

Trabajo de Fin de Grado. Proyecto Profesionalizador: “De paseo por el Zoo”

Universidad de La Laguna

Facultad de educación

Grado en pedagogía

Proyecto Profesionalizador

Alumna: Laura Dorta Mendoza

Alu0100811254@ull.edu.es

Tutor: Benito Codina Casals

Bcodina@ull.edu.es

Curso académico 2016/2017

Convocatoria de Septiembre

Resumen

“De paseo por el zoo” es un proyecto que se ha diseñado para un usuario del módulo sociosanitario del complejo Hermanas Hospitalarias – Acamán. Este proyecto ha surgido a raíz de una observación realizada en dicho modulo y donde se ha detectado en uno de los usuarios, que padece parálisis cerebral espástica, carencias básicas educativas relacionadas con la lectoescritura. El usuario no presenta dificultades de aprendizaje más allá del padecimiento de su enfermedad, por lo que es él mismo quien manifiesta la necesidad de aprender a leer y escribir. Tras un análisis de la situación se ha detectado que el usuario no es reticente a realizar actividades que le resulten monótonas o que no contengan aspectos que le resulten atractivos, por ello, y tras descubrir la pasión del usuario por los animales y el mundo que les rodea, se ha diseñado este proyecto con la finalidad de solventar los problemas educativos detectados relacionados con la lectura, escritura y todo lo que ello conlleva. A esto se le ha añadido el componente lúdico de aprender conociendo los diferentes animales y realizando dinámicas y actividades que tengan que ver con ello.

Abstract

“A walk through the zoo” is a project which has been designed for a user in the socio-sanitary module of the “Hermanas Hospitalarias - Acaman” complex. This project has emerged as a result of an observation made in this module and where it was detected at one of the users, who suffers spastic cerebral palsy, basic educational shortcomings related to literacy. The user doesn't have difficulties of learning beyond the condition of his illness, so it's himself who says the need to learn to read and write. Later an analysis of the situation has been detected that the user is not reluctant to carry out activities which are monotonous or which don't contain aspects resulting him attractive, therefore, and after discovering the user passion for animals and the world that surrounds them, this project have been designed in order to solve educational issues related to reading, writing and all that entails. In addition, a playful learning component about the different animals and dynamics and activities that have to do with it has been included.

Palabras Clave

Lectoescritura; grafomotricidad; alfabetización; parálisis cerebral

Key Words

Literacy; alphabet, Literacy; cerebral palsy,

Índice

Marco teórico.....	3
Justificación.....	7
Objetivos.....	12
Metodología.....	14
- Fases del proyecto.....	16
Recursos.....	18
Temporalización.....	20
Propuesta de evaluación.....	20
Bibliografía.....	22
Apéndice.....	23

Marco teórico

La educación es una cuestión que está presente en la vida diaria de todas las personas y con la que se pretende que se desarrollen y potencien las cualidades de la misma, así como también mejorar las capacidades intelectuales. Por ello, se observa que la educación no es solo aquella que se desarrolla dentro de las aulas, sino que es un proceso continuo y cambiante y que, por lo tanto, debemos de hablar de varios tipos de educación. Estas son la Educación formal, No formal e informal.

Estos tipos de educación no están conectadas entre sí, sino que cada modalidad se adapta a las personas y por lo tanto no puede ofrecer los mismos parámetros a todo el mundo. Es por ello, que estos tipos de educación se complementan entre sí para proporcionar a cada persona lo que necesita en cada momento de su vida.

En esta ocasión, vamos a centrarnos en la educación No formal. Este tipo de educación se caracteriza por no tener horarios establecidos, calendarios u ordenaciones de los planes de estudio. Por lo tanto, la educación no formal es aquella que sucede fuera de las aulas, la que no está diseñada para cumplir unos objetivos educativos determinados. Es una educación considerada como heterogénea, ya que se encarga de varias cuestiones relacionadas con la mejora de las capacidades psicomotrices, el aprendizaje de actitudes, habilidades intelectuales, etc. Los recursos que se emplean tienen un carácter no formal y abarcan un gran abanico educativo ya que van desde cuestiones medioambientales relacionadas con el reciclaje, hasta la promoción profesional, la alfabetización de adultos, animación sociocultural, etc. (Torres y Pareja, 2007)

Como hemos podido ver la educación no formal abarca muchos campos de actuación y uno de ellos, y en el que nos centraremos, es la alfabetización o educación de adultos. En la actualidad y tras las numerosas investigaciones que se han llevado a cabo sobre el tema se ha descubierto que la educación de adultos mejora el bienestar personal, social y económico de las personas. Esto no solo beneficia en cuestiones personales sino que también mejora la calidad de vida dentro de las sociedades ya que se promueve un cambio de actitud en

las personas, el compromiso cívico y la cohesión social, disminución de los índices de delincuencia, reducción de la pobreza, etc.

A pesar de la gran repercusión que está teniendo este campo en la actualidad, hasta hace muy poco no se le reconocía los múltiples beneficios que esta reportaba a la sociedad y las personas, ya que se concebía la educación como una inversión que no tenía mucho futuro. Pero cuando hablamos de educación no solo podemos pensar en aulas repletas de estudiantes y donde tienes que aprenderte un libro, debemos de tener en cuenta los progresos en educación y todo lo que esto abarca, ya que la educación también trata cuestiones relacionadas con materia de salud, por ejemplo, saber comer bien, dejar de fumar, etc.

En lo que respecta a la acción educación en sí se ha demostrado que todas aquellas personas que optaron por realizar algún tipo de cursos o retomar la educación donde la dejaron en su momento, han aumentado su motivación por seguir aprendiendo y formándose para tener un futuro mejor, por otra parte también los ha ayudado a adquirir confianza consigo mismos, autodeterminación, autonomía, etc. además de saber adaptarse mejor al ritmo de vida actual. Esto supone que aprendan a utilizar herramientas TIC, aprender a comunicarse con su entorno, tener mayores expectativas de futuro a nivel personal y profesional. (Motschilning, 2012)

En lo que respecta a la metodología o contenidos de la educación no formal, podemos ver que no existe ningún orden preestablecido, ya que este tipo de educación se adapta a cada persona y a las necesidades que está presente en cada momento de su vida. De este modo, podemos ver que no se desarrolla en un espacio determinado o dentro de un tiempo limitado, sino que se alarga durante toda la vida de una persona y a través de cualquier medio, ya que con los avances actuales se puede acceder a la educación de manera telemática y desde cualquier lugar y momento. (Torres y pareja, 2007)

La educación no formal se caracteriza por desarrollar teorías o principios propios, por la adaptación a cada persona, la planificación o diseño de los procesos que se llevan a cabo se redefinen de manera continua ya que se adapta a las necesidades actuales y necesarias para la sociedad o para la persona; es

multidisciplinar ya que la podemos encontrar en diferentes ámbitos como por ejemplo, educación para la salud, la educación social, animación sociocultural, educación especializada, formación en valores, etc. También se caracteriza por la gran utilización de los recursos y medios que tienen a su alcance lo cual propicia un ambiente de aprendizaje relajado y colaborativo.

Otra de las características de este tipo de educación es su carácter voluntario tanto de los agentes encargados de su desarrollo así como de aquellas personas que quieren seguir formándose, es decir, los educadores y educandos. Aunque, en su gran mayoría, esta modalidad es llevada a cabo por voluntarios, estos están preparados para desarrollar sus funciones de la manera más adecuada, por lo que podemos hablar de que sus agentes son profesionales e intentan solventar las necesidades de las personas. (Herrera, 2006)

Desde esta perspectiva las personas que padecen algún tipo de discapacidad podríamos decir que son las que más necesitan la ayuda de este tipo de educación, ya que a menudo son las que presentan más dificultades a la hora de desarrollar actividades de la vida cotidiana. Por ello, este proyecto va destinado a las personas que se encuentran en el área de atención diurna o área sociosanitaria del complejo Acamán, situado en Geneto, en el municipio de La Laguna, Tenerife. En dicha área se encuentran aquellas personas que presentan diversidad funcional, pero más concretamente aquellas que padecen discapacidad intelectual, que según la Asociación Americana de discapacidades intelectuales y del desarrollo afirma que: *“La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual, como en conducta adaptativa, tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas, conceptuales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años”*. (Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra, 2010)

Dentro de la discapacidad intelectual podemos hablar de muchos tipos de variantes, como por ejemplo, la parálisis cerebral. Esta es considerada como un trastorno del desarrollo del movimiento y de la postura de las personas, por lo que su movilidad se ve afectada debido al daño que se ha producido en su cerebro bien sea durante el embarazo, en el momento de dar a luz o posteriormente en su vida debido a un accidente, es decir, por un daño adquirido en su cerebro. Este trastorno suele estar acompañado de otros como, por

ejemplo, los sensoriales, los cognitivos, los de comunicación o de percepción, o los que se encuentran relacionados con razonamiento conductual de las personas.

Esto supone que las personas que sufren discapacidad intelectual presenten serias dificultades en actividades de la vida cotidiana como comunicarse, participar en la sociedad y dificultades o imposibilidad de aprendizaje. De esta manera podemos ver como se genera la necesidad de apoyo constante para que la vida de esta persona se pueda desarrollar de la mejor manera posible. Asimismo, hemos de distinguir entre los diferentes tipos de gravedad que existen dentro de esta discapacidad. Estos son: leve, no suele presentar grandes dificultades en cuestiones sensoriales o motores y las habilidades sociales las adquieren al mismo ritmo que las personas que no presentan ninguna discapacidad; moderada, en sus primeros años de vida la persona suele adquirir las habilidades comunicativas y son capaces de realizar actividades de la vida cotidiana y de higiene personal con supervisión; grave, en este punto la persona presenta mayor nivel de dificultad para aprender a comunicarse, por lo que en muchas ocasiones desarrolla un sistema de comunicación alternativo; y profunda o puridiscapacidad, en este grado es muy difícil la adquisición de conocimiento ya que las personas con este nivel de discapacidad presentan dificultades motrices o de desarrollo neuronal para la adquisición de los primeros hábitos de vida. (Aspace, 2017)

Dentro de la discapacidad intelectual podemos hablar de muchos tipos de variantes, como por ejemplo, la parálisis cerebral. Esta es considerada como un trastorno del desarrollo del movimiento y de la postura de las personas, por lo que su movilidad se ve afectada debido al daño que se ha producido en su cerebro bien sea durante el embarazo, en el momento de dar a luz o posteriormente en su vida debido a un accidente, es decir, por un daño adquirido en su cerebro. Este trastorno suele estar acompañado de otros como, por ejemplo, los sensoriales, los cognitivos, los de comunicación o de percepción, o los que se encuentran relacionados con razonamiento conductual de las personas. Normalmente los pacientes que padecen este trastorno suelen presentar ataques de epilepsia, además de que su rendimiento cognitivo oscila desde la normalidad en un 50-70% de los casos. (Poó Arguelles, 2008)

Hemos de hacer un inciso y diferenciar en los distintos tipos de trastornos motores que hay dentro de la parálisis cerebral. La más frecuente es la parálisis cerebral espástica. Según La Confederación Española de Asociaciones de Atención a las Personas con Parálisis Cerebral (ASPACE) (2017): *“Espasticidad significa rigidez; las personas que tienen esta clase de parálisis cerebral encuentran dificultad para controlar algunos o todos sus músculos, que tienden a estirarse y debilitarse, y que a menudo son los que sostienen sus brazos, sus piernas o su cabeza. La parálisis cerebral espástica se produce normalmente cuando las células nerviosas de la capa externa del cerebro o corteza, no funcionan correctamente”*. Dentro de este tipo de parálisis podemos distinguir diferentes tipologías como, por ejemplo, la tetraplejía espástica, esta podríamos decir que es la más grave debido a que los pacientes tienen afectadas sus cuatro extremidades, además de las malformaciones o lesiones que puedan presentar; por otro lado, nos encontramos con la diplejía espástica es la más frecuente dentro de este tipo de lesiones ya que se suele asociar con un nacimiento prematuro del feto y donde solo están afectadas dos de sus extremidades, normalmente son las dos inferiores. Y por último, la hemiplejía, la cual produce la parálisis de uno de los lados del cuerpo de una persona. (Aspace, 2007)

Justificación

La elección del proyecto se ha llevado a cabo tras la realización de las prácticas profesionalizadoras del grado de pedagogía. Dichas prácticas han sido realizadas en Hermanas Hospitalarias-Acamán, el cual es uno de los centros por predilección y que sirve de referente en Canarias en lo que se refiera a la atención, cuidado y promoción de las personas con diversidad funcional en Canarias, por lo que es de vital importancia estar continuamente aplicando programas de intervención pedagógica, técnica y asistencial. Actualmente se encuentra dotado de cuatro modalidades a las que son derivadas estas personas según sea su grado de desarrollo (Hermanas Hospitalarias – Complejo Acamán, 2011):

- Colegio de educación especial Acamán. En el cual se trabajan cuestiones relacionadas con la educación básica, el tránsito hacia la vida adulta, programas de formación personalizados, formación profesional, etc.
- Centro de atención Diurna (área sociosanitaria). En este campo se encuentran aquellos usuarios con edades comprendidas entre los 18 y 65 años. En esta área se proporcionan servicios de logopedia, fisioterapia, psicología, trabajador social, etc.
- Centro especial de empleo. Está orientado a la integración y participación de las personas con diversidad funcional en el ámbito personal y sociolaboral. Se trabajan cuestiones como la autonomía, autodeterminación e independencia.
- Residencia de Arona, centro del IASS gestionado por Hermanas Hospitalarias y que acoge a 28 personas con discapacidad intelectual y trastornos graves de conducta en régimen residencial.

La intervención de este proyecto está enfocada más concretamente en el área sociosanitaria. Para concretar más, centrare mi acción en la sala de daño cerebral no adquirido, ya que ha sido en este módulo donde se ha desarrollado mi practicum. En esta sala se encuentran usuarios con edades comprendidas desde los 26 años hasta los 65, los cuales poseen distintos niveles de desarrollo donde encontramos la parálisis cerebral espástica, tetraplejia y paraplejia. Por lo tanto, las actividades que se realizan deben ser adaptadas en función a las habilidades y capacidades de cada persona. Tras el transcurso de los días y las pertinentes evaluaciones no sistemáticas se ha detectado en algunos de los usuarios un gran déficit en lo relacionado con la lectoescritura, es por ello y debido a la brevedad de tiempo disponible para la realización del proyecto, se ha elegido a solo uno de los usuarios para llevar a cabo este proyecto de lectoescritura ya que dicho usuario es el que menor nivel presenta además de que presenta mayores dificultades de aprendizaje que el resto de sus compañeros.

