



## **Unidad 01. EL CUARTO DE PERLA.**

### **Guía didáctica.**

#### **La unidad 01 está dedicada al cuarto de Perla.**

En esta guía didáctica se aportan distintas sugerencias y utilidades de interés para el aprovechamiento del recurso educativo en distintas situaciones de aprendizaje, en casa con la familia y también en el aula con profesorado y compañeros. Igualmente, se proponen otras actividades educativas y lúdicas de acompañamiento, fuera del puesto informático, que refuerzan su potencial educativo y le otorgan un sentido más global.

### **1. Justificación de la unidad.**

#### **1.1. Sección general:**

##### **Actividad 1. JUEGO DE CARTAS.**

La primera actividad tiene como soporte gráfico el edredón de la cama de Perla y está construida con los personajes más conocidos de los cuentos. En ella el niño o la niña deberán poner a prueba su memoria visual, localizando parejas de cartas, con distintos niveles de dificultad.

Los ejercicios de memoria visual estimulan el desarrollo perceptivo general del niño y lo sitúan en un lugar óptimo para iniciarse en el aprendizaje instrumental de lengua y matemáticas.

Se han elegido los personajes de los cuentos como protagonistas de la actividad para que el niño opere con figuras que le resulten atractivas. Demostrar su habilidad con los personajes mágicos del mundo de los cuentos favorecerá también el desarrollo de hipótesis positivas sobre la lectura. El alumno sentirá a éstos un poco más familiares en el camino que inicia de apropiación del código escrito a través de los distintos tipos de texto.

La actividad tiene tres niveles de dificultad.

En el primer nivel el usuario deberá emparejar imágenes de estos personajes. Son diez parejas de imágenes, exactamente iguales, del mundo de los cuentos.

En el segundo nivel se trata de emparejar objetos ligados a los personajes. Son objetos fácilmente identificables con su personaje, a veces parte indisociable de él o conformadora de su personalidad. Todo ello ayudará a entender mejor su comportamiento, sus rasgos más sobresalientes, etc.

Hasta ahora no era necesario que el niño o la niña estuviese iniciado en el aprendizaje de la lectura. En el tercer nivel abandonamos el lenguaje gráfico y nos adentramos en el código escrito. El niño deberá estar algo iniciado en la lectura, pero no es necesario que posea un dominio completo del sistema. Los niños y las niñas no son una tabla rasa cuando les enseñamos a leer. Previamente han tenido muchos contactos y experiencias con el mundo del alfabeto y el lenguaje escrito. Desde edades tempranas la mayoría de los niños han estado en contacto con los títulos de los cuentos. Saben que las letras no son dibujos de cosas sino signos que dicen algo, que nombran cosas. Desde que comienzan a manipular cuentos como objetos lúdicos, empezando por cuentos ilustrados, de imágenes, utilizando diferentes texturas, etc. hasta la



visualización de narraciones tradicionales en distintos formatos: dibujos animados, películas animadas, publicidad, etc., el niño ha reelaborado distintas hipótesis sobre el código a partir de los títulos, que casi siempre hacen referencia a su protagonista.

Se han elegido diez títulos con esta característica. Damos los primeros pasos en el camino de la lectura, tan complejo y complicado para la infancia, tratando de descifrar el sentido del texto de una forma lúdica, poniendo a prueba su habilidad dentro de un juego. Jugar y leer.

### **ACTIVIDADES 2 Y 3. BLOQUE DE ACTIVIDADES CON LOS CUENTOS. LOS TRES CERDITOS Y EL GATO CON BOTAS.**

Los cuentos constituyen el primer contacto del niño con el mundo de las narraciones de ficción. Cuando un adulto les lee un cuento saben que el libro encierra una historia mágica cifrada. El adulto lee signos que se agrupan y se sitúan en línea, una línea detrás de otra. Cuando se termina la hoja es necesario comenzar otra para seguir dando sitio a las cifras signadas, por eso los libros tienen varias hojas unidas. Cuando se termina de descifrar el último signo de la última letra, el cuento termina y se cierra el mundo que se abrió con el primer garabato de la primera línea que el adulto comenzó a descifrar para él.

Esta es la experiencia previa del niño con los cuentos. Cuando comienza su escolaridad y se sistematiza el aprendizaje de la lectura, hay que acercándole ese mundo mediante las experiencias más variadas con él: escuchar, ver, tocar, memorizar, repetir, decir, imitar, colorear, dramatizar, cambiar, construir... y también arrastrar con el ratón o hacer clic. Acercarle al niño ese mundo, tener vivencias gratificantes con él, es aprender a amar los cuentos, un buen comienzo para la adquisición del hábito lector.

#### **Actividad 2: EL CUENTO DE LOS TRES CERDITOS**

El ejercicio se activará cuando el niño haga clic en el objeto "libros" colocado sobre la estantería. Se abrirá el cuento de "Los tres cerditos".

Ha sido necesario elegir un cuento de sobra conocido para que los usuarios tengan bien interiorizada su estructura y sean capaces de percibir con claridad la secuencia encadenada de acciones. Casi todos los niños de la edad a la que va dirigida esta sección del recurso conocen el cuento de Los tres cerditos. En el caso contrario, el educador que lo acompañe deberá contarle el cuento, hablar del cuento con él para verificar su grado de comprensión, dramatizar fragmentos de la historia, etc.

Por otro lado, el contenido del cuento y los valores que desprende se adaptan al compromiso de la tarea educativa. Su mensaje resulta aleccionador, advierte de los peligros que acarrea la falta de responsabilidad, pero a la vez es divertido, el lobo sale chamuscado, no consigue sus propósitos y los cerditos, que sólo querían jugar, tampoco reciben un castigo desproporcionado, sino un susto, un buen susto pero ya está.

Con esta actividad se persigue que el niño o la niña sea capaz de poner en orden una narración extensa de cosas, que demuestre saber qué viene antes y qué viene después, qué debe hacer un personaje en un momento determinado de la historia,



etc.

