

Acc

Programa comprometido con los criterios de accesibilidad

Educación Primaria

# Escrilandia

El mundo de los escritores



## Guía didáctica

Autor: Antonio Muñoz Germán



# Introducción

“**Escrilandia**” nace de la inquietud de algunos maestros por el bajo nivel de **competencia lingüística** de sus alumnos y alumnas. Muchos de ellos se han quejado, y se **siguen quejando**, de la inexistencia de programas motivantes que permitan al alumno desarrollar sus habilidades lectoescritoras a la vez que le predisponga favorablemente al **hábito de la lectura**.

Cuando el niño comienza su etapa de **Educación Infantil**, en la que, normalmente comienza con el aprendizaje de las letras e **iniciación** a la lectura, y más concretamente en el primer año de Educación Primaria (donde se aborda la **ardua tarea de enseñar a leer y a escribir**) los profesores disponen de un amplio abanico de software educativo para estos menesteres. Sin embargo, ¿qué hacemos cuando el niño reconoce todas las letras y ya es capaz de **leer un texto de manera mecánica**? ¿Qué programas podemos utilizar para **animarles a leer**? ¿Qué programas podemos utilizar para enseñarles a “**leer de verdad**”?

Es ese “**vacío**” de software educativo donde “**Escrilandia**”, con **total modestia y humildad**, pretende situarse, para aliviar, en la medida de las posibilidades, las necesidades de tantos maestros y maestras.





# Objetivos

Con actividades y juegos repletos de **motivación** el alumno podrá desarrollar los **siguientes objetivos**:

- Mejorar la **pronunciación**, **entonación**, **velocidad** y el **ritmo** en la lectura.
- Mejorar la **comprensión lectora** y ampliar el **vocabulario**.
- Ser capaz de **contar una historia** o expresar su idea principal después de haberla escuchado o leído.
- Reconocer la **estructura** de un determinado texto (presentación, nudo y desenlace) así como su idea principal.
- **Identificar** a los personajes protagonistas y secundarios.
- Iniciar al alumnado al uso del **diccionario**.
- **Desarrollar de la escritura** e inicio de ésta con pequeñas composiciones (cuentos, postales).
- Desarrollar la capacidad de **describir** personas y lugares.
- Desarrollar de la **creatividad**, **fantasía** e **imaginación**.
- Desarrollar la capacidad de **autoevaluación** del alumno.





# Contenidos

En “Escrilandia” se trabajarán los siguientes contenidos:

- **Lectura comprensiva** de cuentos para su posterior ilustración.
- **Estructura del cuento:** inicio, desarrollo y final.
- Los **personajes** de los cuentos.
- **Desarrollo del final** de un cuento.
- Ilustraciones de cuentos: como **elaborar un guión** de un cuento.
- **Elementos de una postal:** Datos personales del destinatario, mensaje de la postal.
- **Descripciones de personas** atendiendo a sus principales características.
- **Descripciones de paisajes naturales o artificiales** distinguiendo entre ellos y definiendo sus principales elementos y características.

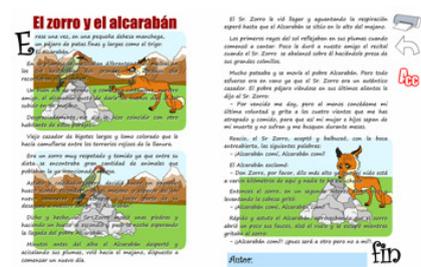




# Metodología

“Escrilandia” se podrá trabajar siguiendo las siguientes **orientaciones metodológicas**:

- Las **sesiones de 1 hora** serán suficientes para la elaboración de una actividad de cualquier apartado del juego.
- “Escrilandia” está diseñada para poder trabajar la lectoescritura tanto de manera **continua** (durante tres semanas) como de manera puntual. Es decir el material puede ser aprovechado a lo largo de todo el curso en **diferentes sesiones no continuadas**.
- El software también podrá ser utilizado en **sesiones de grupo** con **pizarra digital**. Los alumnos podrán realizar las tareas en su cuaderno y el programa será la guía de las actividades.
- Se dará al niño total **libertad** a su **imaginación** para que de esta manera pueda lograr los mejores resultados creativos.
- Se exigirá al alumno **pasar la autoevaluación** antes de enseñar el trabajo al maestro, para su posterior impresión.
- Una vez los cuentos terminados e **imprimidos**, se podrán rotar entre los alumnos, logrando, con ello, un buen número de cuentos diferentes. Pueden observarse algunos **ejemplos de cuentos terminados** en los anexos finales de la guía detallada.



El programa se ha realizado atendiendo los siguientes **principios metodológicos**:

### 1. Desarrollo de la lectura comprensiva.

Como ya hemos mencionado anteriormente, las tareas a realizar por el alumno exigen por su parte una lectura comprensiva de los diferentes textos que se le presentan: cuentos, descripciones, etc.