El usuario tiene alrededor de 65 años de edad y padece parálisis cerebral moderada, además de la paralización de su brazo derecho, por lo cual presenta mayor dificultad a la hora de realizar ejercicios de escritura. Para indagar sobre el nivel educativo del usuario se ha realizado una valoración siguiendo el modelo de evaluación que presenta el Gobierno de Canarias en su página web y donde

se especifica las competencias que han de tener adquiridas los niños cuando llegan a esa edad. De este modo se ha comprobado que el sujeto en cuestión presenta un nivel de 4/5 años de edad, es decir, 2º ciclo de infantil. Dicha evaluación ha constado de varios ejercicios y observaciones no sistemáticas que el usuario en cuestión ha desarrollado a lo largo de una semana. Para llevar a cabo este proceso se ha llevado a cabo una tabla (*apéndice 1*) donde se medía el nivel de cada actividad, además de las observaciones pertinentes. (Gobierno de Canarias, 2016)

En un primer lugar se han planteado distintas situaciones de comunicación oral donde el sujeto debida pronunciar de manera correcta, además de comprender los distintos mensajes orales y sabiendo contestar y pronunciar adecuadamente. En este punto se ha observado que el sujeto presenta un nivel “poco adecuado”, ya que no comprende mucho de los mensajes que se le han presentado, hace preguntas sin sentida y suele repetir reiteradamente la misma pregunta que se le ha hecho. Por otra parte, cuando se le encomienda una acción y se le explica cómo hacerla suele entenderla, pero en muchas ocasiones se distrae fácilmente y su tiempo de reacción para comenzar la actividad suele ser elevado. En lo que respecta a la comunicación oral del sujeto, este no se expresa estructurando y ordenando sintácticamente las palabras ya que en muchas ocasiones confunde muchos verbos o no los emplea de la manera adecuada y además no utiliza conectores dentro de las frases. Por lo que podemos ver que en lo referido a esta cuestión el usuario presenta un nivel “poco adecuado”.

Por otro lado, en lo referido a cuestiones relacionadas con la interpretación y asociación el usuario no presenta grandes dificultades a la hora de identificar objetos cotidianos, pero, no sabe asociar palabras a objetos, no es capaz de imitar símbolos (*Apéndice 2*). Todo esto está acompañado de dificultades en la espacialidad y lateralidad ya que el usuario no sabe calcular bien las distancias entre letras e incluso entre palabras. Asimismo, este sabe realizar grafismos y copiar vocales o letras. En lo referido a los grafismos presenta un nivel “adecuado” ya que a pesar de que en algunas ocasiones se sale de los trazos prefijados, normalmente los realiza sin mayores dificultades. Pero por otra parte, presenta grandes dificultades a la hora de identificar las vocales, letras. Con la

ayuda y supervisión profesional es capaz de copiar palabras, pero no sabe su significado ni de que letra o vocal se trata. En algunas ocasiones y dependiendo del nivel de concentración del usuario es capaz de identificar y leer algunas vocales como la “A”; “I” y “O”, el resto de vocales no sabe cuáles son, y las vocales nombradas anteriormente solo las identifica cuando están en mayúscula, ya que en minúscula las confunde o no sabe cuáles son.

A pesar de ello, sabe escribir su nombre con alguna dificultad, pero lo ha aprendido a base de practicarlo y copiarlo, por lo que en este aspecto presenta un nivel “poco adecuado”. El problema surge debido a que no sabe que vocales lo componen y ni siquiera sabe identificarlo cuando se le ha puesto delante. Esto también ocurre con otras palabras que son familiares para el como por ejemplo “mama”; “pato” y “perro”. Sabe pronunciarlas y copiarlas correctamente, pero no sabe identificarlas ni lo que significan. Además, como se ha nombrado con anterioridad el usuario presenta grandes dificultades con la lateralidad y espacialidad a la hora de escribir y copiar las palabras ya que en muchas ocasiones hace las letras al revés, las separa mucho, etc.

Por otro lado, se ha procedido a contar una historia la cual el usuario debía de comprender y memorizar o al menos saber hacer un pequeño resumen de la historia que se le había contado. Tras finalizar la historia, el usuario ha sido capaz de sintetizar con un poco de ayuda la historia, por lo que podemos decir que desde este ámbito presenta un nivel de desarrollo “adecuado”. En lo que respecta a la tarea de dibujar aspectos que puedan relacionarse con la historia o que el recuerde que habían pasado en esa historia, no es capaz de hacerlo, no por falta de desconocimiento, sino porque piensa que solo sabe dibujar determinadas cosas. Por lo tanto, hay que abordar esta cuestión y motivarlo para que se abra a dibujar y explorar nuevas cosas.

En lo relacionado con el interés que muestra el usuario en lo que respecta a los textos que se exponen en el aula, existe un porcentaje muy reducido del interés y la atención que le presta este a dicho texto. Este se debe a que cuando todos los compañeros se acercan a la pizarra electrónica a leer él se aparta y se queda en la mesa “haciendo sus cosas”, se pone a dibujar mayormente y no quiere participar con sus compañeros. Se ha podido observar que realmente no es por falta de interés, sino que el usuario se angustia por no saber leer y por

eso no quiere participar, además se ha visto en numerosas ocasiones que se avergüenza de no saber leer. A pesar de ello, los cuidadores hacen hincapié en la participación de este usuario en la lectura aunque sea prestando atención a lo que leen y hablan los compañeros para que al menos sepa de lo que se está tratando. Pero a pesar de ello, el usuario prefiere seguir haciendo otras cosas como pintar. Pero, si bien es cierto, que en algunas ocasiones muestra interés por saber de lo que se está hablando o se acerca a sus compañeros para escuchar y participar en los pequeños debates que se forman acerca de las lecturas. Finalmente, desde la perspectiva del interés podemos decir que su nivel es “poco adecuado”.

Las cuestiones relacionadas con la discriminación auditiva han obtenido buenos resultados ya que el usuario no presenta mayores dificultades en relacionar un sonido con su respectivo objeto o animal. Además este ejercicio también se ha hecho de forma que el usuario fuese capaz de relacionar objetos con profesiones (Apéndice 3), y aunque en algunos ha necesitado un poco de ayuda es capaz de realizarlo autónomamente. Por ello, tiene un nivel “muy adecuado” ya que es capaz de distinguir los sonidos con bastante facilidad.

Finalmente, se ha evaluado la expresión corporal del usuario y si este era capaz de representar estados de ánimo, sentimientos o emociones, además de saber identificar lo de los compañeros. En esta cuestión tiene un nivel “poco adecuado” ya que es incapaz de distinguir muchas de las emociones además de no saber interpretarlas, salvo llanto o risa.

Si tenemos en cuenta todos los aspectos comentados anteriormente podemos ver como se produce una situación de marginación social, ya que el usuario en cuestión no puede participar en muchas de las actividades que se llevan a cabo durante el día puesto que muchas de ellas están relacionadas con la lectura. Teniendo en cuenta que es una persona mayor que sufre de parálisis cerebral, hay un mayor número de probabilidades de que se sienta desplazado dentro de la sociedad no solo por su diversidad funcional sino también por no haber adquirido conocimientos básicos para la vida diaria.

Para la plena inclusión de una persona dentro de la sociedad no solo esta debe aceptar las normas de convivencia que se imponen para todos, sino que

además debe de adquirir diversos procesos para la comunicación con las otras personas, informarse sobre la que pasa a su alrededor. Como hemos podido ver, el usuario presenta dificultades para expresarse, lo cual está relacionado con no saber leer ni escribir ya que no se le ha brindado la oportunidad de aprender cómo hacerlo. Por ello, este proyecto cobra una importante relevancia ya que aprender a leer y escribir es una cuestión básica e importante para el desarrollo de la vida diaria de una persona. Además, es el propio sujeto el que solicita la ayuda de profesionales para aprender a leer y escribir y para poder integrarse con sus compañeros de aula cuando se encuentra en el centro, y para que en su vida fuera del centro pueda comunicarse bien con las personas de su entorno, además de comprender el mundo que lo rodea.

A pesar de que el usuario en cuestión presenta dificultades en los aspectos nombrados anteriormente, es cierto que muestra una gran predisposición para aprender además de una motivación muy grande por hacerlo, ya que es el quién demanda adquirir los conocimientos. Por lo que se espera que este proyecto ayude a mejorar la calidad de vida de este usuario, así como sus conocimientos sobre cuestiones básicas como la lectura y la escritura, ya que en su vida diaria son actividades que están presentes y en las cuales no participa por vergüenza a que sus compañeros se burlen de él, además de porque le agobia hacerlo ya que ve que sus compañeros son capaces de leer más fluido y entender lo que leen y él no. Por otra parte, mediante la dotación de dichos conocimientos se pretende indirectamente que el usuario sea más autónomo y no precise de la ayuda de familiares o cuidadores para realizar algunas de las tareas básicas.

Objetivos del proyecto

El siguiente proyecto nace de la necesidad de crear un programa personalizado para uno de los usuarios de las Hermanas Hospitalarias-Complejo Acáman. A continuación, se señalan los objetivos generales, específicos y las metas que persigue este proyecto:

Objetivo General: Mejorar la escritura

Objetivos Específicos:

1. Aprender a trazar líneas curvas y rectas
2. Aprender a calcular el espacio entre trazos, líneas o palabras
3. Aprender la orientación de los trazos y letras.

Objetivo General: Conocer las diferentes vocales

Objetivos específicos:

1. Aprender a identificar las distintas vocales y su escritura.
2. Aprender a pronunciar las vocales
3. Mejorar la agudeza auditiva y saber identificar las vocales de manera hablada
4. Saber distinguir las vocales mayúsculas y las minúsculas
5. Ampliar el vocabulario con palabras que empiecen por las diferentes vocales
6. Conocer los nombres de los diferentes animales

Objetivo General: Conocer las letras del abecedario.

Objetivos Específicos:

1. Aprender las diferentes letras del abecedario
2. Saber identificar las palabras y su pronunciación
3. Ampliar el vocabulario
4. Mejorar la comunicación y la interacción con el entorno
5. Ampliar el vocabulario empleando las palabras nuevas
6. Conocer elementos de la vida cotidiana

Objetivo general: Conocer los artículos y conectores en una frase

Objetivos específicos:

1. Aprender a utilizar los artículos femenino y masculino
2. Aprender el singular y el plural de las cosas

Metodología

Este proyecto llamado “*De paseo por el Zoo*” se ha diseñado de tal manera que ayude a un usuario del complejo Acaman en cuestiones relacionadas con la lectoescritura. Dicho usuario presenta grandes deficiencias en la comunicación con su entorno, en la lectura o escritura, por lo que en muchas ocasiones se siente desplazado del resto de sus compañeros, lo que ha dado lugar que en la gran mayoría de las situaciones sea el propio usuario el que decida no participar en las actividades, ya que no sabe leer y escribir y le da vergüenza participar.

La situación del usuario fue analizada a lo largo de un mes debido a la realización de las prácticas del grado de Pedagogía que desarrolladas en el centro, por lo que se pudo observar todos estos comportamientos, además de hablar con el propio usuario y ahondar más en la cuestión, averiguando los gustos del mismo. Por ello, se ha determinado que él ha demostrado una gran predisposición e interés por aprender, la problemática surge cuando las actividades son muy monótonas o no están diseñadas para su nivel, estos son unos de los detonantes que producen que el usuario comienza a distraerse ya que le resulta poco interesante, e incluso manifiesta su rechazo a realizar la actividad, se pone a dibujar o pintar, a hablar con otros compañeros, etc. Por ello, y gracias a la observación realizada, se ha decidido utilizar una estrategia de intervención que le resulte más atractiva y con la que se captara su atención e incrementara su motivación, dicha estrategia se llamara “*De paseo por el zoo*”, ya que el usuario ha demostrado un gran interés por los animales, es decir, saber cómo se llaman, que hacen, que comen o donde viven.

Por ello, la estrategia consiste en realizar un recorrido por el mundo animal, donde cada hábitat corresponda a un momento del proyecto. Es decir, este se dividirá en diferentes momentos del aprendizaje que están relacionados con los hábitats de los animales. Estos a su vez concordaran con los objetivos generales y específicos ya planteados y que se irán desarrollando a medida que el usuario vaya superando cada nivel/hábitat. La duración del paseo por cada hábitat tendrá una duración de 4 sesiones repartidas de lunes a viernes y con una duración aproximada de 2 horas. Esto es así, ya que no queremos saturar

de información al usuario, por lo que es necesario dejarle al menos un día libre a la semana donde poder realizar actividades diferentes con sus compañeros, reflexionar sobre lo aprendido, etc. Debemos de tener en cuenta que el usuario también deberá, junto con la familia, de realizar trabajo autónomo en casa para reforzar todo aquello aprendido.

Asimismo, la duración y prolongación de las sesiones tendrá un carácter flexible y se adaptara al usuario, ya que como bien sabemos no todos aprenden al mismo ritmo, e incluso hay días en los que no se logra avanzar, por lo tanto, el/la pedagoga modificara los tiempos de intervención en función del análisis de la situación que realiza en el momento. De esta modo deberá improvisar en los momentos en los que el usuario pierda el interés, por lo que el/la pedagoga que se ocupe de trabajar con el usuario ha de ser capaz de reestructurar la actividad de ese día sin perder el objetivo final de la misma. Además, se ha de tener en cuenta un aspecto importante y es la condición del usuario, ya que al padecer este parálisis cerebral su ritmo de aprendizaje se ve disminuido y en ocasiones resulta casi imposible llevar a cabo las actividades ante la negativa del usuario para realizar las mismas, bien sea porque se encuentra en un estado de salud delicado, porque sus ánimos son bajos, etc. Por lo tanto, el tiempo que se estipule para la realización del proyecto es meramente orientativo ya que puede ser que el usuario progrese rápidamente en algunas de las fases del proyecto o que por el contrario se estanque. Por lo que, hemos de tener claro que la paciencia es una cuestión importante, así como también saber detectar cuando hemos de cambiar de actividad o simplemente abandonar la misma y replantearnos si es la manera correcta de realizarla teniendo en cuenta las características, actitud y preferencias del usuario.

La metodología del proyecto tiene un carácter activo/participativo ya que lo que se pretende con el proyecto es que el usuario se sienta participe de su propio aprendizaje, además de propiciar autonomía en cuestiones relacionadas con ello. De este modo se pretende que se potencie e incremente el interés del usuario por la realización del proyecto además de que sea consciente de sus avances y sepa manifestar adecuadamente cuando una actividad le gusta o no, y en este último caso, como podríamos cambiarla para hacerla más interesante para él.

Esta metodología tiene un enfoque formativo, ya que es la cuestión principal y esencial de este proyecto, pero esta se desarrollará de manera lúdica para hacerla más interesante. Esto es así, ya que se ha podido observar como el usuario pierde totalmente el interés en actividades monótonas o que carecen de atractivo para él. Además teniendo en cuenta que es una persona mayor y que es consciente de lo que pasa a su alrededor pese a su enfermedad, por ello no debemos plantear las actividades como si fuera para niños pequeños, por que el usuario percibe esta actitud lo que supone que manifieste en muchas ocasiones, que preferiría estar haciendo otras cosas fuera del centro como las personas adultas. A su vez, hay que analizar cada día el estado de ánimo del usuario, porque es cierto que en ocasiones presenta actitudes infantiles. Por ello, las actividades diseñadas tienen este carácter lúdico que resultan un atractivo para el usuario de la intervención y que además le reportara beneficios que él demanda como es aprender a leer y escribir.

