

Mis primeras lecciones de Español 2

ORIENTACIONES GENERALES PARA EL PROFESORADO

1. PRESENTACIÓN

Cada día se incorporan a los centros de enseñanza de todos los niveles educativos alumnos y alumnas inmigrantes de diferentes países de origen que no tienen ningún conocimiento de la lengua castellana. La llegada de este alumnado plantea serios problemas a los profesores y a los centros ya que normalmente se incorporan cuando está empezado el curso y necesitan una atención individualizada, al menos durante los primeros días, atención que muchas veces el profesorado no puede dar como quisiera ya que tiene que atender al resto de la clase.

“Mis primeras lecciones de Español 2” es la continuación de un recurso didáctico anterior (“[Mis primeras lecciones de Español](#)”). Al igual que este, pretende ser un material de apoyo al profesorado durante los primeros días de asistencia a clase del alumnado no hispanohablante y, aunque ha sido concebido para los alumnos y alumnas de Educación Permanente, se puede utilizar con estudiantes inmigrantes de cualquier país de origen y de cualquier nivel educativo.

2. RECURSOS NECESARIOS

“Mis primeras lecciones de Español 2” es un material didáctico digital diseñado para ser utilizado en un ordenador. Sin embargo, no es necesario disponer de un aula de informática para utilizarlo en clase porque no está pensado para aplicarlo a un grupo, sino a determinados alumnos y alumnas. Por supuesto, cada profesor o profesora es libre de hacer el uso que quiera de él y seguramente muchos de ellos y ellas encontrarán bastante útil utilizarlo como refuerzo en la clases de Español con todo el alumnado.



Lo que sí es necesario es que el equipo o los equipos en los que se utilice tengan **tarjeta de sonido** y **altavoces** conectados o, preferentemente, **auriculares** para poder escuchar los archivos de audio sin molestar al resto de la clase.

No es imprescindible disponer de ordenadores de última generación. El programa funciona bien en un **Pentium II con 256 Mb de RAM** (configuración superada

ampliamente por los equipos de los que hoy están dotados los centros educativos) y, en cuanto al sistema operativo, puede utilizarse en **cualquier plataforma**: Windows, Linux (Guadalinex), Mac ...

Así mismo, al tratarse de un recurso online, el equipo debe estar **conectado a Internet** y disponer de un **navegador**, independientemente del mismo, ya que funciona satisfactoriamente con Internet Explorer, Mozilla, Firefox, Opera ...

Para que el programa se visualice correctamente, es necesario tener instalado en el navegador dos plugins muy populares que se difunden de forma gratuita a través de Internet y que están instalados en la mayor parte de los equipos:

- **Adobe Flash Player**, imprescindible para visualizar el programa.
- **Adobe Acrobat Reader**, necesario para imprimir los resúmenes y las orientaciones didácticas de cada tema.

En la **pagina de inicio** del programa se pueden hacer **comprobaciones previas** para que todo funcione correctamente y, si falta alguno de estos componentes, se proporcionan enlaces a los sitios de descarga.

En conclusión, los **requisitos técnicos** necesarios para utilizar este material didáctico son:

- Procesador Pentium II o superior con 256 Mb de RAM
- Cualquier sistema operativo: Windows, Linux (Guadalinex), Mac ...
- Conexión a Internet
- Navegador: Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera ... con plug-ins Adobe Flash Player y Adobe Acrobat Reader instalados.
- Tarjeta de sonido
- Altavoces o auriculares conectados a la tarjeta de sonido.

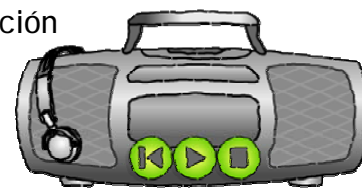
3. EL PROGRAMA

Para utilizar este material no es necesario tener nociones de informática, se ha intentado diseñar un programa **sencillo** de utilizar que favorezca el **uso autónomo por parte del alumnado**. Siguiendo este criterio, se han tomado una serie de decisiones en cuanto al diseño:

- Se ha optado por un **entorno grafico** que facilite la comprensión de personas procedentes de muy diversos países en lugar de recurrir a las traducciones, por razones de tipo práctico y también pedagógico.
- Se ha diseñado una **interfaz muy sencilla e intuitiva**, siempre basada en la imagen y en el uso de símbolos que se emplean comúnmente en los sistemas operativos más conocidos. El programa tiene el aspecto de una ventana de Windows o Guadalinex para facilitar el uso a alumnos que ya han utilizado con anterioridad el ordenador.



