



La presente Guía Didáctica es un material de referencia para el profesional que utilice esta herramienta. En ella se tratan las siguientes cuestiones: Por una parte, se aborda el porqué de este proyecto, y se reseñan las bases psicopedagógicas en las que se sustenta, haciendo mención de los objetivos que se persiguen, así como de los contenidos que se trabajan, y las actividades que se realizan para conseguir dichos objetivos. Por otra parte, se ofrecen algunas orientaciones didácticas para su uso. Finalmente, se reseña el itinerario del cuento elegido como eje de referencia de la secuencia de actividades y los lugares donde pueden realizarse estas últimas, así como las Escenas con los contenidos y actividades que se trabajan.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este material multimedia es la segunda parte del **PROYECTO ALES**. El impulsor de este proyecto es el Ministerio de Educación y Ciencia, a través del Centro Nacional de Investigación y Comunicación Educativa (CNICE).

El objetivo prioritario de dicho proyecto es la elaboración de un recurso para facilitar el acceso al lenguaje escrito de niños y niñas con discapacidad motora, cuya manipulación y habla se encuentran seriamente afectadas. La dificultad con la que se enfrentan los profesionales para enseñar a este alumnado y la escasez de material informático que aborde el aprendizaje de la lectoescritura han llevado a la elaboración de este proyecto. De esta forma, se pretende ofrecer una herramienta que permita el acceso a la lectura y escritura como un medio de comunicación aumentativa y alternativa sin límites de vocabulario, al tiempo que se facilitan con la adquisición de la lectoescritura otros aprendizajes escolares.

Es importante reseñar que ALES puede ser utilizado con cualquier tipo de alumnado, ya que los contenidos que se trabajan son los propios del proceso de aprendizaje del lenguaje escrito.

Una novedad importante con respecto a Ales I, es su uso en línea a través de Internet.



Por otra parte, se pretende que el Proyecto no sea un programa cerrado, sino que pueda nutrirse con las aportaciones que hagan otros profesionales. Por eso se permite la creación y modificación de actividades con el fin de adaptarlas a las necesidades de cada alumno.

BASES PSICOPEDAGÓGICAS

Se ha considerado importante, al igual que se hizo con Ales I, emplear un cuento como marco de referencia de la secuencia de actividades, ya que es un elemento altamente motivador para iniciarse en este tipo de aprendizaje. En este caso, se ha elegido una versión adaptada del cuento original de Peter Pan. También se ha considerado relevante presentar la mayoría de las actividades inmersas en un ambiente lúdico, así como ofrecer al niño la opción de interactuar con los diferentes personajes. Además, para facilitar la interacción con los otros alumnos de la clase, muchas de las actividades pueden realizarse en pequeños grupos.

El cuento se divide en tres escenas: **La casa, el vuelo y la isla**. En **La casa**, se hace una presentación de los personajes y de cómo transcurre su vida diaria. **El vuelo** supone la llegada de Peter Pan y, en una versión muy libre de este cuento, el inicio de un viaje por el espacio visitando varios planetas. **La Isla** nos llevará al conocimiento de los diversos habitantes que la pueblan: los Niños Perdidos, los animales, los piratas, el Capitán Garfio... Es en cada una de estas escenas donde se llevarán a cabo las diferentes actividades. Además, existe la posibilidad de ver **el cuento** en su totalidad, aunque no se presenta la parte correspondiente a las aventuras vividas en los planetas, ya que no forma parte del cuento original.

En la propuesta de aprendizaje se ha seguido, por una parte, la lógica interna del cuento y, por otra, respecto al código escrito, una gradación en la introducción de los fonemas y grafemas, teniendo en cuenta la dificultad de su aprendizaje y su frecuencia de uso. El aprendizaje de este código es acumulativo y sigue un orden preestablecido, por lo cual no se pueden realizar las actividades de una escena, si no se han efectuado las de la precedente. Asimismo, dentro de cada escena, las actividades deben realizarse también en un orden preestablecido, por lo que el programa impedirá que se pueda acceder a otras de la misma escena. Una vez realizadas, se podrá entrar libremente en cualquiera de ellas.