Puesto que el usuario le cuesta retener información y comprender los conceptos, el pedagogo se ha de encargar de que cada día antes de empezar con la nueva actividad deberá de hacer un breve repaso de lo aprendido hasta el momento, porque si no lo hacemos podemos caer en el error de que el usuario aprenda conocimientos nuevos sin haber consolidado lo anterior, lo que supondrá un fracaso total del proyecto. Por ello, cada vez que se finalice una fase, es necesario volver a repetir el proceso para certificar que el usuario ha logrado asimilar todos los conceptos y que su progreso es el adecuado.

A continuación, se detallará cada una de las fases con las que constara el proyecto, así como también su duración aproximada. Dichas fases se ordenaran de tal manera que en primer lugar nos encontremos con la entrada del Zoo. Una vez dentro nos encontramos 3 tipos de hábitats distintos, de tal manera que cada uno de ellos concuerde con los objetivos planteados en el proyecto. Cada una de las fases de este proyecto contará con actividades diseñadas especialmente para que se adapte a la temática del proyecto.

1. Entrada al Zoo. (Apéndice 4)

La estrategia se desarrollaría de tal manera que en la entrada del zoo es necesario prepararse para iniciar un largo recorrido, para que no nos cansemos

de caminar ni de escribir como se llama cada animal y algunas de sus características. Para ello es necesario practicar los trazos o “rutas” que se pueden seguir para llegar hasta cada animal. De esta manera trabajaremos el primer objetivo, el cual consiste en cuestiones relacionadas con la lateralidad, espacialidad, grafomotricidad.

Duración: 40h

1. Hábitat Nº 1. (Apéndice 5)

En el *primer hábitat* trabajaremos las cuestiones relacionadas con el segundo objetivo del proyecto, el cual aborda las vocales, su escritura, lectura, etc. En este hábitat, haremos una pequeña “ruta” y comenzaremos por nombrar animales que comiencen por la letra “A”, como por ejemplo, “araña”. Como se ha nombrado con anterioridad no solo se trabajaran los nombres de animales, sino que se añadirán cuestiones y vocabulario que se relacionen con el entorno y que empiecen por la letra “A” y así sucesivamente con todas las vocales hasta finalizar con las mismas. De esta manera, no solo aprenderá cuestiones básicas como las vocales y los animales, sino que ampliaremos su vocabulario con otras cuestiones, lo que también le proporcionará conocimientos sobre el entorno del mismo.

Duración: 80h

2. Hábitat Nº 2 (Apéndice 6)

El *segundo hábitat* está relacionado con las cuestiones del abecedario. Esta fase será la que más se prolongue en el tiempo ya que como bien sabemos el abecedario contiene 27 letras, y con ello una infinidad de palabras relacionadas con cada una de ellas. En primer lugar, comenzaremos a trabajar con las sílabas, su pronunciación, escritura y relacionando con sonidos. Una vez que nos cercioremos de que el usuario ha comprendido este primer bloque, procederemos a incrementar el nivel de dificultad, donde en segundo lugar nos encargaremos de trabajar las palabras, primero las cortas y posteriormente las largas.

Teniendo en cuenta de que se trata de bloque tan extenso el pedagogo encargado de la realización de las actividades ha de ser perspicaz y detectar

cuando el usuario está perdiendo interés, no comprende lo que se le está explicando o simplemente se niega a hacer la actividad. En este caso, ha de saber cambiar de actividad, aunque esta no esté relacionada con la temática del proyecto, para captar la atención del usuario hacer que desconecte un poco y a medida que pase el tiempo volver a reconducir esa actividad externa al proyecto.

Duración: 80h

3. Hábitat Nº 4 (Apéndice 7)

Finalmente, el tercer y último hábitat estará relacionado con el objetivo de conocer los artículos y conectores dentro de una frase. En este hábitat haremos un repaso de todo lo aprendido por el recorrido realizado por el Zoo, e iremos añadiendo a cada uno de los animales los artículos delante, además formaremos frases con cada animal y cuestión aprendida en los hábitats. En este último paso es de vital importancia potenciar el pensamiento autónomo del usuario y que este haga uso de su memoria y recuerde lo aprendido hasta ahora, de esta manera a la vez que se enseñan las cuestiones relacionadas con el objetivo, estaremos potenciando cuestiones como autonomía, pensamiento crítico y memoria.

Duración: 32h

Recursos

Para la correcta realización y puesta en práctica del proyecto es necesaria la participación de un pedagogo que se encargue de realizar las actividades con el usuario además de la evaluación de los resultados. Es de vital importancia que su perfil profesional este dotado de conocimientos para la intervención con personas con diversidad funcional, estrategias de intervención dinámicas, que sea capaz de moldear las actividades en cada momento y situación por la que se encuentre pasando el usuario y sea capaz de rediseñar o pensar en actividades alternativas que vuelvan a captar la atención del mismo, ya que durante la observación y puesta en práctica de algunas de las actividades, se ha detectado que el usuario cuando no le gusta una actividad se niega a realizarla o ese día no le apetece hacerlas, etc. Por lo tanto, el pedagogo ha de ser capaz de solventar todos los problemas que se vayan presentando a lo largo del

proyecto. Por otra parte, es necesario que no se cambie constantemente de profesional ya que el usuario tiene un carácter muy cerrado y con algunas personas se niega a realizar las tareas, por lo que ha de ser capaz de empatizar y entablar conversación con el mismo y luego iniciar las actividades.

Asimismo, la familia del usuario puede hacerse participe de este proyecto de tal manera que están en contacto con el pedagogo encargado del proyecto, sean capaces de reforzar en casa lo aprendido en el centro, ya que debe de existir comunicación entre ambas partes, ya que de este modo el usuario se verá apoyado en todos los ámbitos de su vida y mostrara más interés. Además, de esta manera también nos aseguraremos de que el material con el que trabaja este en casa sea el adecuado y este supervisado por un profesional de la educación.

Por otra parte, es de vital importancia que el profesional encargado del desarrollo del proyecto tenga previsto los materiales necesarios que han de ser empleados en las actividades y que contribuirán a garantizar el éxito del proyecto. Puesto que este proyecto tendrá como lugar de desarrollo dentro de una de las aulas del complejo Acaman, no será necesario la adquisición de material adicional, ya que la sala está provisto de todo lo necesario para el correcto desarrollo de este proyecto, lo cual beneficiará al propio complejo puesto que no supondrá un costo adicional para el mismo. Dichos materiales son: folios, lápices, gomas, proyector/pizarra electrónica, Tablet, impresora, ordenador, creyones, rotuladores y ceras

La gran mayoría de actividades se harán, en cierto modo, de modo tradicional, ya que se emplearan fichas creadas para el desarrollo de algunas actividades, pero siempre teniendo en cuenta la temática del proyecto además de los objetivos planteados. Por otra parte, y como se comentaba anteriormente el profesional en algunas ocasiones ha de saber improvisar, por lo que algunas actividades se pueden rediseñar y realizar con otros medios o quizás en otro entorno.

Temporalización

	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
Entrada al Zoo						
Hábitat N° 1						
Hábitat N° 2						
Hábitat N° 3						

Propuesta de evaluación del proyecto

En cuanto a la evaluación del logro de los objetivos que han sido planteados, esta se hará de manera no sistemática, ya que es el propio pedagogo quien valorará día tras día los progresos del usuario. Este progreso se hará de manera observacional y haciéndole preguntas al usuario sobre lo aprendido e incluyéndose en la propia evaluación, ya que de esta forma se podrá intercambiar información con el usuario y conocer los distintos puntos de vista. Además, el usuario no se sentirá presionado por el hecho de que no es una evaluación que se realiza mediante pruebas, test o exámenes, ya que se ha podido comprobar que cuando el usuario se encuentra bajo presión no trabaja bien y se bloquea.

Por ello, el registro de evaluación que será utilizado durante todo el proceso será la valoración de la adecuación o inadecuación de la puesta en práctica de las actividades. Por ello, tras cada finalización de las diferentes fases/hábitat del proyecto el pedagogo junto con el usuario de la intervención harán una valoración conjunta de lo aprendido hasta el momento, las cosas que no ha logrado llegar a comprender, las cosas que el cambiaría, y recibir retroalimentación del profesional explicando cómo ha logrado avanzar, lo que ha aprendido y consejos y material para afrontar la nueva fase del proyecto con más ganas, intentando favorecer el estado anímico del usuario. De esta manera el usuario será capaz de identificar las cosas que ha aprendido y en las que ha

logrado progresar y en las que no y porque. De esta manera, le resultara más fácil al pedagogo identificar y erradicar o modificar el problema de la inadecuación de la actividad para favorecer el desarrollo del proyecto.

En lo que respecta a los instrumentos para la recogida de información, sería de gran ayuda que el pedagogo tuviera un diario de campo donde fuera anotando toda la información que vaya surgiendo mediante el transcurso del proyecto, así como también los resultados que se vayan obteniendo para que una vez finalizada la intervención poder valorar el nivel de logro de los progresos comparándolo con los objetivos generales y específicos que se han planteado en un principio.

Finalmente, añadir que el pedagogo tras finalizar cada actividad deberá de realizar una retroalimentación al usuario de los fallos que ha cometido y la manera en la que los puede subsanar, así como también el progreso que ha logrado. De esta manera aumentara la motivación por seguir avanzando y consiguiendo los logros propuestos.

Referencias bibliográficas

ASPACE.org. (2017). Tipos de parálisis cerebral - - ASPACE. Disponible en: <http://aspace.org/pagina/18/tipos-de-paralisis-cerebral>

Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra (2010) *Discapacidad intelectual.* Disponible en: http://creena.educacion.navarra.es/equipos/psiquicos/pdfs/di_definicion.pdf

Gobierno de Canarias (2016) *Rubrica - Lenguajes: Comunicación y Representación.* [PDF] Islas Canarias: pp.1-15. Disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/opencmsweb/export/sites/educacion/web/galerias/descargas/rubricas/infantil/ilno05.pdf>

Herrera Menchén, M. (2006). *La educación no formal en España.* Nº 74. [PDF] San Cristóbal de La Laguna: pp.11-22. Disponible en: https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/5995/mod_resource/content/0/ENF_en_Espana_HERRERA_MECHEN.pdf

Hermanas Hospitalarias Complejo Acamán (2011)a *Historia.* Complejoacaman.org. Disponible en: http://www.complejoacaman.org/opencms/opencms/menu_vertical/complejo/historia/

Hermanas Hospitalarias Complejo Acamán (2011)b *área educativa.* Complejoacaman.org. Disponible en: http://www.complejoacaman.org/opencms/opencms/menu_vertical/area_educativa/educacion_especial.html

Hermanas Hospitalarias Complejo Acamán (2011)c *Centro de empleo.* Complejoacaman.org. Disponible en: http://www.complejoacaman.org/opencms/opencms/menu_vertical/area_integracion/centro_empleo.html

Motschilnig R. (2012) La educación de adultos reporta mayores beneficios: inventario de los estudios e investigaciones disponibles. *EAD – Educación de adultos y desarrollo.* Recuperado de: <https://www.dvv-international.de/index.php?id=408&L=3>

Póo Argüelles, P. (2008). *Parálisis cerebral infantil.* [PDF] Hospital Sant Joan de Dèu, Barcelona: pp.271-275. Disponible en: <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/36-pci.pdf>

Torres, C & Pareja, J. (2007). *La educación no formal y diferenciada. Fundamentos didácticos y organizativos*. Madrid: CCS. Pp.13-23.

Apéndice

Apéndice 1.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>1.- Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p> <p>Este criterio, por una parte, trata de constatar la capacidad de los niños y de las niñas para pronunciar correctamente, de acuerdo con su nivel de desarrollo, o si presentan alguna dificultad. Por otra parte, se propone comprobar la capacidad del alumnado para entender y expresar ideas, pensamientos, sentimientos, vivencias, necesidades..., y si respeta las pautas elementales que rigen el intercambio lingüístico (atención y escucha, respeto a los turnos de palabra, mirar al interlocutor, mantener el tema, etc.). Para ello, se habrá de tener en cuenta si el alumnado participa en situaciones de comunicación oral (en la asamblea del aula, en diálogos entre sus iguales o con adultos, etc.), o, por el contrario, se inhibe de participar. En estas situaciones se habrá de observar el vocabulario utilizado, la estructura oracional (concordancia entre género y número, etc.), el orden lógico o cronológico que emplea en la construcción de las frases, si emplea un tono de voz adecuado, si respeta el turno de participación y no interrumpe cuando otra persona habla, etc. También se podrá tener en cuenta si manifiesta interés y curiosidad por las explicaciones de los demás y si respeta las diversas opiniones. Finalmente, se habrá de prestar atención a la emisión del habla, tanto en conversaciones y diálogos como en el recitado de poemas, trabalenguas, retahílas, canciones, etc.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, con alguna incorrección en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, con alguna dificultad mensajes orales de diferente naturaleza, y en pocas ocasiones manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, sin incorrecciones importantes en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, sin dificultades destacables mensajes orales de diferente naturaleza, y a menudo manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, con bastante corrección en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta con bastante facilidad mensajes orales de diferente naturaleza, y muchas veces manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, generalmente con corrección en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, con mucha facilidad mensajes orales de diferente naturaleza, y casi siempre manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>