Una vez que el niño ha dispuesto los elementos gráficos de la viñeta, le toca el turno de elaborar el texto escrito, la narración de los hechos representados gráficamente. Creemos que las actividades de manipulación de la historia que ha realizado previamente le serán de mucha utilidad para fijar los objetivos del texto, y que favorecerá el desarrollo de la expresión escrita en general, su capacidad para contar una historia siguiendo un orden y una lógica, que lo que escriba sea relevante, explique la acción de la viñeta y aporte la información necesaria en el momento.

### **Actividad 3. EL CUENTO DE EL GATO CON BOTAS.**

El ejercicio se activará cuando el niño haga clic en el objeto "libros" colocado sobre la estantería. Se abrirá el cuento de "El gato con botas". Es un relato tradicional muy simpático, destaca el valor de la inteligencia y la habilidad como medio para conseguir resultados asombrosos. A través de un encadenamiento de acciones, el gato encumbra a su amo hasta lo más alto.

La actividad consta de tres ejercicios. En el primero el niño deberá ver y escuchar el cuento. Con este ejercicio se puede valorar la capacidad del niño para comprender mensajes orales, valiéndose de otras ayudas, como por ejemplo, el soporte visual de las viñetas. También se trabaja la capacidad de atención, como requisito de cualquier tipo de aprendizaje formal.

La segunda parte está dedicada a ejercicios de comprobación de la comprensión del cuento. Están presentados de una forma atractiva. El niño o la niña deberá elegir la opción correcta entre cuatro, y se convertirá en un camino más para interiorizar la historia.

Tanto la escucha del cuento como la parte de comprobación de la comprensión a las preguntas le han servido al usuario para captar el sentido general de la historia, la secuencia y aparición de personajes, el ritmo general de la narración. Con estos ejercicios previos, se propone al niño que re-escriba el cuento, a partir de las ilustraciones que han surgido del ejercicio anterior. Deberá por tanto fijar claramente los objetivos del texto, como ocurría con la escritura del cuento de los tres cerditos. Las ilustraciones le servirán de ayuda para medir la cantidad de información necesaria que aporte el ritmo necesario a la narración y la haga progresar.

### **ACTIVIDAD 4. JUEGO CON LOS DADOS DEL ALFABETO.**

Esta zona activa de la habitación contiene un interesante ejercicio de completar palabras. Con él se pretende que el niño tenga oportunidad de afianzar el conocimiento de las letras del alfabeto, comprender el valor combinatorio de las letras para la construcción de la palabra e identificar ésta como unidad con significado.

Se trata de una actividad complementaria al proceso de aprendizaje general del niño. Pretende reforzar el conocimiento del sistema alfabético a través del análisis de la palabra y la escritura de palabras con especial dificultad.

### **ACTIVIDAD 5. PUZZLES. ORDENAR PIEZAS.**



Los puzzles es un tipo de juego con un gran componente formativo, pues ayudan al niño a mejorar su capacidad perceptiva general, estructuración del espacio, constancia perceptiva, etc. Junto a la composición de figuras, introducimos también la palabra correspondiente para que progresivamente el código escrito sea en el usuario una referencia de su mundo más cercano: los nombres nombran cosas.

Una de las características principales de los puzzles es su gran potencial de escalabilidad. Hay puzzles para todas las edades y su utilización es positiva en todos los casos. Con ellos se entrena principalmente la orientación espacial, por lo que resulta especialmente interesante su uso como actividad de refuerzo o complementaria.

### **ACTIVIDAD 6. LOCALIZAR FUENTES SONORAS. LOTO FONÉTICA.**

Se trata de un ejercicio de entrenamiento auditivo, para localizar sonidos y asociarlos a su objeto correspondiente. Es una actividad frecuente en las aulas de educación infantil pero que también resulta apropiada para los primeros momentos de la educación primaria en general y para este recurso en particular. Quiere esto decir que se trata de una actividad de refuerzo al currículo de aula. El reconocimiento de sonidos es una capacidad básica para el reconocimiento de fonemas en la cadena hablada. Una buena discriminación auditiva es uno de los pilares para una buena comprensión de diferentes tipos de textos orales.

### **ACTIVIDAD 7. PISTA DE COCHES.**

Es una actividad eminentemente lúdica, que aparece al final de la unidad como recompensa al trabajo realizado durante ésta. Se pretende, por tanto, motivar al usuario en la realización del conjunto de ejercicios de este recurso. Es un juego de habilidad, donde un objeto sigue una trayectoria, debe esquivar objetos en movimiento y llegar hasta una meta. Favorece actitudes positivas hacia el recurso. Insertando de forma puntual ejercicios principalmente lúdicos como éste, hacemos atractivo el recurso para la infancia, pues de lo contrario rápidamente lo identificarán como un libro de fichas electrónico y no querrán visitarlo.

### **1.2. Justificación de la unidad. Sección Profesorado.**

El desarrollo de esta unidad tiene como referencia temporal el primer trimestre del Primer Ciclo de Primaria, pero en ella se incluyen actividades que pueden ser realizadas desde distintos niveles de competencia curricular y dominio del lenguaje escrito. Especialmente nos referimos a las actividades de escritura con los cuentos, que admiten distintos grados de formalización.

Conviene aclarar lo antes posible que esta unidad didáctica electrónica no tiene correspondencia directa con el concepto de unidad didáctica general de una programación didáctica. Nos referimos a ella como unidad porque conforma un conjunto ordenado de intenciones educativas, pero en ningún caso pretende abarcar todo el currículum, ni siquiera en lo referente al uso de las tecnologías, sino servir de apoyo al desarrollo de éste, poder convertirse en una herramienta de utilidad para el aula.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**

**Unidad 01: El cuarto de Perla  
Área de Lengua castellana.**

Por otra parte, en su virtualidad de recurso de apoyo al currículum, puede ser utilizado como unidad de trabajo para el refuerzo educativo y la atención a las necesidades educativas especiales. En otros momentos también puede servir como desarrollo de actividades complementarias. En cualquier grupo clase los ritmos de trabajo son diversos y este recurso puede ayudar a completar la tarea educativa de los alumnos más avanzados.

A pesar de todo, en la unidad aparecen diversos juegos y ejercicios del área de Lengua y Literatura que pueden ser abordados por niños y niñas que han comenzado a cursar Educación Primaria, intenta adaptarse a ese momento del aprendizaje y esta es la principal referencia.