En esta segunda parte se abordan diversas tareas de conciencia fonológica, ya que numerosas investigaciones avalan la importancia de esta capacidad en el proceso de la lectoescritura. Concretamente la realización de estas tareas, con préstamo de voz a través del ordenador, es de una gran ayuda para aquellas personas que no tienen habla, ya que reciben retroalimentación auditiva. También se ha previsto que en muchas de las tareas de escritura, cuando se esté pulsando sobre una determinada letra, ésta suene por voz, con el fin de afianzar el aprendizaje, empleando tanto el canal visual como el auditivo.

En la mayor parte de las actividades, para facilitar la comprensión de la tarea, se presenta un ejemplo de cómo llevarla a cabo. Por otro lado, no se subrayan los errores que se puedan cometer dentro de cada actividad, sino que se prestan diferentes ayudas para conseguir que el alumno/a reflexione y consiga por sí mismo elaborar la respuesta correcta. Para ello, se han ido graduando estas ayudas, dependiendo de la dificultad de cada actividad.

Con el fin de que pueda haber una mayor generalización en el aprendizaje de la lectura y escritura, se ha incluido en el diseño la existencia de actividades abiertas, para que el profesional pueda confeccionar otras con diferentes dibujos, vocabulario, canciones, etc., que se adapten mejor a las necesidades de su alumnado.

Se ha tenido en cuenta en el diseño el hecho de facilitar la introducción de cada grafema a través no sólo del canal auditivo sino también del visual. De ahí que se aprovechen formas visuales y vocabulario relacionado con la letra que se esté trabajando en cada momento, con el fin de hacer un aprendizaje más significativo.

Debido a que algunos de los usuarios de este material pueden tener dificultades de manipulación que les impidan emplear el teclado convencional, se ofrece la alternativa de realizar las diferentes actividades a través de un pulsador y un sistema de barrido por las diferentes opciones. Esta alternativa puede elegirse en el **Menú de Configuración**. Para adaptar el tiempo de permanencia del barrido sobre cada opción de un ejercicio, también puede configurarse el tiempo en segundos.

Para aquellos alumnos con dificultades para manipular el teclado convencional, se ha incluido un teclado virtual en pantalla que se maneja a



través de un pulsador. Así como en Ales I se había incluido un pequeño teclado en una máquina de escribir, en esta ocasión el teclado es el de un ordenador, que acompañará al niño/a en toda su aventura. En dicho teclado puede elegirse trabajar con la opción de "teclado qwerty" o bien un "teclado adaptado", en donde las letras se encuentran en una disposición diferente, teniendo en cuenta su frecuencia de uso. Para introducir al alumno/a en el uso del teclado del ordenador o del teclado en pantalla, el multimedia propone hacerlo de forma paulatina, de manera que se incorpora sucesivamente una letra por vez en dicho teclado, con el fin de facilitar el aprendizaje de la escritura y no sobrecargar la memoria de trabajo. Por otro lado, desde el inicio del aprendizaje se da la oportunidad de escribir con las letras aprendidas. Para elegir cualquiera de estas opciones, debe accederse al **Menú de Configuración**.

También, y con la finalidad de adaptar el tipo de letra a los diferentes usuarios, se incluyen dos tipos de fuente, "Comic Sans o New Roman", así como la selección del color (negro, azul, amarillo, verde, rojo), y el tamaño (de 16 a 26 puntos) con el que se desee trabajar. Debido a la metodología que cada profesor quiera utilizar en el aprendizaje de la lectoescritura, también existe la posibilidad de iniciar dicho aprendizaje empleando la letra mayúscula o minúscula. No se ha incluido la letra cursiva, ya que al estar dirigido a una población en la que preferentemente se empleará el ordenador para la escritura, parecía más conveniente usar la fuente "script". Las opciones reseñadas en este apartado también pueden realizarse desde el **Menú de Configuración**.

En la primera parte del cuento, en la escena de La Casa, un fantasma acompañará al niño@ en el inicio de esta aventura, y será el que regalará un ordenador e introducirá el uso del teclado.

Debido a la amplitud del material que se presenta, y con el objetivo de que el niño no pierda la referencia de la historia en su totalidad, y al igual que se hizo en Ales I, hay unas actividades de recopilación de lo que se ha vivido a través del cuento y que se encuentran en el Planeta de las Preguntas, dentro del Menú de La Isla.

Lógicamente, este material no agota todo el proceso de adquisición de la lectoescritura, sino que el profesional que lo utilice debe realizar



actividades complementarias que mantengan, den fluidez y generalicen este proceso.