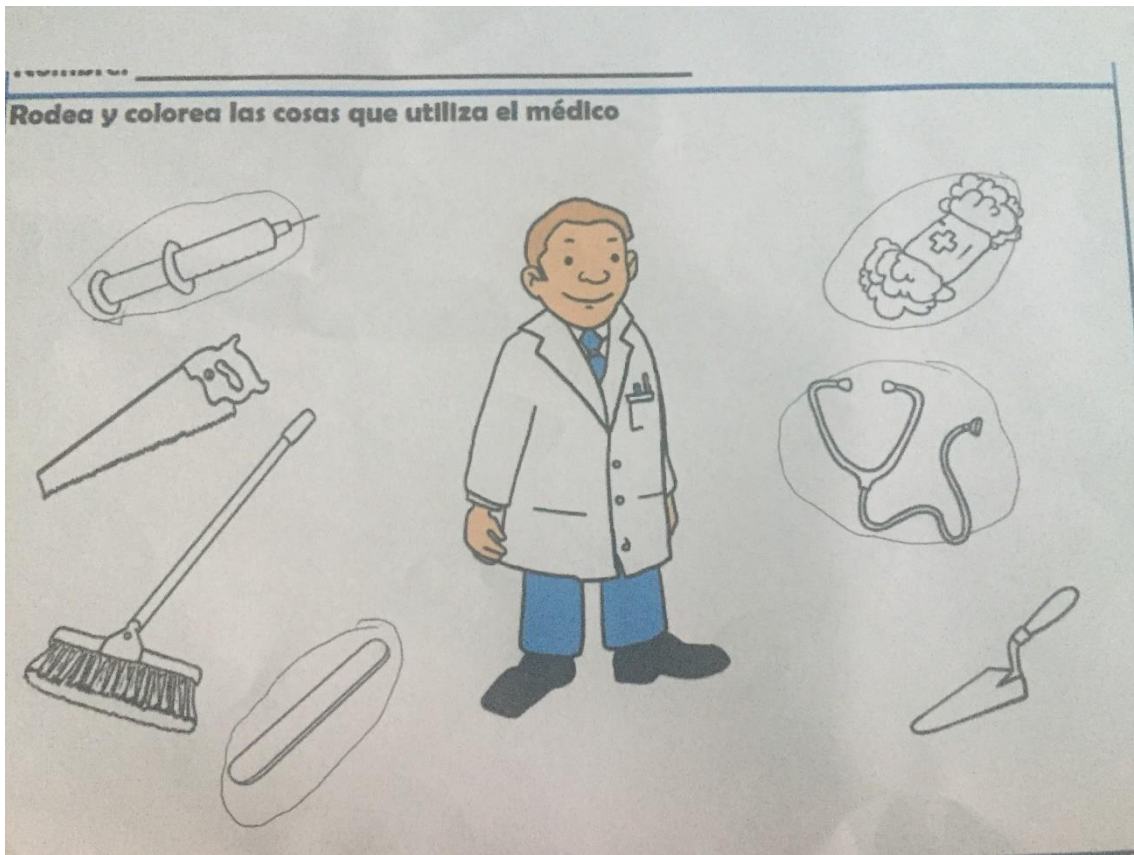
CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>2.- Segmentar el lenguaje oral con conciencia léxica, silábica y fonémica, en lengua materna y lengua extranjera, así como discriminar auditivamente las diferencias fonéticas del lenguaje oral.</p> <p>Con este criterio se pretende conocer si los niños y las niñas son capaces de segmentar oralmente las frases que emiten en palabras, y éstas, a su vez, en sílabas y fonemas, demostrando capacidad para analizar la estructura sonora del habla, realizando con eficacia actividades de identificar, aislar, añadir, omitir, sintetizar, sustituir sílabas y fonemas en palabras, así como reconocer y producir rimas. Asimismo, con este criterio se intenta apreciar la capacidad de los niños y niñas para procesar temporalmente las señales acústicas que facilitan la discriminación auditiva de sonidos de diferentes características. Se observará si en la presentación de frases orales son capaces de reconocer el número de palabras que están contenidas en la oración y de aislar sílabas o sonidos en palabras, u omitirlos; de igual modo, se prestará atención a su capacidad para reconocer semejanzas de sílabas iniciales y finales entre palabras. Al efecto, se podrían tener en cuenta las producciones orales, gráficas y gestuales de los niños y niñas en actividades tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc.</p>	<p>Con alguna dificultad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Sin gran dificultad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Generalmente con facilidad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Con bastante facilidad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>3.- Memorizar pequeños relatos, incluyendo los de tradición cultural canaria, expresando oralmente o mediante dibujos su contenido.</p> <p>El criterio trata de comprobar la capacidad de los niños y las niñas para comprender, retener, recordar y reproducir pequeños relatos, respetando una secuencia temporal lógica e identificando los personajes, el espacio y el tiempo en el que se desarrolla la acción. De un lado, habrá que apreciar si el alumnado comprende la historia narrada. Para ello se obtendrá información a través de preguntas sobre su contenido con el fin de constatar si identifica a sus personajes, si establece relaciones entre ellos y si es capaz de situar temporalmente su desarrollo (¿qué ocurrió al principio?, ¿cómo finaliza?, etc.). En sus respuestas, o a través de sus dibujos, se observará si la escena y los personajes representados corresponden al relato, si guardan una secuencia temporal y si introducen o suprimen elementos. De otro lado, habrá que constatar si recuerda y reproduce sencillos textos o relatos. En tal sentido se tendrá en cuenta si en sus exposiciones orales mantiene una mínima estructura narrativa o, por el contrario, la línea argumental es débil, se interrumpe y no se reanuda; si describe la acción y los personajes con profusión de detalles o sólo nombra características generales; si introduce en su historia diálogos entre los personajes; y si, por último, emplea formas expresivas (diferentes voces para los protagonistas, efectos de sonido, onomatopeyas, etc.), o, en vez de esto, la presentación de la historia es monótona y no se destaca ningún aspecto del relato.</p>	<p>Sin dudas importantes recuerda y reproduce, de forma oral o a través de sus dibujos, pequeños relatos incluyendo los de tradición cultural canaria; respeta esporádicamente una secuencia temporal lógica e identifica sin imprecisiones importantes los personajes, el espacio y el tiempo en el que se desarrolla la acción.</p>	<p>Habitualmente con claridad y fluidez recuerda y reproduce, de forma oral o a través de sus dibujos, pequeños relatos incluyendo los de tradición cultural canaria; respeta a menudo una secuencia temporal lógica e identifica habitualmente con precisión los personajes, el espacio y el tiempo en el que se desarrolla la acción.</p>	<p>Con bastante claridad y fluidez recuerda y reproduce, de forma oral o a través de sus dibujos, pequeños relatos incluyendo los de tradición cultural canaria; respeta muchas veces una secuencia temporal lógica e identifica con bastante precisión los personajes, el espacio y el tiempo en el que se desarrolla la acción.</p>	<p>Con mucha claridad y fluidez recuerda y reproduce, de forma oral o a través de sus dibujos, pequeños relatos incluyendo los de tradición cultural canaria; respeta casi siempre una secuencia temporal lógica e identifica con mucha precisión los personajes, el espacio y el tiempo en el que se desarrolla la acción.</p>

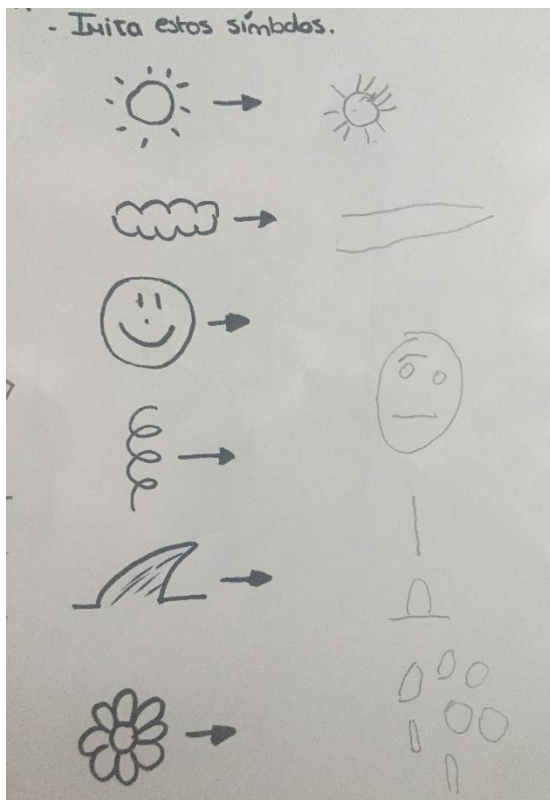
CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>4.- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.</p> <p>Mediante este criterio se pretende comprobar si los niños y las niñas se interesan por la lengua escrita, y si se inician en la utilización funcional de la lectura y de la escritura como medios de comunicación, de información y de disfrute. Asimismo, se persigue valorar la capacidad del alumnado para establecer relaciones entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, así como su capacidad para interpretar el código escrito. Se habrá de verificar si diferencia la forma de expresión escrita de otras formas de expresión gráfica; si reconoce, en distintos tipos de textos, grafías presentes en palabras que les son familiares (las letras de su propio nombre, el de otros niños y niñas de la clase, productos comerciales conocidos...). De igual forma, con este criterio se habrá de apreciar si los niños y niñas son capaces de leer y reconocer letras, palabras o pequeñas frases significativas de interés para ellos (títulos de cuentos, materiales del aula, etc.). Se prestará atención a la demostración de actitudes de curiosidad e interés por explorar los mecanismos básicos del código escrito, así como el conocimiento de algunas características y convenciones de la lengua escrita que se consolidarán en la Educación Primaria. Para ello, se habrá de observar si preguntan con frecuencia para saber lo que hay escrito, si se acercan a los libros para mirar e interpretar lo que ven, si hacen comentarios y formulan hipótesis sobre los textos, si leen en voz alta palabras y frases conocidas. Finalmente, se habrá de observar si hacen un uso conveniente de los libros (trato cuidadoso, colocación adecuada, etc.).</p>	<p>Esporádicamente en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto, utiliza el código escrito con interés poco constante para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y con alguna dificultad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>A menudo, en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto, utiliza el código escrito a menudo con interés para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y sin gran dificultad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>Muchas veces en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto, utiliza el código escrito generalmente con interés para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y, generalmente con facilidad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>Casi siempre en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto, utiliza el código escrito con mucho interés para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y, con bastante facilidad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>5.- Representar gráficamente lo que lee.</p> <p>La finalidad del criterio es comprobar si el alumnado es capaz de realizar representaciones gráficas, tanto de aquellas palabras o frases que puede leer, como de cuentos u otros textos leídos por otras personas; también se habrá de valorar su capacidad para escribir algunas palabras conocidas. Por otra parte, se habrá de considerar si el alumnado utiliza elementos convencionales del sistema de escritura (linealidad, orientación izquierda-derecha, situación del papel ...). Igualmente, se atenderá a la demostración de actitudes de curiosidad e interés por acercarse al mundo de lo escrito. Para lo anterior, se prestará atención a las producciones de los niños y niñas. Se observará si añaden elementos escritos (convencionales o no) en sus representaciones gráficas, si preguntan e investigan sobre cómo escribir determinadas palabras. De idéntico modo, se habrá de observar si existe relación entre la representación gráfica y lo previamente leído o narrado. Las actividades de escribir, sugeridas o espontáneas, podrán servir para valorar, de una parte, el uso de elementos convencionales del sistema de escritura (escritura lineal, seguimiento de la direccionalidad izquierda-derecha, etc.) y, de otra, si participan con agrado e interés en tales actividades.</p>	<p>Con alguna dificultad, comunica, a través de diferentes elementos gráficos (dibujos, trazos, letras, palabras...) el contenido, las ideas, sentimientos, deseos... que le sugieren las palabras o frases significativas que lee o los cuentos o textos leídos por otras personas.</p>	<p>Sin gran dificultad, comunica, a través de diferentes elementos gráficos (dibujos, trazos, letras, palabras...) el contenido, las ideas, sentimientos, deseos... que le sugieren las palabras o frases significativas que lee o los cuentos o textos leídos por otras personas.</p>	<p>Generalmente con facilidad, comunica, a través de diferentes elementos gráficos (dibujos, trazos, letras, palabras...) el contenido, las ideas, sentimientos, deseos... que le sugieren las palabras o frases significativas que lee o los cuentos o textos leídos por otras personas.</p>	<p>Con bastante facilidad, comunica, a través de diferentes elementos gráficos (dibujos, trazos, letras, palabras...) el contenido, las ideas, sentimientos, deseos... que le sugieren las palabras o frases significativas que lee o los cuentos o textos leídos por otras personas.</p>

Apéndice 2



Apéndice 3



Apéndice 4

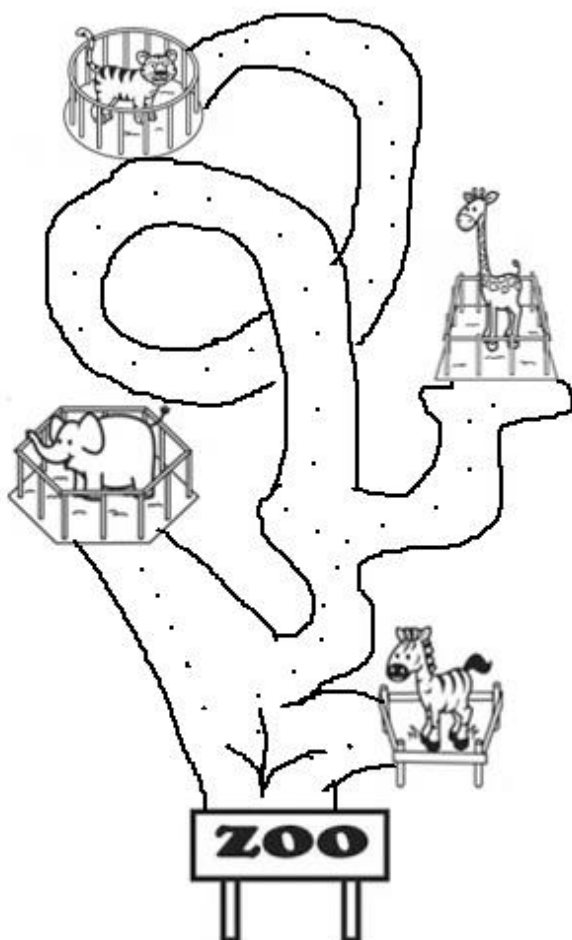
Actividades 1ª Fase.

En esta fase se englobaran todas las actividades pertenecientes a el objetivo general: “Mejorar la escritura” y sus correspondientes objetivos específicos.