Es un recurso que puede ser visitado en casa y también en el aula. En esta sección aportamos algunas sugerencias para su utilización didáctica en el ámbito escolar, así como otra información complementaria de interés para el profesorado.

**Organigrama de ubicación de los objetivos de la Unidad en relación a la LOCE.  
Objetivos generales del área y ciclo según LOCE**

El título IV de la LOCE está dedicado a la Educación Primaria. Allí se establece que la finalidad de esta etapa educativa es facilitar a los alumnos los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria. Esta finalidad aparece también recogida en el Real Decreto 830/2003.

En segundo lugar, como referencia importante en la Ley, se indica que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los alumnos diversas capacidades, entre ellas la capacidad de conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura. Por otro lado también, por primera vez se regula legalmente la necesidad educativa de que nuestros alumnos se inicien en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. Estos objetivos aparecen también en el Real Decreto 830/2003.

Otra referencia que atañe a este recurso educativo, es la voluntad de prestar especial atención en el nivel de Educación Primaria a la atención individualizada de los alumnos, la realización de diagnósticos precoces y al establecimiento de mecanismos de refuerzo para evitar el fracaso escolar en edades tempranas.

Así pues, esta unidad se enmarca en los fines educativos propios del área de aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura y por otro, dada la naturaleza tecnológica de su soporte, en la utilización didáctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, incluida su capacidad como potente recurso para el refuerzo del aprendizaje. En este sentido, se incluyen en esta unidad actividades que pueden utilizarse como complemento del currículo y refuerzo de aprendizajes adquiridos en el aula.



**Real Decreto 830/2003 de Enseñanzas Comunes, objetivos (específicos) de esta unidad. Temporalización, etc.**

En las cuestiones previas del Real Decreto aparece una declaración directamente relacionada con este recurso: "En estas enseñanzas destaca el papel fundamental que adquiere la comprensión lectora. Se considera un contenido con valor propio, pues se utiliza en todas las áreas y en todos los cursos, contemplándose como un proceso inacabado a lo largo de toda la Educación Primaria, que deberá tener su continuidad en la Educación Secundaria Obligatoria. La lectura deberá, por tanto, estimularse y ser llevada a cabo por todos los profesores que intervienen en el proceso educativo, desarrollando estrategias y técnicas eficaces de comprensión lectora como forma de acceso a la información, al conocimiento y al deleite."

Y en lo que se refiere al papel de las nuevas tecnologías: "Del mismo modo, las tecnologías de la información y de la comunicación están conformando unas transformaciones profundas en la sociedad actual. Así, la información aparece como elemento clave, aglutinador y creador de la sociedad de la información, abanderando una serie de cambios que configuran esta nueva sociedad. La sociedad del conocimiento muestra que los procesos de aprendizaje son el factor más importante en la educación, y de ellos nace la capacidad de generar nuevos conocimientos en cualquier ámbito del saber. Este concepto hace necesario que la introducción de las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación se base en cambios de la metodología y de los contenidos. En línea con la denominada «e-Europe», se pretende conseguir que las nuevas generaciones obtengan el máximo provecho de los cambios que está produciendo la sociedad de la información, introduciendo internet y las herramientas multimedia en los centros educativos, para adaptar la educación a la era digital. Para ello, se deberá garantizar a todos los alumnos la posibilidad de adquirir una cultura básica digital antes de finalizar el nivel de Primaria. En consecuencia, los alumnos de Educación Primaria deberán en el primer ciclo conocer el uso del ordenador y utilizarlo como recurso didáctico".

Así pues, tenemos por un lado el referente de la materia de aprendizaje, Lengua Castellana y Literatura, y por otro el uso de las tecnologías y la comunicación como recurso para el aprendizaje y herramienta de conocimiento. Por un lado, la responsabilidad de sentar unas bases sólidas para el aprendizaje lector, como garantía de acceso al saber; por otro iniciar a los alumnos y alumnas en el uso del ordenador como recurso didáctico.

**Objetivos para el área Lengua Castellana del Real Decreto 830/2003 en relación con esta unidad (se conserva la numeración del texto legal):**

3. Comprender mensajes orales y analizarlos con sentido crítico.
5. Comprender de forma analítica y crítica los mensajes verbales y no verbales y expresarse a través de ellos.
8. Apreciar el valor de los textos literarios, utilizar la lectura como fuente de disfrute e información y considerarla como un medio de aprendizaje y enriquecimiento personal de máxima importancia.
9. Expresarse por escrito con corrección, cuidando la estructura del texto, los aspectos normativos, la caligrafía, el orden y la limpieza.



11. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de trabajo y aprendizaje.

12. Buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua, explorando cauces que desarrollen la sensibilidad, la creatividad y la estética.

Dado que el trabajo con cuentos constituye un referente principal en el diseño de esta unidad, queremos recoger en este apartado una alusión directa a las tareas de escritura infantil recogidas en la introducción del citado Real Decreto:

“Los alumnos que cursan Educación Primaria deberán ir mejorando poco a poco en la redacción de textos breves, coherentes y bien organizados. Para conseguirlo, el alumno deberá escribir mucho, pero siempre sobre aspectos que le interesen o inquieten. Es importante, desde el punto de vista didáctico, hacer que el alumno reproduzca por escrito algún cuento o historia que el profesor haya narrado previamente.”

## **2) Aprovechamiento de la unidad.**

### **2.1. Aprovechamiento de la unidad. Sección general:**

El diseño de esta unidad responde a un fin educativo. De una forma lúdica, el niño aprenderá a desenvolverse en un medio tecnológico y aprenderá muchas cosas relacionadas con el área de Lengua, o le servirá para reforzar lo aprendido en el aula o en la familia.

Pero nunca se pretendió que sustituyera a una clase de Lengua, o a una situación de aprendizaje en familia. Es un recurso de apoyo, el niño “hará cosas con las palabras”, producirá textos, mantendrá situaciones de escucha, pondrá a prueba algunos de sus conocimientos, también podrá servirle de distracción. Es nuestra intención que sea siempre una distracción instructiva.