OBJETIVOS Y CONTENIDOS

En la primera parte (Ales I) se inició la enseñanza de algunas letras del código, así como aspectos básicos del inicio de la lectoescritura. En esta segunda parte (Ales II), se completa el aprendizaje del código y se amplían los contenidos fundamentales de dicho aprendizaje.

En concreto, los **Objetivos** que se persiguen en esta segunda parte son los siguientes:

- Repasar el Código de Ales 1 (a, e, i, o, u, m, n, l, p, s y t)
- Introducir el resto del código
- Iniciar en el empleo de las diferentes sílabas: inversas, trabadas y mixtas
- Emplear algunas reglas ortográficas
- Tomar contacto con nociones gramaticales elementales y su aplicación práctica
- Iniciar y potenciar la conciencia fonológica
- Categorizar en familias semánticas
- Practicar la memoria visual y auditiva
- Introducir el uso del teclado del ordenador
- Facilitar la comprensión lectora y la expresión escrita
- Guiar al alumno/a para que desempeñe un rol autónomo en el aprendizaje de la lectoescritura

Por lo que respecta a los **Contenidos**, se detallan en un cuadro esquemático, actividad por actividad. Dicho cuadro se encuentra en el apartado "Escenas, contenidos y actividades" de esta guía.



TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES

El tipo de actividades y tareas diseñadas sirven como ejemplo para que posteriormente el profesional pueda adaptarlas a las necesidades de sus alumnos, empleando un vocabulario y dibujos diferentes. Dichas tareas son las siguientes.

- Tareas de identificación: sonidos, sílabas, palabras, número de palabras, dibujos
- Tareas de ordenación: letras para formar palabras, frases
- Tareas de emparejamiento: dibujo/dibujo; dibujo/palabra; dibujo/frases
- Tareas de clasificación: número de sílabas, campos semánticos
- Tareas de conciencia fonológica: discriminación auditiva, rima, contar número de palabras, palabras que comiencen o finalicen por el mismo fonema, omisión de fonemas, segmentación y fusión de sílabas, pseudopalabras
- Tareas de discriminación gráfica (b/d) y auditiva (dor/tor)
- Tareas de descripción de lo que ocurre en una determinada escena (niños, piratas, animales)
- Tareas para iniciación en el uso de textos narrativos
- Tareas para iniciación en la gramática y ortografía: artículos, número y acentuación



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- En primer lugar, dentro de cada actividad, se ofrece la parte correspondiente de esta Guía Didáctica para que en cada momento se conozcan todas las circunstancias de la tarea que debe realizarse. Para acceder, se pulsa sobre la **interrogación**, en la parte superior derecha de la pantalla. Se presentará la siguiente información:
 - Escena y lugar en donde se ubica la actividad
 - Tipo de actividad
 - Tarea
 - Descripción de la actividad con el correspondiente vocabulario
 - Ayudas que se prestan
- Antes de comenzar una actividad, es aconsejable consultar en la Guía Didáctica el vocabulario que se trabaja en dicha actividad, ya que muchas veces los dibujos que representan dicho vocabulario no tienen una interpretación unívoca. Por otro lado, también puede ser conveniente que dicho vocabulario se conozca previamente para facilitar la realización de la tarea.
- Muchas de las actividades tienen un vocabulario amplio, dependiendo del objetivo que se está trabajando. Sin embargo, para no hacer pesada la tarea, sólo saldrán aleatoriamente algunas palabras del conjunto. De esta forma, se amplían las posibilidades de ejercicios variados y así se evita memorizar el vocabulario.
- Se recomienda, antes de comenzar a realizar las actividades de las diferentes partes: "Casa, Vuelo, Isla", ver el cuento en su totalidad, pulsando sobre la opción "cuento". La lectura dará una globalidad a todo este material multimedia. De otra forma, podría perderse el sentido y finalidad de la aventura.
- Si se selecciona la opción "quitar el audio", hay que tener en cuenta que no se contará con las ayudas, ya que éstas se ofrecen por voz.
- Si se emplea el teclado virtual en pantalla a través del uso del pulsador, aunque existe en el Menú en Pantalla una tecla para validar



cada respuesta, puede ser conveniente emplear la tecla "Intro", que se encuentra en dicho teclado, ya que podría ahorrar tiempo de barrido.