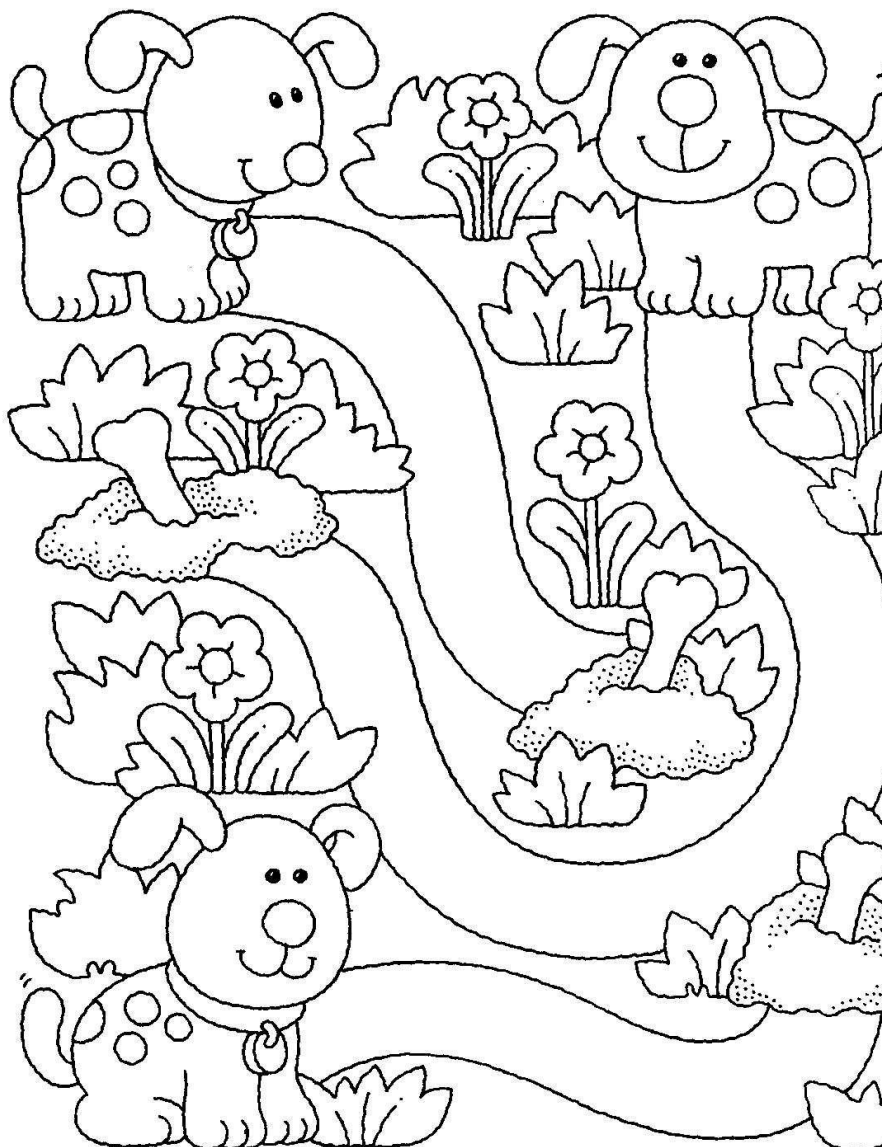
Planifiquemos

Descripción: Para la entrada al zoo necesitamos un mapa que nos indique donde se encuentran situados todos los animales. Para ello debemos planear bien las rutas que seguiremos y a donde nos lleva cada una, cual está más lejos y cual más cerca. Pinta cada camino con un color diferente para que sea más fácil distinguirlo

Materiales: Ficha personalizada, lápiz, Lápices de colores y Goma



- DIBUJA EL CAMINO QUE DEBE RECORRER CADA PERRO PARA ENCONTRAR EL HUESO QUE ENTERRÓ EN EL JARDÍN.
- COLOREA EL PERRO QUE RECORRE EL CAMINO MÁS LARGO.



Descubro los animales

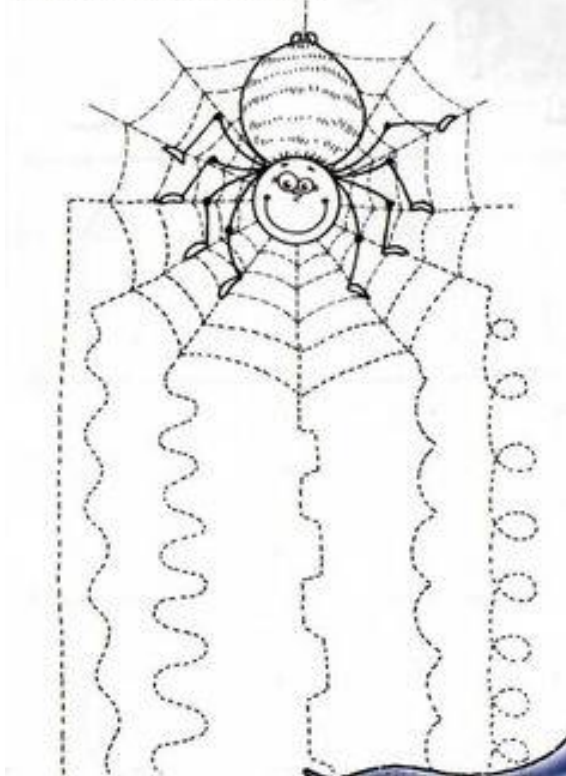
Descripción: En esta actividad el usuario deberá de seguir los puntos que ayudan a descubrir los distintos animales que hay escondidos tras los puntos. El usuario deberá de guiarse por los puntos y unirlos correctamente. Es importante observar que este siga un orden y una dirección concreta para trabajar cuestiones de lateralidad, espacialidad y direccionalidad.

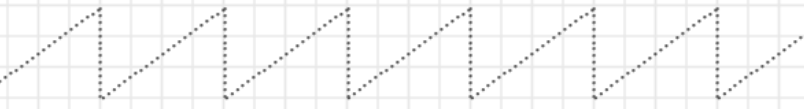
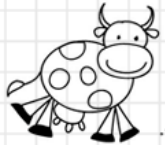
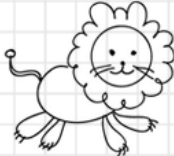
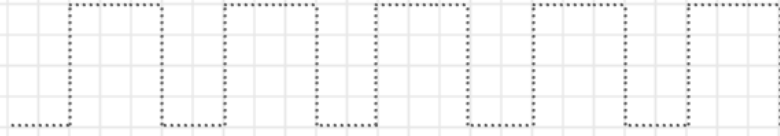
A medida que se vayan realizando las diversas fichas, es interesante que se vayan diciendo el nombre de cada animal, buscar o hacer el sonido que hace,

para que el usuario ya vaya relacionando conceptos y más adelante le sea menos costoso identificar los diferentes animales.

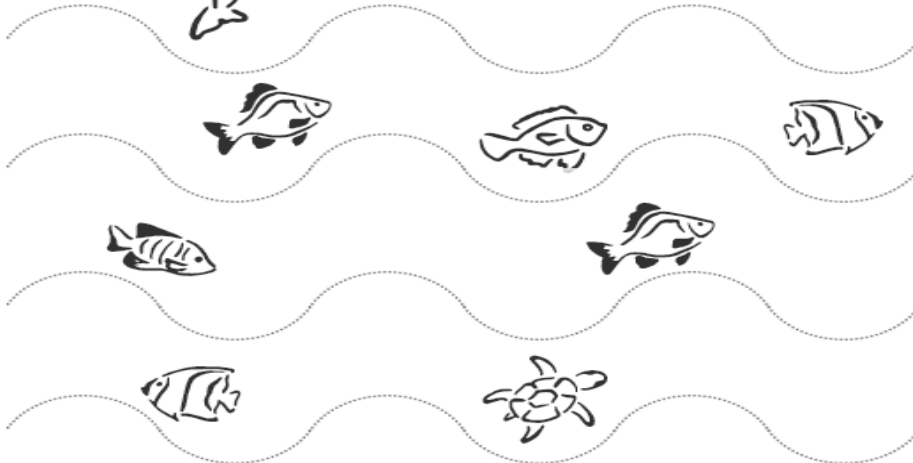
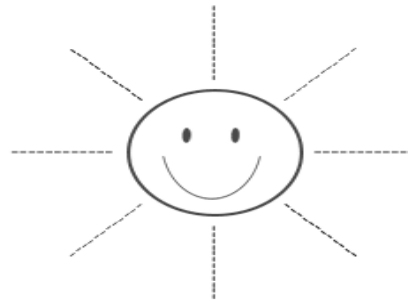
Materiales: Fichas personalizadas, lápiz, goma, lápices de colores, rotuladores y ceras

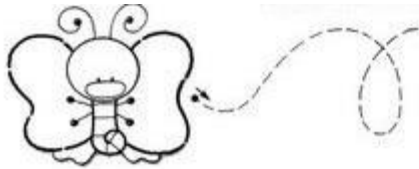
● CON LÁPICES DE DISTINTOS COLORES REPASÁ LAS LÍNEAS PUNTEADAS PARA AYUDAR A ESTA ARAÑA A PINTAR SU CASITA COLORIDA.





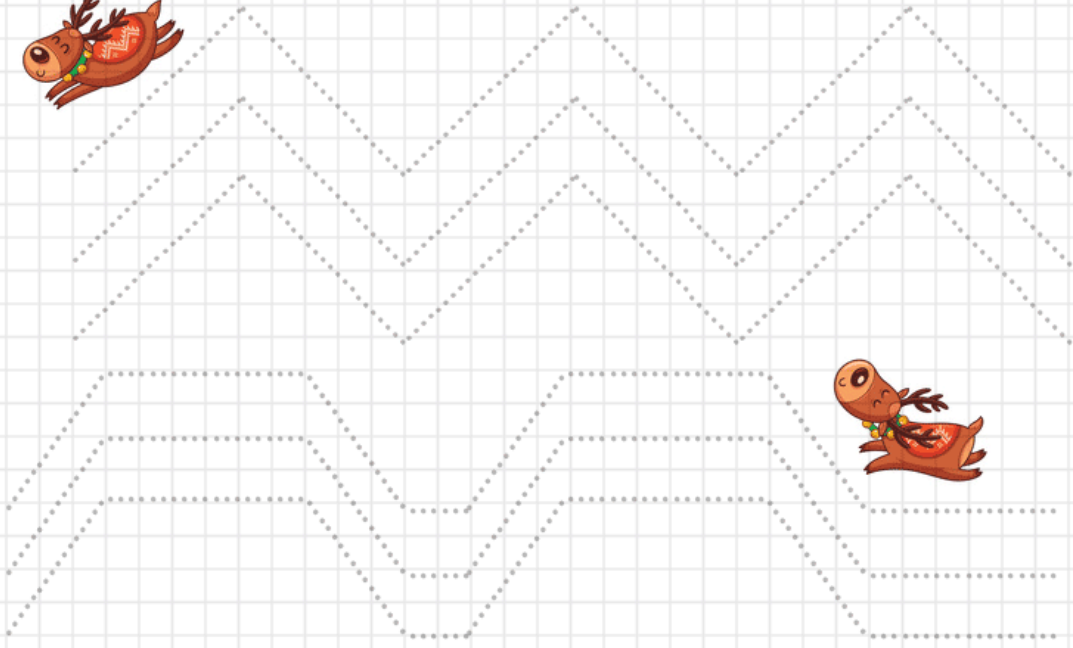
Grafomotricidad





edufichas

Nombre: _____



www.edufichas.com

Nombre: _____

Líneas y trazos (4)



Ayuda a estos perritos a llegar a sus casetas. Colorea la ficha.



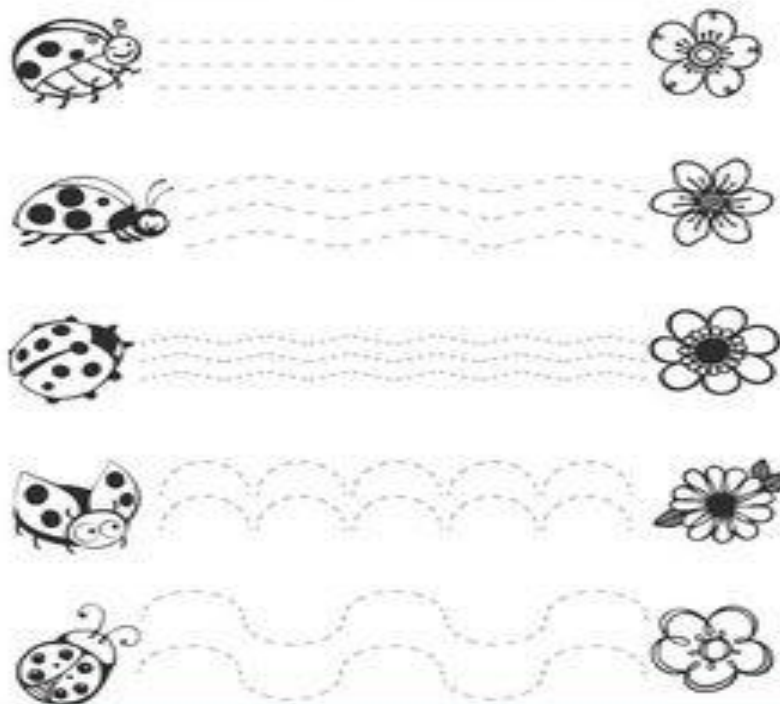
www.edufichas.com

Nombre: _____

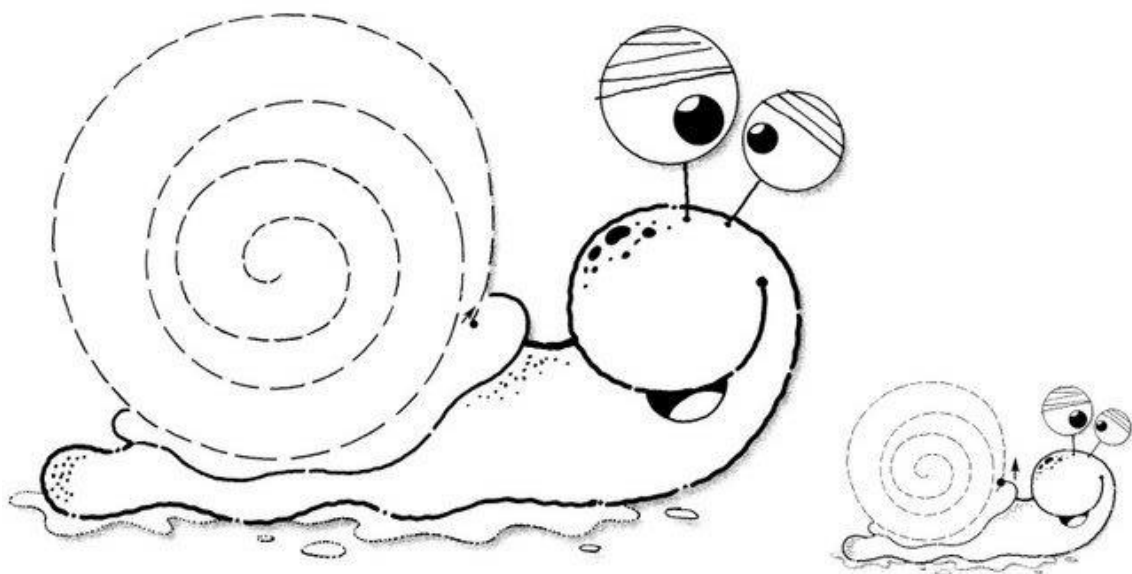
Líneas y trazos (1)