En esta unidad didáctica aparecen juegos con objetos que tienen su correspondencia en el mundo real: las tarjetas de memoria, los puzzles, los cuentos, los juegos de alfabeto. Consideramos que todos ellos poseen un importante valor educativo tanto para la formación general del niño como en concreto para la adquisición de las destrezas comunicativas de escucha, expresión oral, lectura y escritura, fundamentos del área de Lengua Castellana y Literatura. El niño en familia deberá seguir jugando con estos juguetes tan educativos, entre los que quisiéramos destacar a los cuentos, juguetes y muchos de ellos obras de arte a la vez, un producto muy recomendable para nuestra infancia. Hacer niños lectores es una de las grandes tareas de la familia y la escuela.

En esta unidad, el niño escribirá con el teclado del ordenador, pero esto no quiere decir que abandone la escritura caligráfica. De este modo, sigue siendo aconsejable que el niño escriba en cuadernos, haga anotaciones, copie poesías, se invente una historia, escriba en su diario. La escritura es una conquista humana demasiado importante como para abandonarla por los teclados de un día para otro. Su convivencia con el mundo de las tecnologías está garantizada.

En esta unidad, el niño leerá en la pantalla del ordenador, pero leerá principalmente informaciones, palabras sueltas. En otro momento, también podrá leer algún texto más largo, incluso algún cuento breve, pero ante todo el niño deberá leer en los libros.



## **2.2. Aprovechamiento de la unidad. Sección de profesorado.**

### **Objetivos de la unidad.**

1. Reforzar capacidades básicas de tipo perceptivo que servirán de base para la adquisición del aprendizaje lector y escritor: memoria visual, orientación espacial, discriminación auditiva, comprensión oral.
2. Proporcionar al alumnado vivencias gratificantes relacionadas con el mundo de los cuentos.
3. Proporcionar al alumnado ayudas concretas de tipo gráfico para la composición de textos narrativos.
4. Entrar en contacto con textos literarios e identificar sus valores comunicativos.

### **Contenidos.**

1. Creación de textos en prosa, con finalidad estética y lúdica, escritos para ser leídos y comunicar un mundo posible, el de los cuentos.
2. El lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, hacer acopio mental de datos relevantes. Audición de textos sencillos.
3. Estrategias para la comprensión de textos: título. Ilustraciones. Relectura. Anticipación de hipótesis. Aclaración sobre el vocabulario. Sentido global del texto.
4. Hábito lector. Conocimiento y uso del lenguaje escrito.
5. Producción de textos breves para comunicar conocimientos, experiencias o necesidades: narraciones.  
Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: viñetas y cuentos ilustrados.
6. Estrategias para la producción de textos narrativos: planificación, fidelidad, estructura. Revisión y reescritura. Ortografía natural.
7. La palabra. La palabra como unidad básica con significado.
8. Abecedario e iniciación al orden alfabético (refuerzo).
9. Utilización de aplicaciones sencillas en relación con contenidos secuenciados.
10. Interés por el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación.

### **Metodología. Cómo trabajar la unidad.**

El alumno o la alumna podrá trabajar individualmente o por parejas en el puesto informático. El agrupamiento por parejas se ha impuesto en las aulas de informática y su resultado es positivo. También lleva bastantes años utilizándose para determinadas actividades en las aulas de educación infantil con resultados igualmente positivos. Las actividades se pueden utilizar como un juego de dos jugadores, pero también se puede realizar la actividad por parejas. En la escritura de textos, tendrá lugar un proceso de negociación del producto que provocará que los alumnos hagan aún más consciente las posibilidades de construcción de un texto con fines comunicativos.





## **Actividades.**

Tipos de agrupamiento que requieren. Organización del aula.

El profesor o la profesora puede hacer uso de este recurso educativo en el aula, bien en aula ordinaria con al menos un puesto de ordenador por cada dos alumnos, bien como atención individualizada y medida de refuerzo.

Antes que nada, el recurso cubre unos objetivos y contenidos expresados en la legislación educativa vigente como materia de enseñanza. Nos referimos a la iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, puede convertirse en una herramienta de utilidad para abordar un aspecto significativo del currículum.

Pero además puede ser utilizado en el aula como complemento a la actividad pedagógica diaria, en sesiones dirigidas al grupo clase. Dentro de la unidad, el trabajo con cuentos permite la escritura creativa, para cualquier nivel de aprendizaje. La referencia temporal es el primer trimestre del Primer Ciclo de Primaria, pero por su carácter abierto podrá ser utilizado en otros momentos del Primer Ciclo, cuando en clase se trabajen los cuentos como un tipo de texto con determinadas funciones comunicativas, sobre el que también se podrá avanzar en conocimientos gramaticales y de coherencia.

Antes de empezar, el profesor o la profesora podrá sondear los conocimientos e intereses sobre el tema en una actividad oral de grupo. Podrá, en este sentido, dirigir una reflexión compartida sobre el tema en el cual incida en el ejercicio. Así por ejemplo, en el ejercicio 1, la clase podrá conversar sobre los personajes de los cuentos, cómo se llaman, en qué cuento aparecen, cuál es su aspecto, su vestimenta, sus rasgos más destacados.

Para el caso de la actividad 2 sobre el cuento de los tres cerditos, puede resultar especialmente de interés que se lea previamente el cuento en clase, se converse sobre él, así como también los alumnos realicen dibujos, pequeñas dramatizaciones, describir oralmente los ambientes, etc. Y así sucesivamente.

Siguiendo con los cuentos, después de realizar la actividad contamos con los cuentos ilustrados que los alumnos han tenido la posibilidad de imprimir. Pues bien, una actividad con todo el interés es que éstos lean sus cuentos a clase, o se intercambien los textos para realizar una lectura silenciosa. Los alumnos deben utilizar la escritura con fines reales, si han escrito un cuento, los cuentos son para ser leídos por los niños, o para que los adultos los lean con una entonación especial, o para ser dramatizados, etc.

Hasta aquí el uso de esta unidad dirigida al grupo clase. Pero también hemos hablado de su posibilidad como instrumento de atención individualizada. Dentro de dicha unidad, se contienen diversas actividades apropiadas para el refuerzo educativo, en concreto aquellas que persiguen el entrenamiento perceptivo del niño o la niña. Para el trabajo en aulas de apoyo a la integración, basta con que las actividades se adapten al nivel de competencia curricular del alumno, así como a los aspectos de la materia sobre los que el profesor o la profesora esté trabajando.