- Cuando vaya a realizarse una actividad de escritura con el teclado virtual en pantalla, conviene asegurarse de que están colocadas todas las letras necesarias para realizar dicha actividad. Para ello, es conveniente acceder al **Menú de Configuración** y elegir las propias de cada actividad.
- Téngase en cuenta que en muchas de las actividades, cuando se emplea el teclado virtual en pantalla, puede haber una dificultad adicional en la tarea que debe realizarse, ya que debe retenerse en la memoria de trabajo, mientras se efectúa el barrido, la palabra o frase que debe escribirse: la lentitud del barrido letra a letra puede hacer que se resienta dicha capacidad de memoria. Este aspecto debe tenerse presente para no imputar errores al alumno.
- El barrido se realiza por las diferentes opciones que se presentan en pantalla y, después, por el Menú incluido en la parte inferior de aquella, entre cuyas opciones tiene una Puerta. Este icono indica la salida de la actividad, aspecto que se tendrá en cuenta, ya que si se pulsa por error, se reinicia la actividad desde el principio.



ITINERARIO DEL CUENTO Y LUGARES DONDE PUEDEN REALIZARSE ACTIVIDADES

El itinerario general del cuento y los sitios donde pueden realizarse actividades son los siguientes:

ESCENARIO 1: LA CASA		
SEMISÓTANO		Chimenea
		Rana
		Truquemé
		Cuadro
		Murciélagos y tarántulas
		Atril
		Cajones
PLANTA 1ª	COCINA	Lisa
		Mesa de la cocina
		Gorro de cocina
	SALÓN	Abanico
		Bicicleta
		Nana
		Madre
		Chimenea
	BUHARDILLA	BAÑO
DORMITORIO		Loseta del suelo
		Escalextric
		Coche
		Señal escalextric
		Muñecos en la estantería
		Armario
		Pizarra
		Silla
		Chapas
		Cuaderno
		Cama de Miguel
Cama de Juan		



		Cama de Wendy
		Lamparilla
		Sombra de Peter Pan
		Foto de Nana
		Ventana

ESCENARIO 2: EL VUELO

LA GRUTA		Gruta
		Peña
		Tumba
		Momia
		Libro de la Momia
		Ogro
EL CIELO		Campanilla
		Campanilla sobre un árbol
		Gota de agua
		Águila
		Gaviota
		Nube
		Pegaso
		Torbellino
		Espiral
LOS PLANETAS		Planeta Helios
		Hiena voladora
		Cohete
		Planeta Zeus
		Espada
		Plutoniano de dos cuerpos
		Planeta Plutón
		Rifle
		Retroproyector
		Código de supervivencia
		Cuadro
		Planeta de las preguntas
	Interrogación roja, amarilla,	



		marrón, verde, naranja, azul
		Planeta naranja
PLANETA DE LA MAGIA		Bola de cristal
		Colegio
		Madre

ESCENARIO 3: LA ISLA		
ATERRIZAJE		Catalejo
ITINERARIOS	LOS NIÑOS PERDIDOS	Las puertas
		Letreros
		Camisetas
		Varita mágica
	LOS PIELES ROJAS	Pancarta
		Indios
		Diana mágica
		Álbum de fotos
	LOS PIRATAS	Princesa Tigridia
		Hoguera
		Piratas
		Diario de navegación
	LOS ANIMALES	Capitán Garfio
		Estela de humo
		Serpiente
		Cuaderno de Juan
Buitre		
CASITA SUBTERRÁNEA	Orangután	
	Toro y vaca	
	Los lobos	
	Redondel en el suelo	
	Cuna en el techo	
	Reloj	
Agenda		
Pizarra		
Borrador		



		Perchas
AVE EN EL CIELO		Cigüeña
		Casa
		Huellas
		Puerta de la casa
CASITA DE WENDY		Galletas
		Chimenea
		Estantería
		Libro amarillo
		Libro azul
LAGUNA DE LAS SIRENAS		Sirenas
		Roca de los Abandonados
		Ave Ilusión
TRONCO DE LOS ÁRBOLES		Tronco de los árboles
EL BUQUE PIRATA		Barco pirata
		Tabla
		Botella
		Pirata
		Wendy
		Niños
		Capitán Garfio