### 2. Mejora de la ortografía y gramática.

El programa pretende lograr que el alumno sea cada vez más **consciente**, a través del sistema de **autoevaluación**, de sus **fallos ortográficos y gramaticales**, haciendo hincapié, por ello, en lograr un **buen producto** a la finalización de cada sesión.

### 3. Respeto al ritmo individual de aprendizaje.

Ya que todos los alumnos no poseen el mismo ritmo de aprendizaje, ni poseen las mismas destrezas previas, el material que se presenta ofrece una adecuada de **gradación** de la dificultad, como ya hemos podido definir en los anteriores apartados.

### 4. Aumentar el grado de motivación del alumno para el aprendizaje.

La **propia dinámica del programa**, su diseño atractivo, sus adecuados contenidos conseguirán, sin duda, un alto nivel de motivación del alumno hacia los aprendizajes.

### 5. Facilidad y rapidez de ejecución.

La **sencillez** de su navegación, su control intuitivo permitirán al alumno disfrutar del material didáctico desde sus primeras experiencias con él.

En algunas de las actividades, como en la construcción de ilustraciones, se requerirá una demostración por parte del profesor aunque, no obstante, su control también es muy **intuitivo**.

El software se ha realizado con el programa **Flash CS3**, sin duda **pionero** en la realización de contenidos para su utilización en Internet. Es por ello que el **rendimiento** del material en la red, a pesar del número de gráficos que contiene, es **óptimo**.

No obstante para mejorar su **rendimiento** se han creado **escenas de precarga**, para evitar ralentizaciones molestas durante la utilización del software.





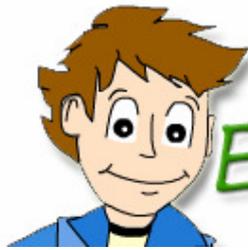
# Adquisición de competencias lectoras

Como hemos podido comprobar a través de esta guía didáctica “Escrilandia” tiene como principal objetivo el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras del alumnado, ambas fundamentales para la adquisición de nuevos aprendizajes.

De nada sirve que **malgastemos** todo el horario lectivo en el aprendizaje de contenidos y contenidos de manera **memorística**; todos sabemos y hemos comprobado que más tarde o más temprano se olvidarán muchos de esos contenidos. Además, en la actualidad y con el uso de las nuevas tecnologías e Internet tenemos acceso a una gran cantidad de información, quizás demasiada e indiscriminada. Es necesario enseñar a los alumnos a leer de manera **comprensiva** la información, **extraer** los datos principales, elaborar un **resumen** de esa información y, en última instancia, ser **críticos** con la misma, en definitiva, a tenemos que **enseñar a aprender**. Es por ello que este programa no pretende que nuestros alumnos aprendan nuevos contenidos sino que **adquieran** y **perfeccionen** las mejores herramientas para conseguir futuros aprendizajes: la **lectura** y la **escritura**.

La lectura y la escritura están presentes en **todos los** demás **contenidos**, por ejemplo: para la resolución de un problema de matemáticas. El niño hace mal el problema, no porque no sepa realizar la operación pertinente, sino porque no comprende el significado del problema en cuestión.

Podemos seguir insistiendo en el aprendizaje de los algoritmos de la suma, la resta, etc; pero, sin restarles relevancia (que la tienen y mucha), ¿qué es más importante? ¿Saber realizar la operación o conocer qué operación hay que utilizar? Al fin y al cabo dentro de unos años, tal como avanzan los tiempos, seguro que utilizará una calculadora...



# Evaluación

El programa que se presenta pone énfasis en la capacidad de autoevaluación del alumno. Para ello se ha diseñado un sistema de autocorrección que el propio alumno o alumna debe ejecutar antes de enseñar al maestro o maestra para la posterior impresión del trabajo.

Este sistema se ha descrito minuciosamente en la guía detallada, no obstante, se vuelve a especificar en este apartado:

## Sistema de autoevaluación

“**Escrilandia**” cuenta con un sistema de **autoevaluación contextual** a la actividad que el alumno esté realizando.

Esta **autoevaluación** permitirá que el alumno, antes de enseñar el trabajo al maestro e imprimirlo, pueda repasar los aspectos más importantes de su trabajo haciendo hincapié en los **errores más comunes**:

- **Ortografía**: uso de las tildes, faltas ortográficas,
- **Gramática**: Errores de concordancia en el género y número, errores de concordancia entre sujeto y predicado.
- Otros aspectos relacionados con cada **actividad** como por ejemplo: el orden de los elementos dibujados, la introducción correcta de los datos personales en las postales, etc.

Cuando el alumno finalice de revisar cada apartado pinchará en el botón **revisado**. Una vez haya revisado todos los apartados recibirá el sello: ¡**Revisado!**!, pudiéndose mostrar al profesor como requisito para la impresión del trabajo.