## **Evaluación de la actividad.**



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**

**Unidad 01: El cuarto de Perla  
Área de Lengua castellana.**

El recurso posee como utilidades para el profesor instrumentos para la recogida automática de datos, como se explica en el funcionamiento de las actividades. En otras secciones será tarea del docente la valoración cualitativa del trabajo realizado en el recurso. Asimismo, mediante observación sistemática deberá evaluar el grado de compromiso del alumno o la alumna con la actividad, su motivación para usarlo, el conjunto de actitudes, en definitiva, hacia el medio informático.

Tomados del Real Decreto, son aplicables a esta unidad los siguientes criterios de evaluación:

Comprender el sentido global de los textos orales, identificando la información más relevante.

Comprender el sentido global de los textos leídos, utilizando las estrategias de comprensión lectora.

Leer con frecuencia por propia iniciativa como fuente de placer.

Producir textos breves y coherentes, respetando la ortografía, el orden y la presentación.

Familiarizarse con aplicaciones informáticas educativas sencillos.

Una mención aparte la merece la evaluación de las actividades 2 y 3 sobre los cuentos de Los tres cerditos y El gato con botas. Dichas actividades, en su parte de re-escritura no podrán ser evaluadas por el propio recurso de manera cuantitativa, sino por el educador que inicie o acompañe al usuario en la navegación por el recurso y, en su caso, evalúe y supervise su trabajo en él. Para un adulto lector es sencillo valorar un texto de este tipo. De todos modos, tanto para la composición visual como para la escrita, deberá tener en cuenta:

-La lógica de los acontecimientos. Si las acciones están bien ordenadas en el tiempo, si tienen lugar en el espacio conveniente. Si los personajes realizan las acciones que la historia les encomienda.

-La relevancia de la información aportada. Si todo lo que se cuenta es realmente necesario.

-La pertinencia de la información aportada. Si lo que se cuenta se hace en el momento apropiado, si en cada viñeta hay una aportación de información nueva, pero sin saltos.

Como aspectos evaluables de composición escrita general, anotamos los siguientes:

-En cuanto al texto escrito, se deberá valorar especialmente su carácter explicativo de la imagen, su sincronización con ésta.

-La riqueza y precisión del vocabulario, el orden adecuado de las frases y la expresión ortográfica correcta, que deberán ser aspectos que el usuario cuidará especialmente ante la posibilidad de imprimir "su cuento".

### **3) Funcionamiento de la unidad.**

#### **Actividad 1. JUEGO DE CARTAS.**

El edredón de la cama será uno de las zonas de interactividad del cuarto de perla. Al hacer clic sobre él se activa un ejercicio de tarjetas de memoria, con distintos niveles de dificultad. La superación de un nivel comportará el paso al nivel siguiente. Habrá



veinte cuadros, diez parejas. Para conservar la forma rectangular de la cama, la disposición será 5 X 4. Al comienzo de la actividad las tarjetas estarán mirando hacia abajo.

El niño hará clic sobre un cuadro y la tarjeta se volteará, permaneciendo en esa posición hasta que vuelva a hacer clic en otra tarjeta, tratando de encontrar su pareja. Si el resultado es positivo, la pareja de tarjetas quedarán descubiertas; si el resultado es negativo, tras varios segundos volverán a su posición original. El juego termina cuando el niño ha descubierto las diez parejas.

Primer nivel: emparejar imágenes de estos personajes. Son diez parejas de imágenes, exactamente iguales, del mundo de los cuentos.

1. *Caperucita*
2. *Blancanieves*
3. *Ricitos de oro*
4. *El flautista de Hamelín*
5. *El gato con botas*
6. *El patito feo*
7. *Pinocho*
8. *El soldadito de plomo*
9. *El hombrecito de mazapán, y*
10. *Pulgarcito*

Segundo nivel: emparejar objetos ligados a los personajes. Se trata de objetos fácilmente identificables con su personaje.

1. *Caperucita y su capucha roja*
2. *Blancanieves y la manzana*
3. *Ricitos de oro y un tazón de miel*
4. *El flautista y su flauta*
5. *El gato con botas y sus botas.*
6. *El soldadito de plomo y su fusil*
7. *El hombrecito de mazapán y un horno*
8. *Los tres cerditos y una casa de paja*
9. *Cenicienta y su zapato de cristal*
10. *La ratita presumida y su escoba.*

Tercer nivel: emparejar mitades de títulos de cuentos (esta vez ya no ilustraciones sino tarjetas de palabras).

1. *Caperucita - roja*



2. El patito - feo
3. El gato – con botas
4. El soldadito – de plomo
5. El flautista – de Hamelín
6. El hombrecito – de mazapán
7. Ricitos – de oro
8. La ratita - presumida
9. Hansel – y Gretel
10. Pedro – y las habichuelas.

Criterios de evaluación: el usuario superará el ejercicio cuando empareje las diez tarjetas. Se admiten errores, pero si superan en número a diez, se abrirá la siguiente locución de Perla: “vamos, sigue intentándolo, trata de recordar dónde está cada uno”.

## **Actividad 2: EL CUENTO DE LOS TRES CERDITOS.**

Se trata de construir un cuento ilustrado, con viñetas a partir de elementos dados: personajes en distintas posiciones, escenarios y espacio para la narración de cada viñeta. De este modo el usuario trabajará sobre una ventana, con recursos de personajes, objetos y escenarios a un lado, a modo de barra de utilidades, y con un espacio para texto, en la parte inferior.

El niño en primer lugar realizará la composición de la viñeta. Cuando la haya terminado, escribirá el texto.

La primera elección gráfica es la del escenario, exterior o interior. A continuación la de objetos que formarán parte sustancial de éste, en especial las diferentes casas. Por último deberá colocar los personajes que intervengan en la acción, en la posición más conveniente. Para ello contará con los personajes del lobo y los tres cerditos, el pequeño, el mediano y el grande. Se ofrecen hasta ocho posiciones distintas. Una vez hecha esta selección, lo podrá colocar en la ubicación elegida dentro de la viñeta, arrastrando la figura con el ratón.