El orden de las escenas, el contenido y actividades que se trabajan y los lugares donde se realizan son los siguientes:

ESCENARIO 1: LA CASA			
Lugares	Contenidos	Actividades	Pulsar en:
SEMISÓTANO	Repaso código con "p", "m", "t", "n", "l" "s"	- Identificar sílaba final	Chimenea
		- Introducción al uso del ordenador	Ordenador
		- Escritura de nombres de dibujos	Ordenador
		- Completar una sílaba dentro de una palabra	Rana
		- Escribir palabras con referente dibujo	Rana
		- Dictado de palabras	Rana
		- Formar palabras	Truquemé
		- Emparejar palabras que comiencen o finalicen por una sílaba determinada	Cuadro
		- Discriminación auditiva de las sílabas tor y dor , en posición inicial, media o final	Murciélagos y tarántulas
		- Completar una rima eligiendo la palabra o el dibujo correspondiente	Atril
	- Escribir la palabra que rima con otra palabra o dibujo	Atril	
	- Clasificar palabras por el número de sílabas	Cajones	
1ª PLANTA COCINA	Nuevo código: "d "	- Presentación de la letra D	Lisa
		- Emparejar palabra con su dibujo	Mesa de la cocina



	Repaso del anterior	- Emparejar la palabra escuchada con su grafía	Mesa de la cocina
		- Escribir las palabras de los dibujos	Mesa de la cocina
		- Ordenar frases desordenadas	Gorro de cocina
		- Escribir palabras dentro de una frase	Gorro de cocina
		- Escribir una frase con referente dibujo	Gorro de cocina
1ª PLANTA SALÓN	Nuevo código: "b", "ch", "f".	- Presentación de la letra B	Abanico
		- Clasificar palabras por la sílaba inicial (ba, be, bi, bo, bu)	Abanico
		- Identificar objetos con la letra B	Bicicleta
		- Emparejar una palabra con su dibujo	Bicicleta
		- Escribir palabras con referente dibujo	Bicicleta
	Repaso del anterior	- Discriminación gráfica b, d	Nana
		- Presentación de la letra CH	Madre
		- Formar palabras que tienen letras desordenadas con la letra ch	Madre
		- Presentación de la letra F	Chimenea
		- Escribir palabras dentro de una frase con referente de la imagen	Chimenea



BUHARDILLA BAÑO	Nuevo código: "ñ"	- Presentación de la letra ñ	Puerta del baño
	Repaso del anterior	- Completar en una palabra la sílaba que falta empleando la ñ	Puerta del baño
BUHARDILLA DORMITORIO	Conciencia Fonológica	- Segmentación sílabas iniciales y fusión para formar palabras nuevas	Loseta del suelo
		- Presentación de la letra r	Escalextric
	Nuevo código: "r "	- Reconocer auditivamente palabras que contengan el sonido r	Escalextric
		- Diferenciar auditivamente sílabas que contengan el sonido r suave y r fuerte	Escalextric
		- Reconocer los dibujos que tengan el sonido r	Coche
		- Escribir palabras con el sonido r suave y r fuerte con referente dibujo	Coche
		- Escribir el nombre de los dibujos	Señal escalextric
	Sílabas inversas	- Presentación de las inversas	Muñecos en la estantería
		- Completar palabras con las sílabas inversas	Armario
		- Escribir el nombre de los dibujos	Armario
		- Identificar sílabas inversas	Pizarra
		- Colocar palabras dentro de una frase	Pizarra
	Sílabas	- Identificar sílabas	Silla



	mixtas	mixtas		
		- Completar palabras con sílabas mixtas	Chapas	
		- Escribir palabras al dictado	Cuaderno	
		- Identificar palabras que no tienen sentido	Cama de Miguel	
		- Ordenar las letras de una palabra	Cama de Juan	
		- Ordenar frases desordenadas	Cama de Wendy	
		Conciencia Fonológica	- Formar una palabra nueva añadiendo o eliminando una letra	Lamparilla
			- Completar frases con los artículos correspondientes	Sombra de Peter Pan
		Introducción al artículo	- Completar un pequeño texto al que le faltan las vocales	Foto de Nana
			- Indicar el número de palabras que tiene una frase	Ventana