- Además se han usado los *símbolos más utilizados en el entorno y en Internet* aun siendo conscientes de que los símbolos son una producción cultural y que los nuestros no son los suyos, pero estando seguras de que en el tiempo que estas personas llevan en nuestra sociedad ya ha tenido algunas oportunidades de conocerlos.
- Si además estos símbolos *se ubican en un contexto* seguro que la comprensión será mucho mayor.
- Se han utilizado *pequeñas animaciones* para ilustrar los procesos.
- El programa se maneja con un *solo clic de ratón* para facilitar el acceso de personas con diferentes competencias tecnológicas.
- Se ha utilizado una *letra grande* para *mejorar la accesibilidad* de personas con problemas visuales. La fuente elegida es la más simple de las que se corresponden con la letra manuscrita y muy parecida a la que se utiliza en la alfabetización de las personas adultas y fácil de reconocer por alumnos con otros alfabetos.
- Se repiten los mismos *patrones de actuación* y los mismos *protocolos* para la realización de actividades y para la visualización de los contenidos de forma que no se exija un esfuerzo extra al alumnado para aprender como funciona un programa demasiado complicado.



Cuando se accede a la página de inicio del programa, se puede *comprobar si el equipo reúne los requisitos mínimos* para utilizar correctamente el material. Si no es así se dan las instrucciones para subsanar las dificultades y se proponen direcciones a páginas desde donde se pueden descargar los programas necesarios.

The screenshot shows the program's start page. At the top, there is a logo with a large letter 'E' and the title 'Mis Primeras lecciones de Español 2'. Below the title, it says 'Proyectos para la elaboración de recursos educativos digitales en software libre de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Convocatoria 2006'. In the center, there is a green button labeled 'ENTRAR'. Below this, there is a section titled 'COMPROBACIONES PRÉVIAS' with instructions: 'Para utilizar este programa debes tener instalado Flash Player. Si no ves la animación que hay a la izquierda debes descargarlo desde la página oficial de Adobe: Descarga Flash Player para Windows, descarga Flash Player para Guadalinex. Además es necesario tener tarjeta de sonido y altavoces o auriculares conectados al ordenador. Pula el botón de la derecha para comprobar el sonido.' At the bottom, there is another instruction: 'Para ver e imprimir las orientaciones didácticas y los resúmenes de cada tema es necesario tener instalado Adobe Reader. Pula la impresora para comprobarlo y, si no lo tienes, sigue las instrucciones.'

Comprobación del plugin Adobe Flash Player para la visualización del programa.

Entrar al programa.

Comprobación del sonido.

Instrucciones y enlaces a páginas de descarga de los plugins necesarios para utilizar el programa.

Comprobación del plugin Adobe Reader para la visualización e impresión de documentos.

Tras pulsar el botón o el enlace "ENTRAR" se accede a la página del programa desde la que, a su vez, se puede acceder a las diferentes unidades didácticas:

TÍTULO: Icono y nombre de la unidad didáctica



SALIR del programa

ICONOS: Enlace a cada unidad didáctica con un "clic" en el botón izquierdo del ratón.

AUTORES

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

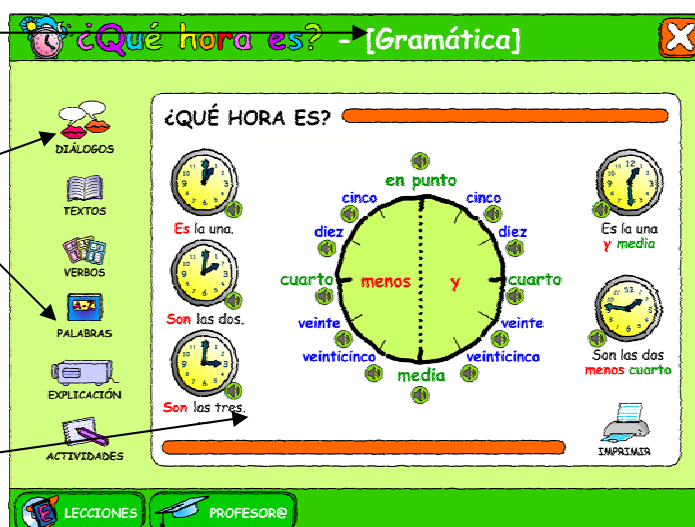
AYUDA para alumna@s

Todas las ventanas tienen una estructura similar:

SECCIÓN en la que nos encontramos

ICONOS para acceder a las diferentes secciones de cada unidad didáctica.