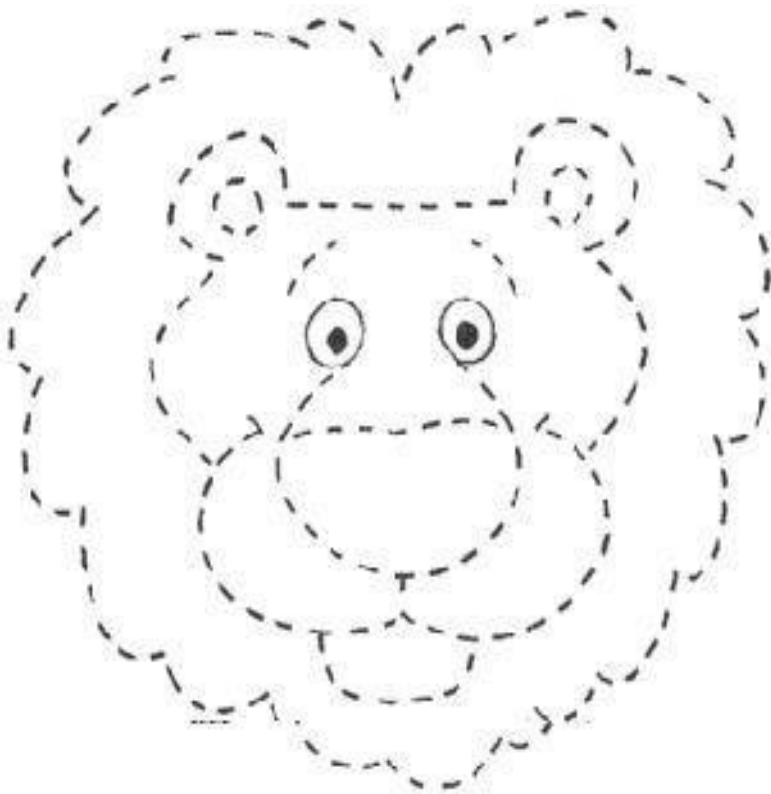
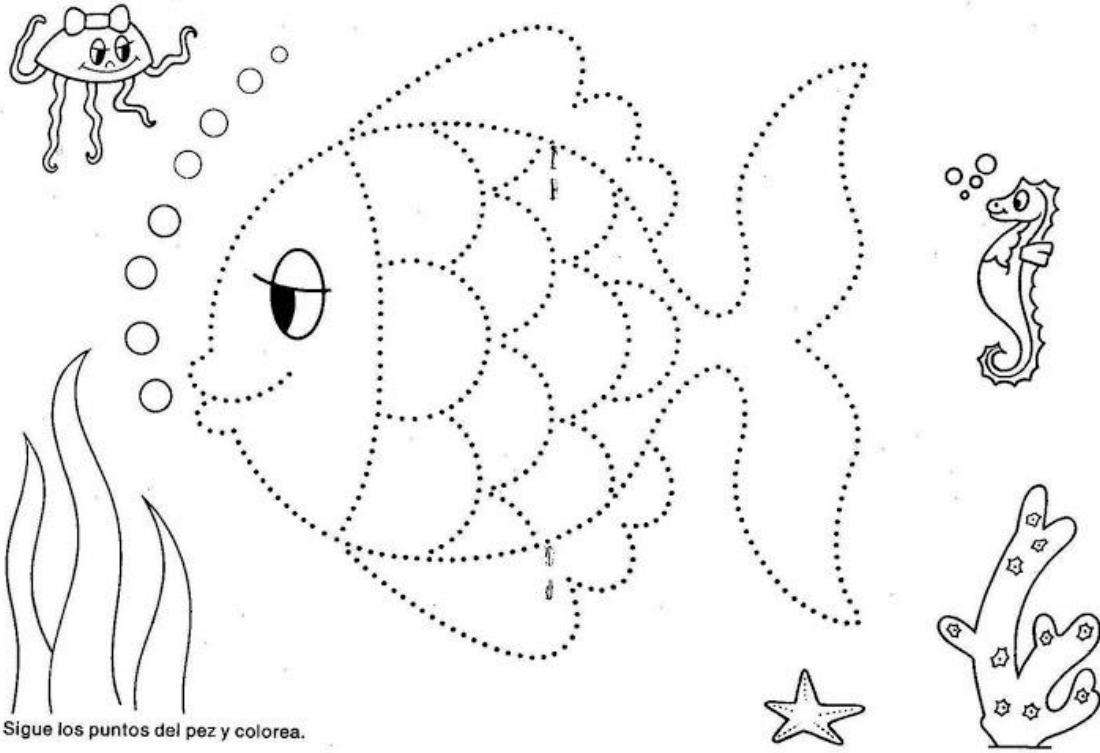


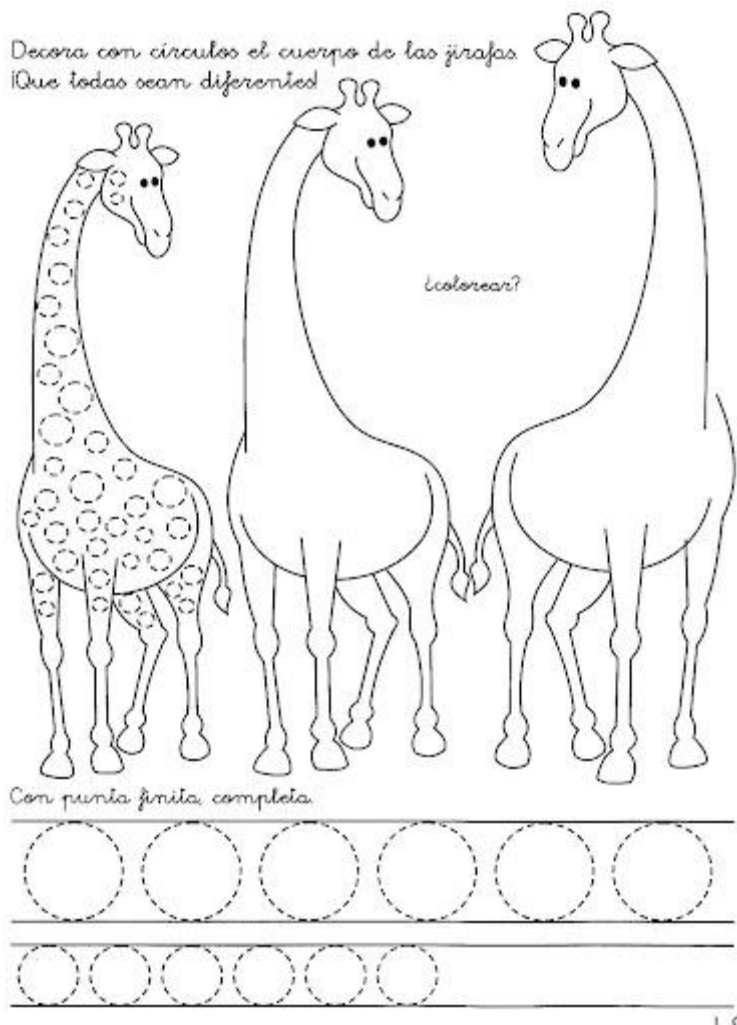
Ayuda a las mariposas a llegar hasta las flores. Colorea los dibujos



www.edufichas.com







Mi cuadernillo.

Descripción: Es necesario que el usuario practique en casa todo lo aprendido hasta ahora, por ello facilitamos este recurso para que el usuario trabaje en casa y para que también realice algunas de las actividades en el aula. Para descargar este recurso acceder al siguiente enlace:

<https://es.slideshare.net/joviandre/len1-33466246>

Materiales: Cuadernillo Santillana.

¿Cómo llego ahí?

Descripción: En esta ocasión trataremos de construir nuestro propio mapa del zoo. Para ello, elegiremos distintos tipos de animales, a elección del propio

usuario. Con la ayuda de un ordenador o Tablet buscaremos en internet los animales que hayan sido seleccionados y los imprimiremos.

Una vez que tengamos todos los animales impresos, buscaremos una cartulina de color claro y por elección del usuario pegara los animales donde el crea conveniente. El pedagogo ha de supervisar que los animales no se superpongan ni que estén demasiado pegados ya que posteriormente el usuario deberá trazar líneas o rutas para llegar hasta cada uno de esos animales. De esta manera, practicaremos la espacialidad y direccionalidad.

El pedagogo deberá de guiar en cierto sentido al usuario y darle algunas indicaciones sobre cuál puede ser el mejor camino o incluso trazarle con líneas o puntos algún camino, lo cual supondrá que ambos trabajen en equipo y se estrechen los lazos. Esto proporcionara un ambiente más relajado para trabajar en equipo.

Materiales: Cartulinas; rotuladores, Ceras, lápices, goma, folios, impresora, ordenador o Tablet y conexión a internet.

¿Quién está ahí?

Descripción: En esta actividad necesitaremos también la ayuda del usuario, será el quien elegirá los animales que más le gusten. Una vez impresos los pegará en un folio. (Los animales han de ser impresos en tamaño pequeño). Una vez pegados, el pedagogo ocultara estos animales con la ayuda de papel. Posteriormente realizara trazos con puntos por todo el folio haciendo un pequeño laberinto el cual deberá seguir el usuario.

La actividad consistirá en que el usuario ha de seguir los caminos correctamente que le lleven hasta donde se encuentran escondidos los animales, si logra realizar bien el camino y llegar a su destino descubrirá el animal que se oculta bajo el papel. Una vez descubierto y para hacer más atractiva la actividad, se buscara con la ayuda de una Tablet u ordenador imágenes sobre el animal, el sonido que hace, etc. Una vez acabada la actividad haremos un pequeño juego de sonidos donde volveremos a reproducir los sonidos de los animales sin desvelar cuales eran y el usuario tendrá que hacer memoria de que animal hacia dicho sonido.

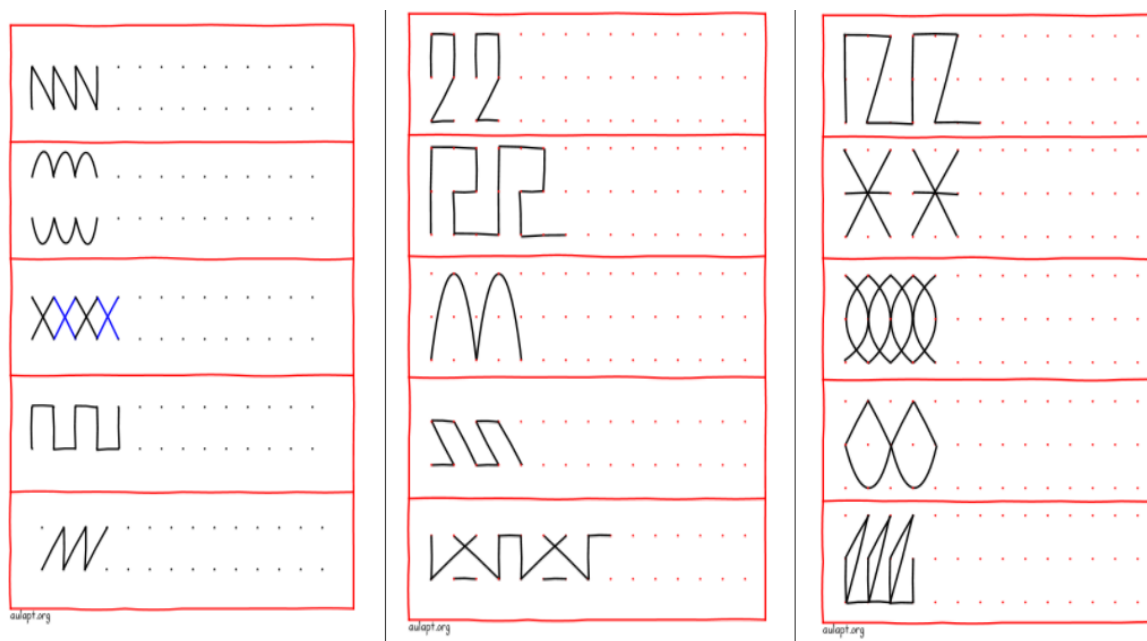
Materiales: Tablet, Impresora, Folios, Lápiz, Goma, Creyones, rotuladores y ceras.

Garabateando

Descripción: tras la práctica de trazos de líneas rectas y curvas, pasaremos a realizar actividades donde se indique el inicio de una secuencia relacionado con esto pero no esté finalizada, por lo cual el usuario poco a poco debe completar esa secuencia y calcular el tamaño, el espacio entre ellos, etc. De esta manera trabajaremos cuestiones relacionadas con la espacialidad y direccionalidad.

Una vez acabada la secuencia, el pedagogo se encargará junto con el usuario de realizar al menos 10 secuencias más diferentes a las de la actividad.

Materiales: Fichas personalizadas, rotuladores, creyones, ceras, lápiz y goma.



Mi mapa del zoo

Descripción: En esta actividad trabajaremos la grafomotricidad desde otra perspectiva y trabajar también secuencias. Primeramente junto con el usuario elegiremos animales, objetos, comidas que le gusten. Las imprimiremos y las pegaremos al final del folio (este se deberá colocar horizontalmente). Una vez pegados los animales u objetos, el pedagogo se encargara de puntear diferentes caminos para llegar a los animales. Posteriormente, necesitaremos pintura que colocaremos en un plato y donde el usuario mojará la punta de su dedo.

La actividad consiste en seguir una secuencia de colores a través del camino que se ha punteado de tal manera que, por ejemplo, la ballena que es un animal de agua haremos esa secuencia de colores en azul porque el agua es azul, y así con todos los animales. De esta manera además de seguir conociendo animales conocemos parte del medio en el que habitan.

Hay que enseñarle al usuario el hábitat de cada animal para que este vea los colores, y que no es una elección al azar que se le impone. Es necesaria la explicación para que este lo comprenda.

Apéndice 5.

En este anexo se englobaran todas las actividades correspondientes al segundo objetivo del proyecto: “Conocer las diferentes vocales” y sus correspondientes objetivos específicos.