ESCENARIO 2: EL VUELO			
Lugares	Contenidos	Actividades	Pulsar en:
LA GRUTA	Nuevo código: "v"	- Presentación de la v	Peña
		- Emparejar sílabas con el sonido v	Peña
		- Completar un texto con la palabra correcta	Tumba
		- Escribir palabras para completar un texto	Tumba (Campanilla)
		- Descubrir la frase escondida, a partir de las sílabas que la componen	Momia
		- Ordenar frases desordenadas	Libro de la momia
		- Completar palabras con v o con b	Ogro
		- Identificar el nombre de los dibujos que se escriben con b	Ogro
EL CIELO	Nuevo código: "ll"; "g"; "j"; "c"	- Presentación de la ll	Campanilla
		- Resolver un crucigrama	Campanilla sobre un árbol
		- Presentación de la G	Gota de agua
		- Identificar palabras que llevan el sonido gue, gui	Águila
	Memoria auditiva y visual	- Identificar dibujos que tengan el sonido g y escribir su nombre	Gaviota
		- Presentación de la J	Nube con Miguel
		- Adivinar palabras que comienzan por el sonido J	Pegaso
		- Presentación de la letra C	Torbellino



		-Repetir la secuencia silábico-musical	Espiral
LOS PLANETAS	Nuevo código: "h"; "z"	- Identificar la H	Planeta Helios
		- Resolver una sopa de letras con palabras que llevan H	Hiena voladora
		- Escribir palabras con H y CH dentro de una frase	Cohete
	Sílabas trabadas	- Presentación de la letra Z	Zeus
		- Eliminar la sílaba intrusa	Espada
		- Colocar las prendas de vestir	Plutonio de 2 cuerpos
		- Escribir el nombre de las prendas de vestir	Plutonio de 2 cuerpos
		- Presentación de sílabas trabadas	Planeta Plutón
	Artículos	- Completar palabras a las que le falta una sílaba trabada	Rifle
		- Escribir el nombre de un dibujo, empleando sílabas trabadas. Empleo del artículo	Retroproyector
	Términos espaciales	- Seleccionar la palabra correcta entre tres alternativas	Código de supervivencia
		- Seguimiento de órdenes, empleando términos espaciales	Cuadro
	Nuevo código: "q"; Empleo de la interrogación	- Introducción a la letra Q y a la interrogación	Planeta de las preguntas
		- Contestar a preguntas, escribiendo la respuesta	Planeta de las preguntas
		- Formular la pregunta adecuada una vez que se ha presentado una respuesta	Interrogación roja
	Formulación de preguntas		



	Los colores	- Ordenar las letras de palabras para formar frases con sentido	Interrogación amarilla
	Los meses	- Escribir frases empleando los colores	Interrogación marrón
	La descripción	- Escribir los meses del año	Interrogación verde
	Conciencia Fonológica	- Escribir frases empleando la descripción	Interrogación naranja
		- Escribir nuevas palabras con las sílabas de otras palabras	Interrogación azul
		- Lectura de órdenes. Ejecutar lo que en ellas se indica	Planeta naranja
PLANETA DE LA MAGIA	Nuevo código: "k"; "x"; "w"	- Presentación K, X, W . Escritura de frases al dictado	Bola de cristal
	Empleo "y" copulativa	- Escribir palabras y frases con la Y	Colegio
		- Escribir la dirección de una carta	Madre



ESCENA 3: LA ISLA			
Lugares	Contenidos	Actividades	Pulsar en:
CATALEJO	Conciencia Fonológica	- Clasificar palabras por el número de sílabas	Catalejo
	Sílaba tónica	- Identificar la sílaba tónica	Catalejo
ITINERARIO NIÑOS PERDIDOS	Descripciones	- Emparejar el nombre de los niños con su descripción	Puertas
	Uso "y" copulativa	- Completar frases, escribiendo la(s) palabra(s) que falta(n), empleando la "y" copulativa	Letrero
	Nombres propios. Uso mayúscula	- Escribir nombres propios de persona. Empleo de la mayúscula	Camiseta
	Categorizaciones	- Eliminar una palabra que no pertenece a un campo semántico determinado	Varita mágica
	Mayúscula después de punto	- Dictado de un pequeño texto. Empleo de la mayúscula después de punto	Pancarta
ITINERARIO PIELES ROJAS	Formas verbales	- Sustituir el infinitivo de los verbos por su forma verbal correcta	Indios
	Definiciones	- Formar y escribir una palabra, a partir de una definición	Diana mágica
	Antónimos	- Señalar y escribir la característica contraria a la descripción que se	Álbum de fotos