CONTENIDOS de la sección: gramaticales, léxicos, funcionales, culturales



4. UNIDADES DIDÁCTICAS

Desde la ventana de inicio se accede a las seis unidades didácticas que se desarrollan en el programa mediante un “clic” en el botón izquierdo del ratón:



Los colores. Hablar de los colores de los objetos.



La casa. Las habitaciones y los muebles.



¿Dónde está?. Expresar la ubicación de las cosas.



¿Qué hora es?. La hora y los horarios de los establecimientos públicos.



De compras. Las tiendas y los productos.



¿Cuánto vale?. El precio, las monedas y billetes.

Cada unidad tiene una estructura similar y también las mismas secciones.

5. ICONOS

Desde la ventana principal de cada unidad didáctica se accede a diferentes apartados (actividades, gramática, verbos, textos, diálogos ...) haciendo “clic” en el icono correspondiente. El significado de los iconos es el siguiente:



Proyección de una película en la que se presentan, de forma animada, los principales contenidos del tema. Normalmente aparece al iniciar la unidad.




Desde este enlace se accede al vocabulario relacionado con la unidad didáctica.




Desde este icono se accede a diferentes diálogos entre compañeros de clase que se presentan en formato de cómic con sonido.




En esta sección se presentan los verbos que se utilizan en la unidad didáctica.

- 


GRAMÁTICA

Pequeños esquemas gramaticales con las estructuras que se utilizan en cada tema.
- 


TEXTOS

Enlace a un texto que se puede leer, escuchar e imprimir.
- 


ACTIVIDADES

Haciendo "clic" desde aquí se accede a las actividades de la unidad didáctica.
- 


IMPRIMIR

Desde este enlace se accede a un documento en formato PDF que se puede imprimir.
- 


LECCIONES

Vuelve a la ventana principal de la página de inicio.
- 


CASA

Vuelve a la ventana principal de la U.D. "La casa"
- 


¿DÓNDE?

Vuelve a la ventana principal de la U.D. "¿Dónde está?"
- 

HORA

Vuelve a la ventana principal de la U.D. "¿Qué hora es?"
- 

COMPRAS


Vuelve a la ventana principal de la U.D. "De compras"
- 


¿CUÁNTO VALE?


Vuelve a la ventana principal de la U.D. "¿Cuánto vale?"


6. BOTONES

En cada unidad aparecen botones que realizan una acción concreta:

- 

PLAY: Pulsando el botón se reproduce un sonido o una animación.
- 

STOP: Pulsando el botón se detiene la reproducción del sonido o la animación que se está desarrollando.
- 

INICIO: Pulsando el botón se vuelve al punto en el que se inicia la película o el sonido.
- 

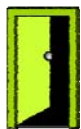
Pulsando el botón se reproduce un sonido, normalmente la locución de una palabra o una frase.



Adelante, página siguiente.



Atrás, página anterior.



Pulsando el botón se entra en una nueva página donde el alumno puede ampliar su vocabulario pues contiene nuevas palabras relacionadas con la foto en la que se encuentra el botón.



Empezar la actividad o pasar a la siguiente pregunta.

SIGUIENTE



Pulsando el botón se accede a la página donde aparecen las personas que han participado en la realización del recurso didáctico.



Acceso a la página índice de unidades didácticas.



Acceso a un documento imprimible con orientaciones para los profesores y profesoras.



Acceso a la página de ayuda para el alumnado.



Pulsando el botón se entra directamente a la página principal sin esperar a que termine la animación.

7. INSTRUCCIONES

Debido a que el programa está dirigido a alumnos y alumnas con diferentes lenguas maternas, se recurre constantemente a la imagen para hacer comprender las instrucciones que se presentan en cada unidad. El significado de cada uno de estos pictogramas es el siguiente:



Escucha.



Lee.



Escribe el artículo.



Escribe en plural.



Mueve el ratón.