Conozco a los animales

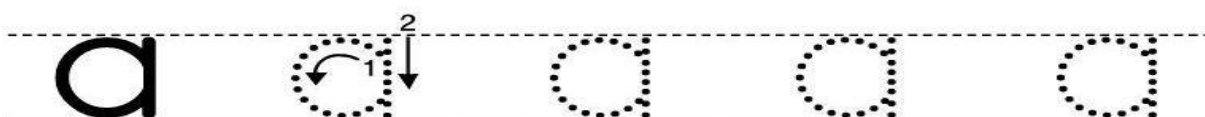
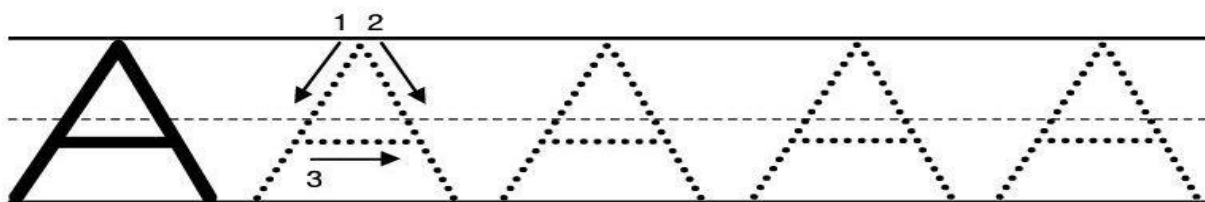
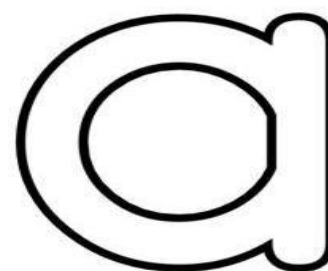
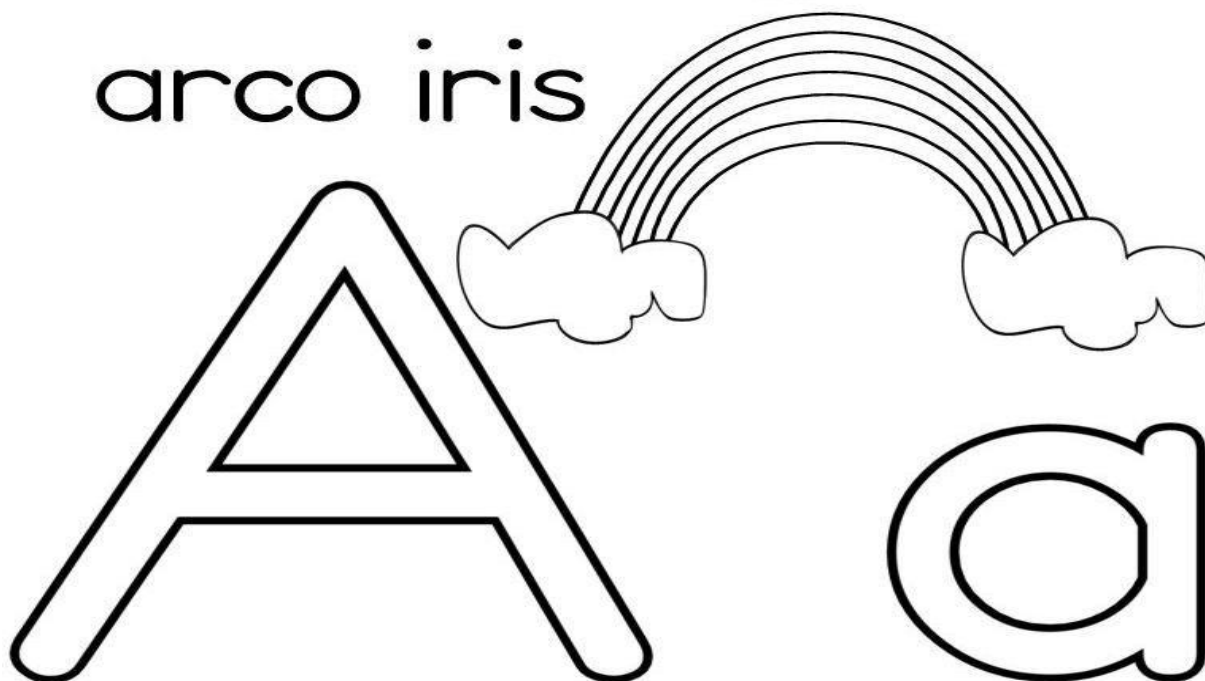
Descripción: La actividad consiste en aprender las diferentes vocales mayúsculas y minúsculas, así como la pronunciación la manera en la que se escriben, etc. Todas estas vocales estarán relacionadas con los animales o con el entorno que les rodea. Es de vital importancia incrementar la cantidad de vocabulario del usuario, por lo que cada vez que se aprenda un animal es conveniente hablar sobre su entorno, lo que come, porque lo come, en que grupo de animales se encuentra etc. Debido a la falta de atención que presente el usuario en muchas ocasiones se recomiendo realizar esta actividad también añadiendo videos, imágenes, sonidos, etc. Por lo tanto es conveniente tener una Tablet u ordenador que poder utilizar.

Ej.: A: Araña. La araña puede trepar por grandes árboles, tiene 8 patas, es un insecto, pone huevos, etc.

Esta actividad es conveniente repetirla hasta que el usuario sepa distinguir las letras. Existen diversas páginas en internet como, por ejemplo “edufichas.com” donde se pueden descargar recursos parecidos a los que se podrán ver a continuación.

Materiales: Folios, lápiz, goma, ceras, impresora, ordenador.

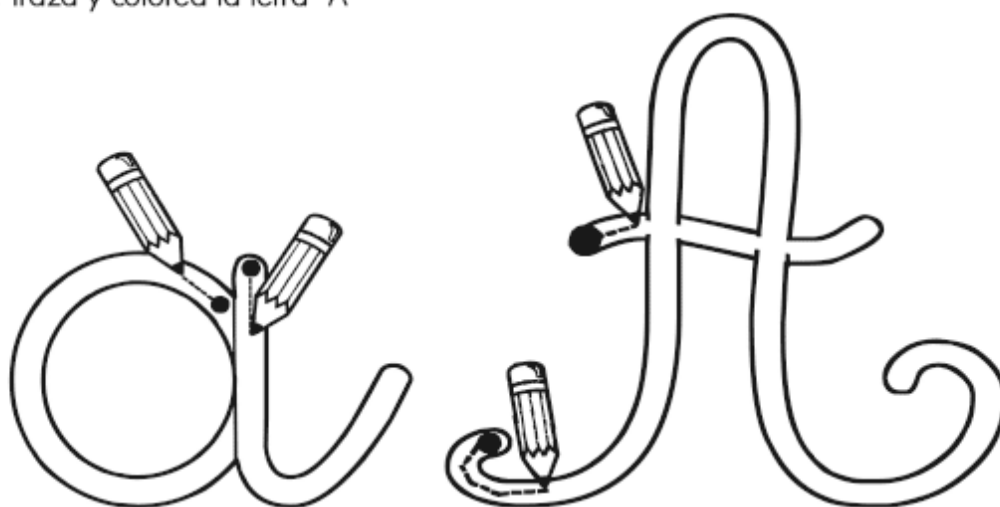
arco iris



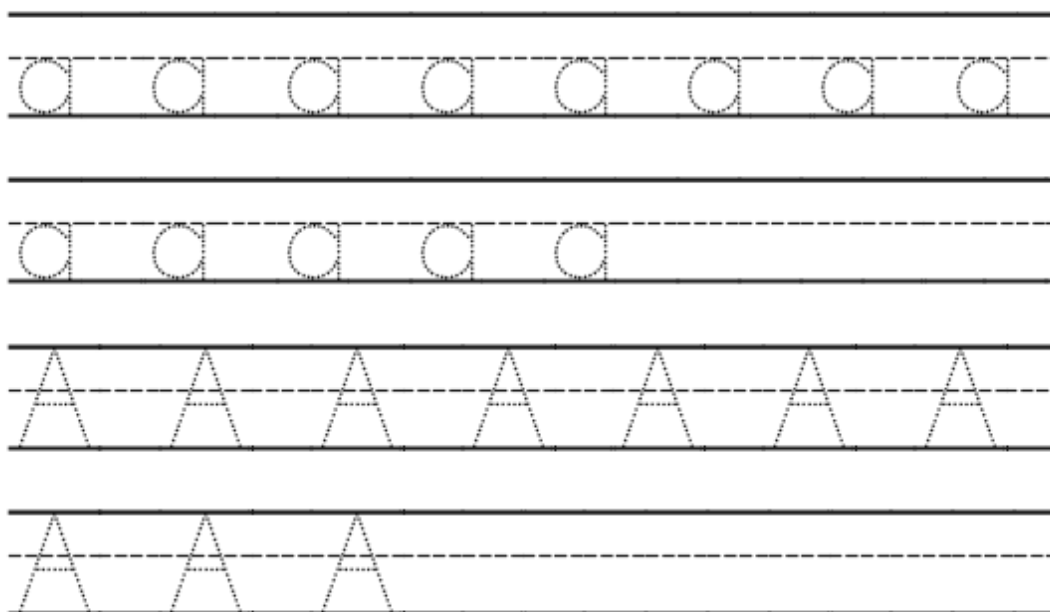
La letra "A"



1. Traza y colorea la letra "A"

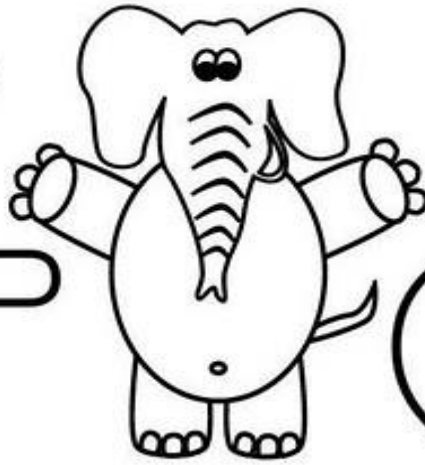


2. Escribe la letra "A"

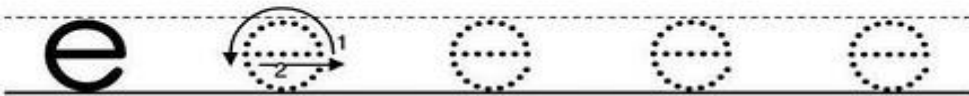
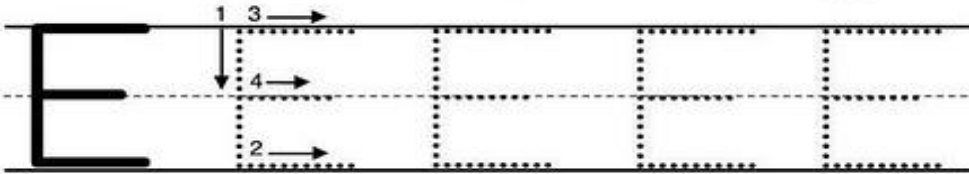


E

elefante

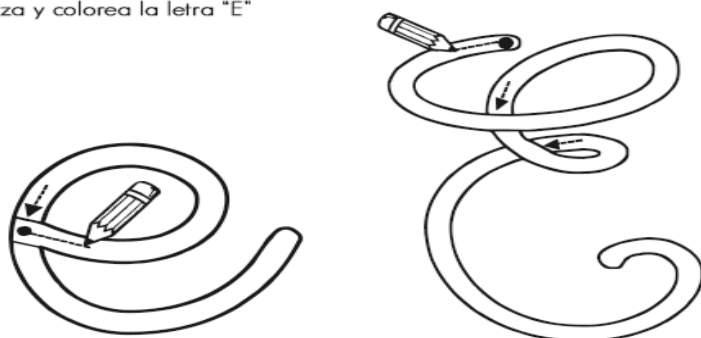


e

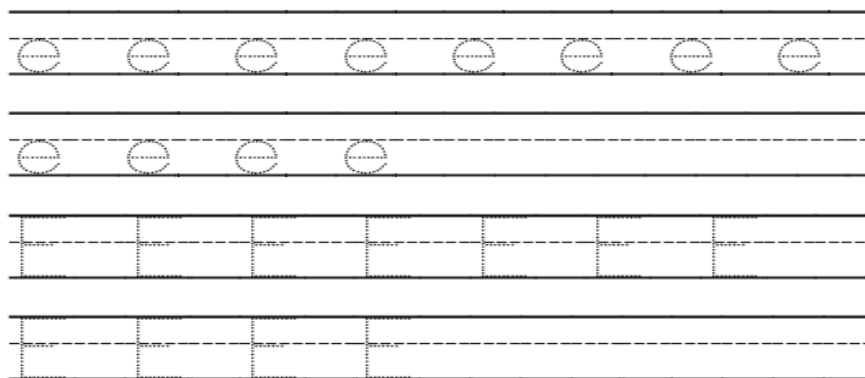


La letra "E"

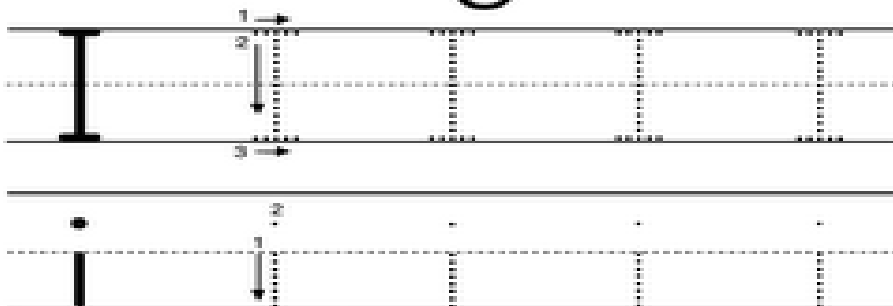
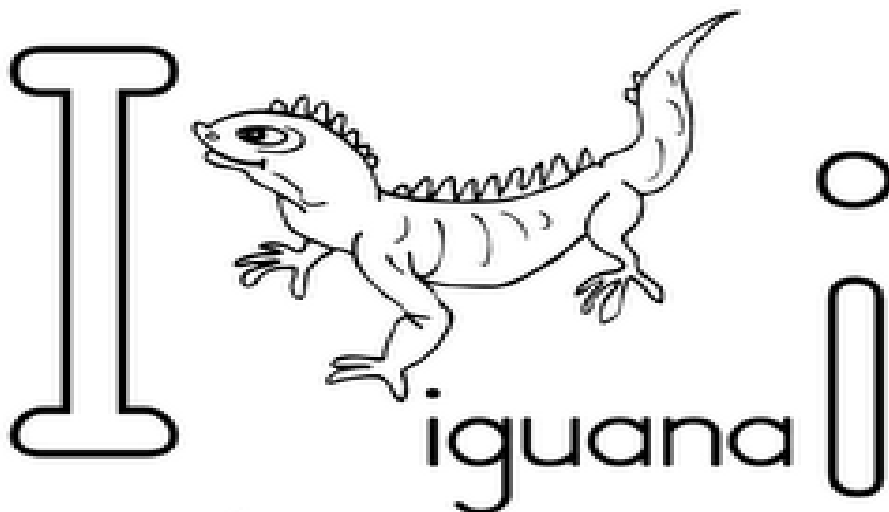
1. Traza y colorea la letra "E"



2. Escribe la letra "E"

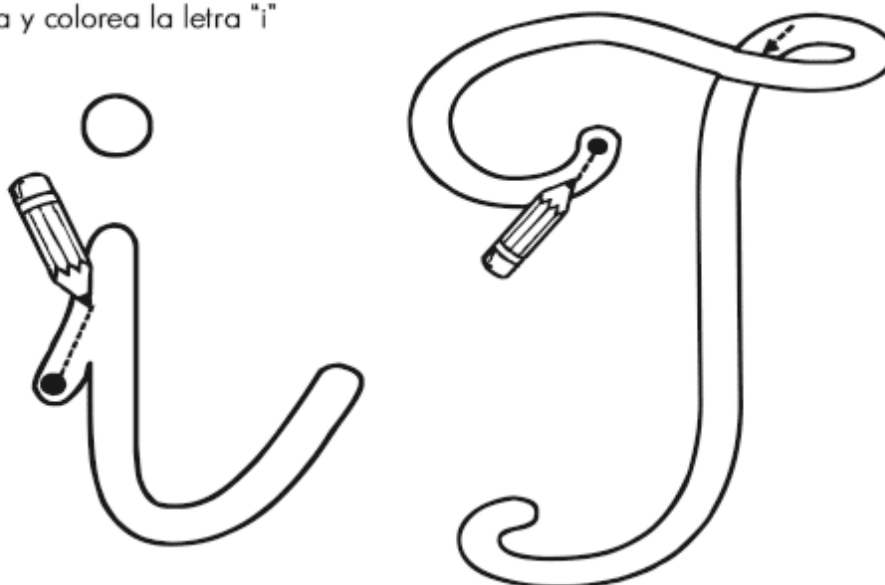


Nombre _____ Fecha _____



La letra "i"