Cuando el alumno termine una viñeta, deberá pulsar en el botón de “siguiente” para continuar. Cuando haya realizado todas las viñetas, deberá pulsar en el botón de “finalizar” y, si desea obtener el cuento impreso, pulsar en el botón de “imprimir”.

La duración de la actividad podrá variar en función de la motivación del niño para realizarla, de su grado de interiorización de la estructura del cuento, así como también de su dominio en la adquisición del lenguaje escrito. De este modo, una composición completa del cuento ilustrado deberá estar formada por al menos ocho viñetas, que con un grado de formalización apropiado necesitaría de al menos veinte minutos.

En cuanto al texto escrito, se deberá valorar especialmente su carácter explicativo de la imagen, su sincronización con ésta.



La riqueza y precisión del vocabulario, el orden adecuado de las frases y la expresión ortográfica correcta serán aspectos que el usuario cuidará especialmente ante la posibilidad de imprimir "su cuento".

### **Actividad 3. EL CUENTO DE EL GATO CON BOTAS.**

El ejercicio se activará cuando el niño haga clic en el objeto "libros" colocado sobre la estantería. Se abrirá el cuento de "El gato con botas".

#### **Actividad 3. Parte primera: ver y escuchar el cuento**

Al activar este cuento, se abrirá una narración audiovisual del cuento clásico "El gato con botas". Esta versión aparece dividida en once escenas animadas que sirven de soporte a la grabación en audio del texto. El usuario deberá escuchar el cuento con atención.

A continuación reproducimos el texto grabado, en su división por escenas.

#### **Actividad 3. Parte Segunda. Comprobación de la comprensión**

El niño o la niña deberá señalar la opción correcta a elegir una entre cuatro (imagen y texto sonoro) El texto se reproduce en una locución, cada una de las cuatro opciones se representa con una sencilla ilustración animada.

Para superar el ejercicio, el niño o la niña debe elegir las opciones correctas, así que cada vez que conteste a una se emitirá un mensaje de respuesta correcta o incorrecta.

Si la respuesta es correcta, voz de Perla: "muy bien, vamos con la siguiente";

Si la respuesta no es correcta, voz de Perla: "Vuelve a intentarlo", repetir la locución y darle otra oportunidad.

Después de las preguntas, se podría emitir un informe de respuestas correctas contestadas a la primera y no contestadas a la primera.

#### **Actividad 3. Parte Tercera. Re-escritura del cuento.**

Una vez contestadas las preguntas y superado el ejercicio, el alumno pasará a la tercera parte, consistente en re-escribir el relato., en la misma pantalla saldrá Perla como conductora del recurso felicitando al usuario e invitándolo a realizar la siguiente actividad.

Voz de Perla: "Enhorabuena, todas las respuestas son correctas. ¿Te atreves ahora a escribir tu propia versión del cuento? Utilizado el teclado para escribir en la parte inferior de cada ilustración."



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 01: El cuarto de Perla**  
**Área de Lengua castellana.**

El niño o la niña escribirá el texto, apropiando el contenido a la ilustración. Cuando termine una viñeta, deberá hacer clic en el botón de "siguiente"; cuando termine la última viñeta, podrá "imprimir" el cuento.

#### **ACTIVIDAD 4. JUEGO CON LOS DADOS DEL ALFABETO.**

Haciendo clic en el objeto, se activará el ejercicio. Dice Perla: "Hola ¿quieres jugar con estos dados de letras? Con ellos podemos construir palabras. Es el juego de las palabras escondidas".

El ejercicio tiene cuatro niveles de dificultad. El niño o la niña deberá completar palabras a las que le falten una o varias letras, o todas en el cuarto nivel. Seleccionando letras de la pirámide y haciendo clic sobre ellas, el dado en cuestión se animará e irá rodando hasta colocarse en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Por tratarse del ciclo y unidad que nos hallamos, se facilitarán ayudas visuales. En principio, que junto al nombre para completar aparezca un pequeño dibujo de éste.

##### **Primer nivel:**

"Completa con la letra que falta":

primero una serie de diez palabras con la letra inicial;

ídem letra final;

ídem letras intermedias.

##### **Segundo nivel:**

"Completa las letras que faltan":

-primero una serie de diez nombres con dos letras iniciales, preferentemente formando una sílaba;

-ídem dos letras finales;

-ídem dos letras intermedias.

##### **Tercer nivel:**

"Completa las letras que faltan":

-primero una serie de diez nombres con tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada;

-ídem de tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada en interior o final de palabra;

-finalmente letras de sílabas diferentes, en cualquier posición.

#### **ACTIVIDAD 5. PUZZLES. ORDENAR PIEZAS.**



Dada una imagen y su nombre debajo (fácilmente reconocible como juguete de una habitación infantil) en un cuadrado o rectángulo, presentarla desordenada en piezas. El nivel de dificultad viene determinado por:

-el número de piezas, que será de cuatro en el primer nivel, ocho en un segundo, doce en un tercero.

-la complejidad misma del dibujo, el nombre, etc.

Imágenes:

nivel 1:

1. una pelota –PELOTA-.
2. un oso de peluche –OSO-
3. una moto –MOTO-

nivel 2:

1. un coche –COCHE-
2. un castillo –CASTILLO-,
3. una cuna de bebé –CUNA-,

nivel 3:

1. un robot –ROBOT-,
2. un parchís –PARCHÍS-.
3. Un barco –BARCO-.

Cuando el usuario se encuentre con la imagen desordenada, haciendo clic primero sobre una de las piezas y luego un segundo clic sobre otra pieza, éstas intercambiarán su sitio. Cuando una pieza se coloque correctamente ésta cambiará de aspecto (con más contraste y colores más vivos) y se acompañará de un sonido agradable (felicitación) para indicar al niño o la niña la colocación correcta.

Cada vez que el ejercicio se active, las piezas tendrán aleatoriamente una ubicación diferente

## **ACTIVIDAD 6. LOCALIZAR FUENTES SONORAS. LOTO FONÉTICA.**

Algunos juguetes emiten sonidos:

Un barco, un coche, un tren, un bebé en su cuna, un robot, una caja de música, una carroza con caballos.