	Descripciones	ofrece de los indios	
		- Escribir la palabra que falta en un texto	Princesa Tigridia
		- Adivinar quién es un personaje a través de sus características	Hoguera
ITINERARIO DE LOS PIRATAS	Signos de interrogación	- Empleo de los signos de interrogación. Contestar a preguntas que describen a los personajes.	Piratas
	Responder preguntas	- Formular preguntas a las descripciones presentadas	Diario de Navegación
	Formular preguntas	- Escritura de palabras dentro de un texto	Capitán Garfio
		- Buscar palabras mal escritas y sustituirlas por las correctas	Estela de humo
ITINERARIO DE LOS ANIMALES	Alfabeto	- Ordenar palabras por orden alfabético	Serpiente
		- Escribir el alfabeto	Cuaderno de Juan
	Nociones espaciales y de orden	- Escribir nombres de animales. Empleo de nociones espaciales y de orden	Buitre
	Categorización	- Seguir órdenes para clasificar los animales según unas características determinadas.	Orangután
	Masculino y femenino de animales.		
	Empleo del artículo	- Escribir su nombre	Orangután
		- Escribir el masculino	Toro y vaca



		y femenino de parejas de animales, con su artículo correspondiente	
CASITA SUBTERRÁNEA	Escritura de órdenes gestuales	- Escribir las órdenes que se ofrecen de forma gestual	Lobos
	Regla de "m" delante de "p" y "b"	- Regla de escritura de "m" delante de "p y b"	Redondel en el suelo
	Las horas	- Sustituir la palabra incorrecta dentro de una frase	Cuna en el techo
		- Escribir las horas	Reloj
	Relaciones horas y actividades	- Relacionar las horas con actividades	Agenda
	Plurales	- Escribir el plural de determinadas palabras y posteriormente el singular	Pizarra
	Prendas de vestir	- Escribir plurales de palabras dentro de una frase	Borrador
	Descripciones	- Emparejar dibujos de prendas de vestir con su descripción y posteriormente escribir esta descripción.	Perchas
AVE EN EL CIELO	Empleo punto	- Ordenar frases dentro de un texto y colocar el punto y seguido	Cigüeña



	Seguir órdenes	- Leer frases y ejecutar lo que en ellas se indica	Casa
		- Escoger palabras para formar una frase	Huellas
		- Escribir las palabras correspondientes a un dibujo. Colocar objetos según las órdenes recibidas	Puerta de la casa
CASITA DE WENDY	Secuenciación temporal	- Secuenciación temporal. Escribir frases para elaborar una receta	Galletas
	Responder a preguntas	- Responder a preguntas escribiendo la respuesta	Chimenea
	Ordenar imágenes de un cuento	- Presentación cuentos	Estantería
		- Ordenar imágenes de un cuento escuchado previamente y colocar los textos correspondientes	Libro amarillo
	Emparejar textos-imagen	- Unir textos con imágenes y escribir un título para el cuento	Libro azul
LAGUNA DE LAS SIRENAS	Responder a preguntas Artículos	- Responder a preguntas eligiendo una palabra. Escribir dicha palabra. Empleo del artículo	Sirenas



	Formas verbales	- Resolver Adivinanzas, escribiendo la solución	Roca de los Abandonados
		- Conjuguar formas verbales	Ave Ilusión
TRONCO DE LOS ÁRBOLES		- Escribir un dictado	Tronco árboles
BUQUE PIRATA	Negación	- Corregir palabras escritas incorrectamente	Barco pirata
		- Escribir frases empleando la negación (no)	Tabla
	Tiempos verbales	- Cambiar los verbos en infinitivo al tiempo verbal correspondiente	Botella
		- Asociar sonidos a una frase y posteriormente escribir dicha frase	Pirata
	Seguir órdenes	- Seguimiento de órdenes	Wendy
	Nociones espaciales	- Marcar y escribir una ruta señalada. Empleo de nociones espaciales	Niños
	Empleo tilde	- Escribir unas palabras al dictado y colocar la tilde en la sílaba adecuada	Capitán Garfio