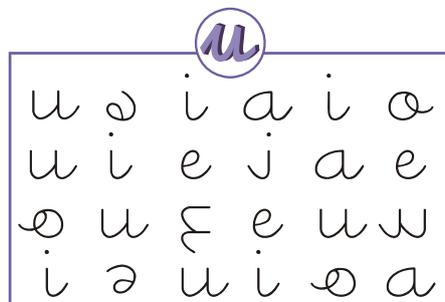
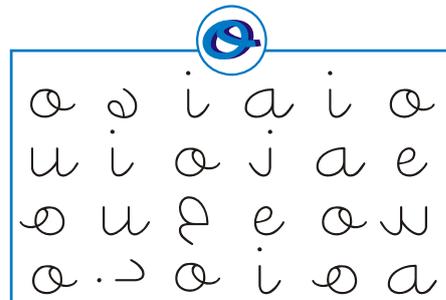
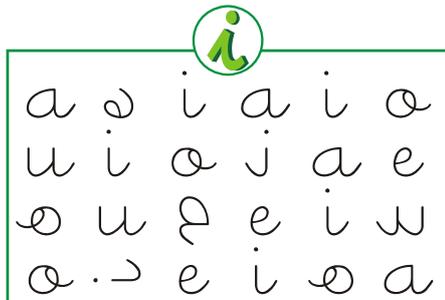
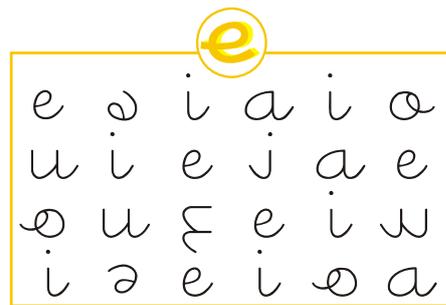
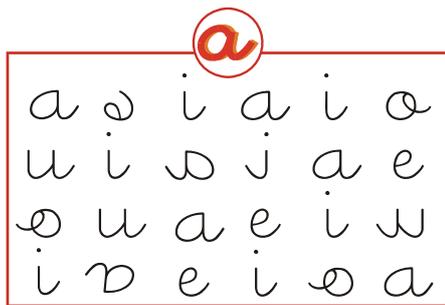
		
--	--	---

	
---	--

Ficha nº 6.- Todas las vocales tienen una ficha puzzle. La actividad consiste en recortar las piezas, por la línea de puntos, y pegarlas encima de la muestra.



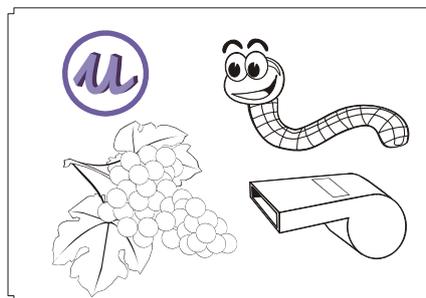
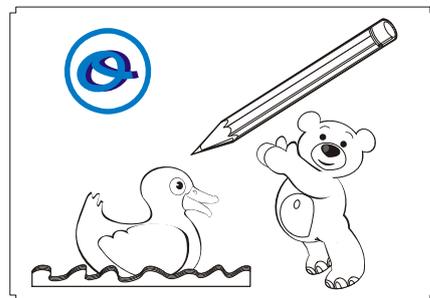
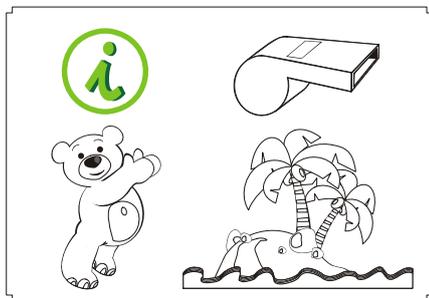
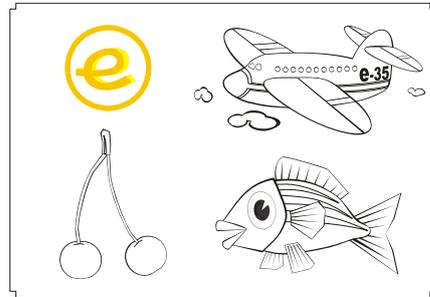
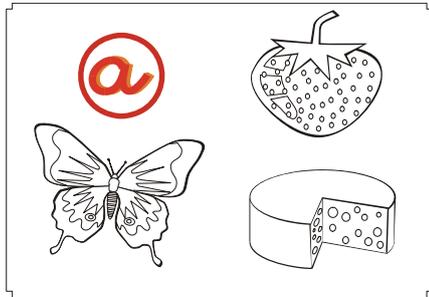
Ficha nº 7.- Es una sopa de letras. En esta ficha trabajamos la discriminación visual. La actividad consiste en localizar una vocal concreta. El niño debe redondear las letras que estén escritas correctamente.



Ficha nº 8.- Para seguir trabajando la discriminación visual, en esta ficha presentamos seis dibujos con su nombre. La actividad a realizar consiste en encontrar y redondear la vocal en cada palabra.

<p></p> <p> pato</p> <p> abeja</p> <p> manzana</p> <p> delfin</p> <p> ballena</p> <p> fresa</p>	<p></p> <p> cerezas</p> <p> llave</p> <p> elefante</p> <p> naranja</p> <p> queso</p> <p> pez</p>	<p></p> <p> delfin</p> <p> limón</p> <p> ciruela</p> <p> isla</p> <p> rana</p> <p> avión</p>
<p></p> <p> caracol</p> <p> rueda</p> <p> goma</p> <p> oso</p> <p> pato</p> <p> grifo</p>	<p></p> <p> uva</p> <p> gusano</p> <p> pulpo</p> <p> rueda</p> <p> urraca</p> <p> gato</p>	

Ficha nº 9.- Esta ficha se compone de tres dibujos. Hay que colorear el dibujo cuyo nombre contenga el sonido de la vocal trabajada.



Ficha nº 10.- En esta ficha hay tres rectángulos. Hay que dibujar un objeto en cada recuadro cuyo nombre contenga el sonido de la vocal trabajada.

Ficha nº 2.- El dibujo de esta ficha es un delfín. Todo el dibujo está dividido en partes y a cada parte le corresponde una vocal. La actividad consiste en colorear las partes asociadas a una vocal con el color correspondiente.