Haz "clic" (botón izquierdo).



Pregunta.



Foto.



Monedas y billetes.



Reloj.



Letrero



Busca la palabra.



Busca la foto.



Busca el artículo.



Busca el número.



Busca la letra.



Busca el objeto.



Busca el CD.



Busca el reloj.



Busca el color.



Busca el lugar.



Haz "clic" en la palabra.



Haz "clic" en el artículo.



Haz "clic" en el número.



Haz "clic" en la letra.



Haz "clic" en la foto.



Haz "clic" en el reloj.



Haz "clic" en el color.



Haz "clic" en el lugar.



BIEN

Evaluación de la actividad. Ítem contestado correctamente.



MAL

Evaluación de la actividad. Ítem contestado incorrectamente.



FALLOS

Evaluación de la actividad. Número de errores cometidos al responder a un ítem de la actividad.



El tiempo pasa. Esperar a que se cargue la actividad.

8. OBJETIVO



Iniciar al alumna en el conocimiento de las nociones más básicas del español como lengua extranjera a fin de que se integre lo antes posible en el grupo de aprendizaje y pueda seguir el ritmo normal de la clase. (Ver los objetivos de cada tema en las orientaciones didácticas de cada unidad)



9. CONTENIDOS

Los contenidos que se desarrollan en cada unidad didáctica son los siguientes:

U.D.	Funcionales	Gramaticales	Léxicos	Fonéticos	Culturales
 LOS COLORES	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir el color de un objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> - El número. - Verbo SER. - Interrogativo: ¿DE QUÉ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Los colores. - Los objetos de la clase (repaso). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pronunciación del léxico desarrollado en el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - La clase de Español.
 LA CASA	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir la habitación donde se encuentra un mueble determinado. - Describir una casa. 	<ul style="list-style-type: none"> - El artículo determinado: EL, LA, LOS, LAS. - Verbo ESTAR. - Interrogativo: ¿DÓNDE? 	<ul style="list-style-type: none"> - Las habitaciones de la casa. - Los muebles. 		<ul style="list-style-type: none"> - Entonación de preguntas y respuestas.
 ¿DÓNDE ESTÁ?	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir el lugar donde se encuentra un objeto. - Describir habitaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contraste SER/ESTAR: SER + color, ESTAR + lugar. - Verbo ESTAR. - Interrogativo: ¿DÓNDE? 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresiones de lugar: EN, DENTRO, FUERA, SOBRE, ENCIMA, DEBAJO ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Entonación de textos. 	
 ¿QUÉ HORA ES?	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir la hora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estructuras para decir la hora. - Verbo SER. - Interrogativo: ¿QUÉ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Los números (1-20) (Repaso). - Los números (21-60). - Expresiones para decir la hora. 		

U.D.	Funcionales	Gramaticales	Léxicos	Fonéticos	Culturales
 DE COMPRAS	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir el lugar donde se compra determinado producto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura: EN + tienda + COMPRAR + producto. - Verbo COMPRAR. - Interrogativo: ¿DÓNDE? 	<ul style="list-style-type: none"> - Las tiendas. - Los productos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entonación natural en los diálogos aprendidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - El mercado semanal.
 ¿CUÁNTO VALE?	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar y decir el precio de un producto 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de cantidades de dinero. - Verbo VALER. - Verbo COSTAR. - Interrogativo: ¿CUÁNTO? 	<ul style="list-style-type: none"> - Los números (61-100). - Unidades de moneda. 		<ul style="list-style-type: none"> - El sistema monetario europeo.

10. LAS ACTIVIDADES

Cada Unidad Didáctica tiene tres actividades en las que el alumn@ pone en práctica los contenidos desarrollados. Estas actividades tienen como objetivo el aprendizaje, por lo tanto, no se evalúan al final con una puntuación sino que, en cada momento que el alumno toma una decisión, sabe si se ha equivocado o no mediante un sonido determinado (acierto y error).

Todas las actividades se resuelven con un "clic" del ratón para facilitar su realización a alumnos que no están familiarizados con el uso del ordenador.

Al final de cada actividad puede comprobar los ítems correctos y los incorrectos, así como el número de fallos que ha tenido. Esta página de evaluación también le permite repasar los contenidos: escuchar, leer y ver.

(Ver más las orientaciones didácticas de cada unidad)