Estos juguetes formarán parte de la colección de objetos de la habitación y serán sensibles: Cuando el usuario haga clic sobre ellos, emitirán un sonido, pero no el que le corresponde, sino el de otro juguete, aleatoriamente. Los sonidos estarán desordenados y el usuario deberá ordenarlos:

Para realizar este ejercicio tendrá que emparejar los juguetes con su sonido correspondiente. Se abrirá una ventana con siete columnas y dos filas. En las casillas de una fila se localiza el icono de un altavoz que al hacer clic sobre él emite uno de los



siete sonidos. El usuario deberá hacer clic sobre cada icono y arrastrar con el ratón el juguete a que corresponde el sonido, a la casilla pareja.

Dice Perla: "Los sonidos de estos juguetes están cambiados, no se corresponden con los suyos. Deberás colocar cada juguete en la casilla de su verdadero sonido. Haz clic para comprobar los sonidos y arrastra con el ratón el juguete correspondiente."

### **ACTIVIDAD 7. PISTA DE COCHES.**

Si el usuario realiza correctamente las actividades anteriores, se activará un mensaje de felicitación: "Enhorabuena, lo has hecho muy bien, te mereces un pequeño premio, algo divertido ¿Qué tal una carrera de coches? Utiliza las flechas del teclado para conducir tu coche".

Partiendo de la alfombra con dibujo de pista de coches (es frecuente ver ese tipo de alfombras en habitaciones infantiles) insertar este juego. Se trata de una cosa sencilla, muy del agrado de los niños.

Al coche del jugador o jugadora le acompañan otros a una velocidad media. Si realiza el recorrido a esa velocidad media, tendrá una vuelta extra; este segundo recorrido deberá realizarlo en un tiempo algo superior (un 10%) y así sucesivamente.

## **4. Anexos**

### **Anexo 1.**

#### **Actividad 2. Parte primera. Texto de la versión "El gato con botas", dividido en escenas.**

##### *Escena I*

*Murió un molinero que tenía tres hijos, y no dejó más bienes que su molino, su borriquillo y un gato.*

*El mayor de los tres hermanos se quedó con el molino.*

*El mediano fue dueño del borriquillo.*

*Y el pequeño no tuvo otra herencia que el gato.*

*-Mis hermanos, -decía, -podrán ganarse honradamente la vida trabajando juntos; pero después que me haya comido mi gato y lo poco que me den por su piel, no tendré más remedio que morir de hambre.*

*El gato se subió de un salto sobre las rodillas de su amo, y le dijo:*

*-compradme un par de botas y un saco, y veréis como no soy poca cosa.*





**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 01: El cuarto de Perla**  
**Área de Lengua castellana.**

*Escena II*

*El gato se puso inmediatamente las botas, colocó el saco al pie de un árbol, puso en su fondo algunas yerbas de tomillo, y esperó a que algún gazapo, entrase en el saco. Pronto cazó uno*

*Escena III*

*Después, se dirigió al palacio del rey de aquella tierra, y pidió hablar a S. M.*

*-Señor, mi amo el señor marqués de Carabas tendrá un placer en que os dignéis probar su caza, y os envía este conejo que ha cogido esta mañana en sus sotos.*

*-Di a tu amo, -respondió el rey, -que lo acepto con mucho gusto, y que le doy las gracias.*

*Escena IV*

*El gato continuó durante dos o tres meses llevando al rey una parte de su caza. Un día supo que el rey debía ir a pasear por la orilla del río con su hija, y entonces dijo a su amo:*

*-Id a bañaros al río en el sitio que yo os diga, y luego dejadme hacer.*

*El hijo del molinero hizo lo que el gato le aconsejaba.*

*Cuando se estaba bañando llegó el rey a la orilla del río, y entonces el gato se puso a gritar con todas sus fuerzas.*

*-¡Socorro! ¡Socorro! ¡El señor marqués de Carabas se está ahogando!*

*Escena V*

*El rey mandó sacarlo del río y le ofreció las más hermosas ropas pues le habían robado las suyas. La hija del monarca le encontró muy de su gusto y le dirigió una mirada tierna y cariñosa.*

*Después el rey invitó al marqués a subir en la carroza y a acompañarle en su paseo, y el gato, muy listo, les tomó la delantera.*

*Escena VI*



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 01: El cuarto de Perla**  
**Área de Lengua castellana.**

*Poco después vio unos labriegos que segaban la hierba de un prado y les dijo:*

*-Buenas gentes, decid al rey que el prado que estáis segando pertenece al señor marqués de Carabás.*

*El rey preguntó a los segadores quién era el dueño de aquellos prados, los labriegos contestaron a una voz:*

*-Es del señor marqués de Carabas.*

*-Tenéis unos terrenos magníficos, -dijo el rey al hijo del molinero.*

*Encontró luego unos cavadores y les dijo:*

*-Buenas gentes, cuando el rey os pregunte le contestáis que estas tierras son del marqués de Carabas.*

*El rey, que pasó un momento después, quiso saber a quién pertenecían aquellas tierras, y preguntó a los labriegos.*

*-Nuestro amo, -respondieron éstos, -es el señor marqués de Carabas*

#### *Escena VII*

*El gato llegó, al fin, a un hermoso castillo, cuyo dueño era un ogro, el más rico de la comarca, pues le pertenecían todos los prados y bosques por donde el rey había pasado.*

*El ogro le recibió con una gran amabilidad y le hizo reposar.*

*-Me han asegurado, -le dijo el gato, -que tenéis el don de poder convertir os en el animal que os parece; que podéis, por ejemplo, transformar os en elefante, en león...*

*-Sí por cierto, -respondió el ogro, -y para probároslo, vais a verme convertido en ratón.*

#### *Escena VIII*

*El gato no esperó más, y lanzándose ágilmente sobre él, le clavó las uñas y los dientes y le devoró.*

#### *Escena IX*



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 01: El cuarto de Perla**  
**Área de Lengua castellana.**

*En tanto, el rey, al pasar vio el magnífico castillo del ogro y quiso entrar en él a descansar.*

*El gato oyó el ruido de la carroza, salió corriendo y dijo al rey:*

*-¡Bien venido sea V. M. al castillo de mi noble amo el marqués de Carabas!*

*Escena X*

*Entraron en una gran sala, donde encontraron servida una opípara cena.*

*Pronto el rey se dio cuenta del amor entre su hija y el marqués y dijo:*

*-Tendría mucho placer, amigo mío, si quisierais ser mi yerno y si mi hija lo desea.*

*El hijo del molinero, haciendo grandes reverencias, aceptó la honrosa proposición del rey, y pocos días después dio la mano de esposo a la joven y bella princesa.*

*Escena XI*

*El gato fue todo un gran señor, y ya no corrió tras los ratones sino por pura diversión.*

*Nunca se separó de su amo, y algunas veces le decía con tono grato:*

*-Ya veis como el ingenio y la industria valen más que todas las herencias.*

*Aquel gato era un gran filósofo.*

## **Anexo 2.**

### **Actividad 2. parte 2. Preguntas de comprobación de la comprensión:**

*---El molinero dejó de herencia a sus tres hijos:*

*-un molino, un borriquillo y un gato (V)*

*-un molino, un borriquillo y una vaca (F)*

*-un molino, una vaca y un gato (F)*

*-un molino, un gato y un coche (F)*



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 01: El cuarto de Perla**  
**Área de Lengua castellana.**

*---Cuando el hijo pequeño se enteró de que recibía por herencia un gato:*

- se quedó desconsolado (V)*
- se puso muy contento (F)*
- pensó que era una broma (F)*
- se enfadó con sus hermanos (F)*

*---El gato le pidió a su nuevo dueño:*

- unas botas y unos cordones (V)*
- una escopeta de caza (F)*
- comida, pues él también tenía mucha hambre (F)*
- unos zapatos de hebilla (F)*

*---Cuando el rey llegó a la orilla del río donde se bañaba el hijo del molinero:*

- el gato pidió socorro diciendo que su amo se estaba ahogando (V)*
- el gato corrió en ayuda de su amo, que se estaba ahogando (F)*
- el gato huyó asustado al ver al rey (F)*
- el gato se rió de su amo en ese momento (F)*

*---El gato, con su habitual astucia, le arrebató su castillo:*

- a un ogro que habitaba en la comarca (V)*
- a un labrador muy rico (F)*
- al verdadero marqués de Carabás (F)*
- a una bruja que habitaba en la comarca (F)*

*---Finalmente, el hijo del molinero se casó con la princesa:*

- y el gato vivió en palacio hecho todo un señor (V)*
- y el gato volvió al molino (F)*
- y el gato se fue en busca de otras aventuras (F)*
  - y el gato vivió en palacio cazando ratones (F)*



### Anexo 3.

#### Actividad 4. Juego con los dados del alfabeto.

##### Listado de palabras.

##### Primer nivel:

“Completa con la letra que falta”

- o primero una serie de diez palabras con la letra inicial:

1. (N) IÑO
2. (C) ASA
3. (M) ESA
4. (S) ILLA
5. (L) ÁPIZ
6. (P) ERRO
7. (G) OMA
8. (V) ENTANA
9. (R) ATÓN
10. (T) ELEFÓNO

- o ídem letra final:

1. COCH (E)
2. ÁRBO (L)
3. GAT (O)
4. PUERT (A)
5. PANTALÓ (N)
6. CIUDA (D)
7. MUÑEC (A)
8. CABALL (O)
9. PIZARR (A)
10. GAFA (S)

- o ídem letras intermedias

1. C (A) MA
2. ZA (P) ATOS
3. COLE (G) IO



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**

**Unidad 01: El cuarto de Perla  
Área de Lengua castellana.**

4. AR (M) ARI O
5. MAL (E) TA
6. RE (L) OJ
7. JE (R) SEY
8. B (A) RCO
9. MO (N) O
10. S (O) L

**Segundo nivel:**

“Completa las letras que faltan”:

-primero una serie de diez nombres con dos letras iniciales, preferentemente formando una sílaba.

1. (TE) LEVISIÓN
2. (RÍ) O
3. (CA) MIÓN
4. (MA) CETA
5. (CHA) QUETA
6. (SI) LLÓN
7. (LO) BO
8. (CO) NEJO
9. (PE) LOTA
10. (VA) CA

-ídem dos letras finales

1. CAMI (SA)
2. PERSIA (NA)
3. PLA (YA)
4. ELEFAN (TE)
5. PA (TO)
6. BU (RRO)
7. MONTA (ÑA)
8. BOL (SO)
9. NARAN (JA)
10. NU (BE)



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**

**Unidad 01: El cuarto de Perla  
Área de Lengua castellana.**

-ídem dos letras intermedias

1. PA (LO) MA
2. CALCE (TI) NES
3. LÁM (PA) RA
4. PAPE (LE) RA
5. BOM (BI) LLA
6. MAN (ZA) NA
7. ROTU (LA) DOR
8. CU (CHA) RA
9. MARI (PO) SA
10. AU (TO) BÚS

**Tercer nivel:**

“Completa las letras que faltan”

-primero una serie de diez nombres con tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada.

1. (FLO) TADOR
2. (PLÁ) TANO
3. (PRIN) CESA
4. (PLU) MA
5. (PLA) YA
6. (FRE) SA
7. (BLU) SA
8. (BRU) JA
9. (GRI) FO
10. (PLAS) TILINA

-ídem de tres letras iniciales que pertenezcan a una sílaba trabada en interior o final de palabra.

1. TI (GRE)
2. BOLÍ (GRA) FO
3. LI (BRO)
4. CUA (DRO)
5. A (BRI) GO
6. BICI (CLE) TA
7. ES (TRE) LLA



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**

**Unidad 01: El cuarto de Perla  
Área de Lengua castellana.**

8. COCO (DRI) LO
9. LA (DRI) LLO
10. ALFOM (BRA)

-finalmente letras de sílabas diferentes, en cualquier posición.

1. G (U) ITAR (R) A
2. PAR (A) GUA (S)
3. TRA (C) T (O) R
4. B (A) N (D) E (R)A
5. (H) IP (O) PÓ (T) AMO
6. (P) IM (I) E (N) TO
7. (M) EL (O) COTÓ (N)
8. PALMERA
9. ESCOBA
10. F (R) IGO (R ) Í (F) I (C) O