1. Traza y colorea la letra "i"

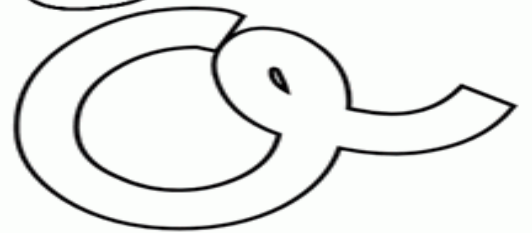
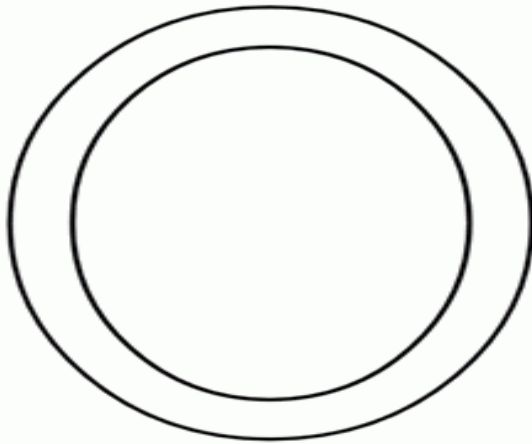


2. Escribe la letra "i"

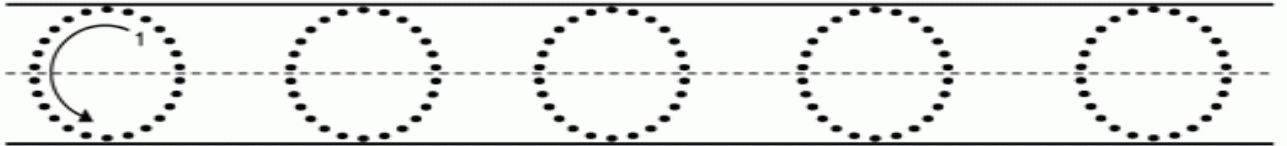
Handwriting practice lines for the letter 'i'. Each line consists of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The first line contains ten dotted lowercase 'i's for tracing. The second line contains four dotted lowercase 'i's for tracing. The third line contains ten dotted lowercase 'i's for tracing. The fourth line contains four dotted lowercase 'i's for tracing.

Nombre

Fecha



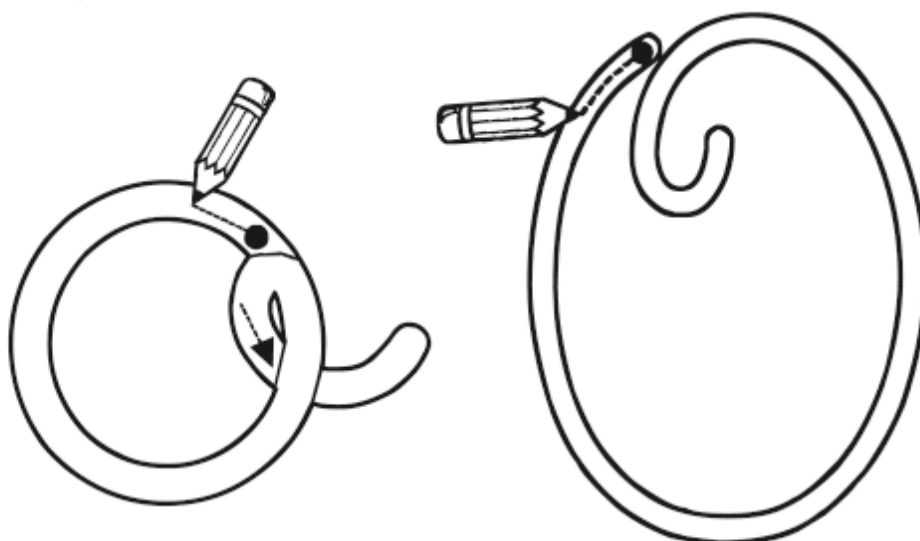
oso



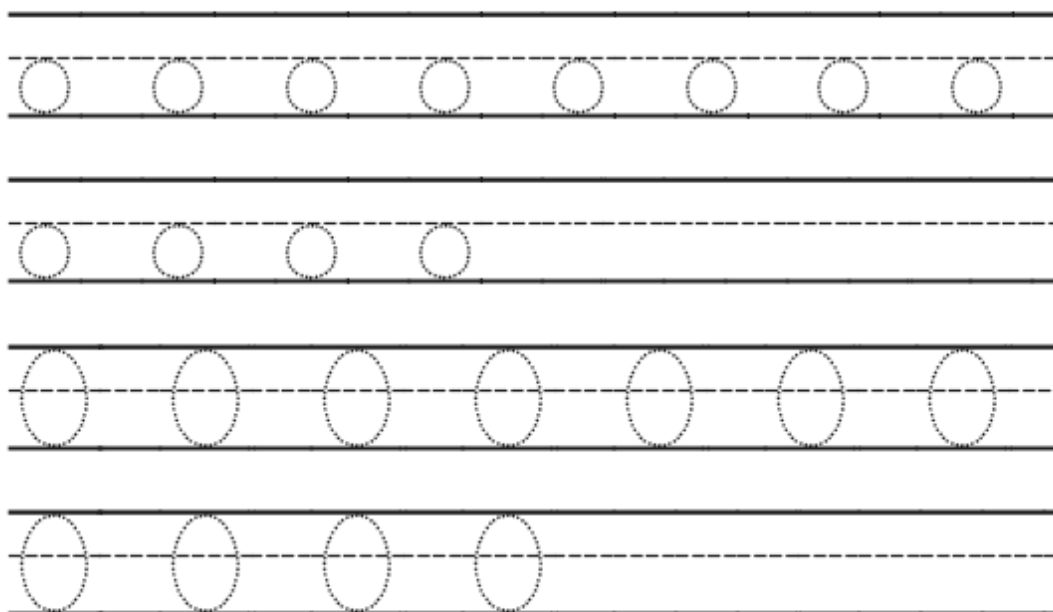
WWW.PARAPINTARYCOLOREAR.COM

La letra "o"

1. Traza y colorea la letra "o"

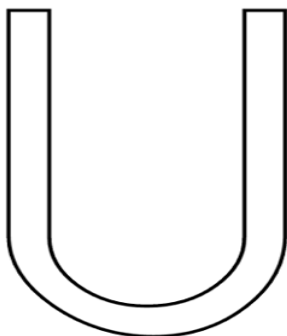


2. Escribe la letra "o"

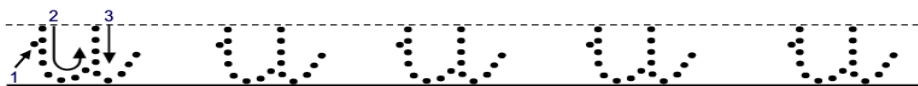
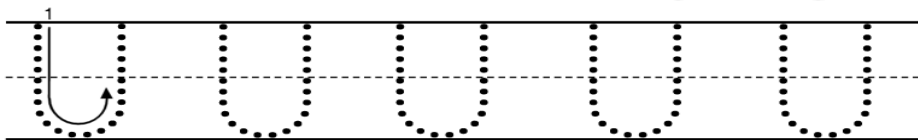


Nombre _____

Fecha _____



was



©Primeraescuela.com

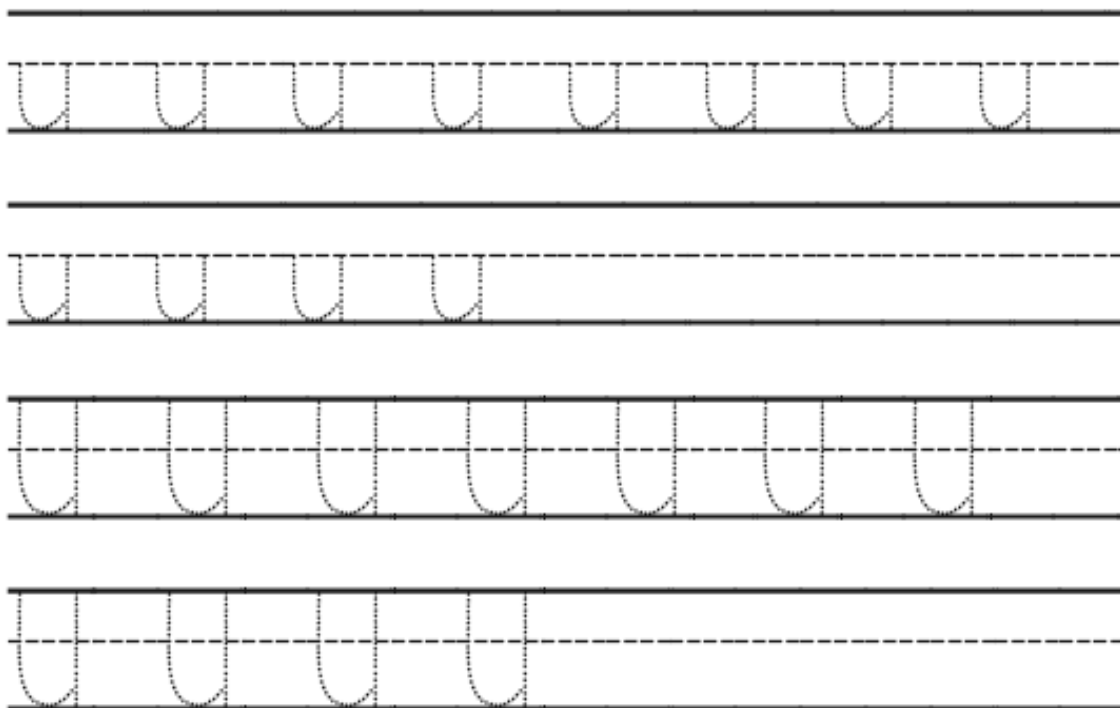
La letra "u"



1. Traza y colorea la letra "u"



2. Escribe la letra "u"



Creo mi diccionario

Descripción: En esta actividad necesitaremos una cartulina la cual usaremos a lo largo de todo el proceso que conlleva esta fase. El pedagogo dividirá la cartulina con líneas verticales separando cada vocal. En la parte de arriba de la cartulina colocada esta de forma horizontal, el usuario junto con la ayuda del pedagogo deberá de escribir las vocales en mayúscula y minúscula.

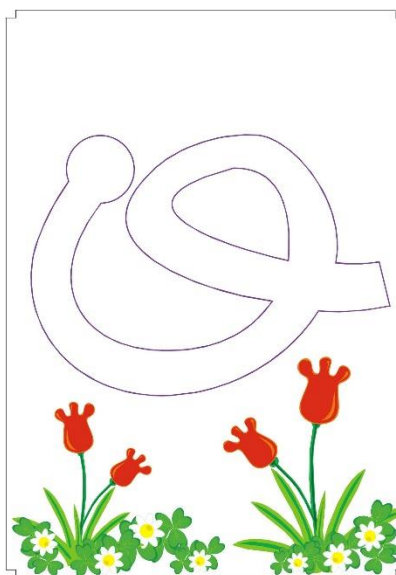
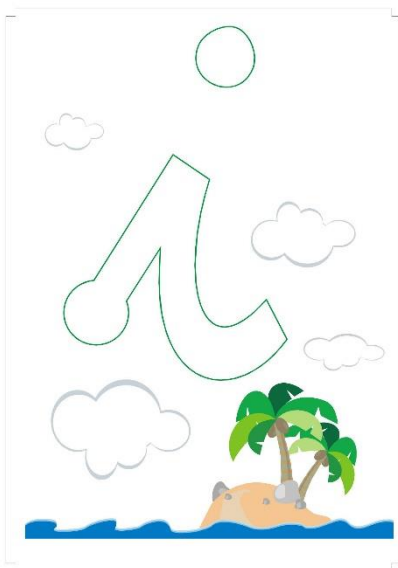
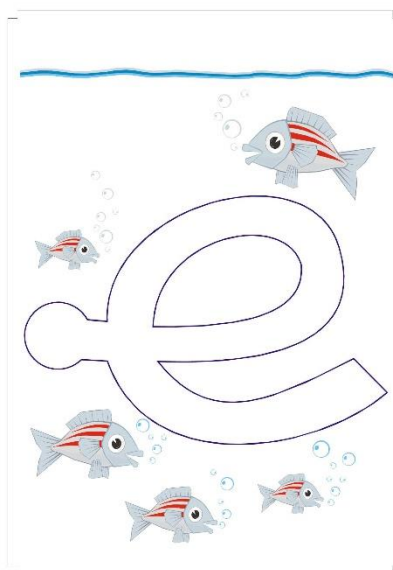
Posteriormente y a medida que vayan descubriendo nuevo vocabulario irán apunta todas las palabras que vayan conociendo que empiecen por esa vocal. De esta manera el usuario le servirá como un “diccionario” en el futuro y también podrá repasar más fácilmente todo lo aprendido hasta ahora. Esta actividad debe ser realizada en cada sesión diaria para llevar al día dicho diccionario. Otra modalidad para realizar esta actividad puede ser realizarla como si fuera un pequeño diario en el que al final del proceso el usuario tenga todas las palabras ahí apuntadas y a las que podrá acceder en cualquier momento.

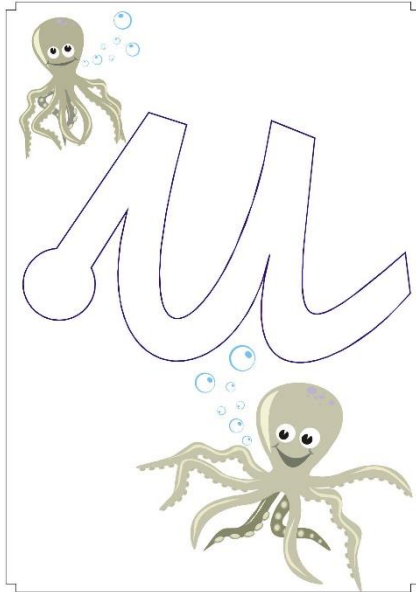
A / a	E / e	I / i	O / o	U / u
Abeja	Elefante	Iguana	Oso	Uva
Araña	Escorpión
..	..			

Están rellenas

Descripción: Estas fichas consisten en el dibujo de las vocales específicas con el recorrido del trazado. La actividad a desarrollar consiste en rellenar o pegar papel charol, o picar con punzón su interior. (Aumentar su tamaño para su impresión).

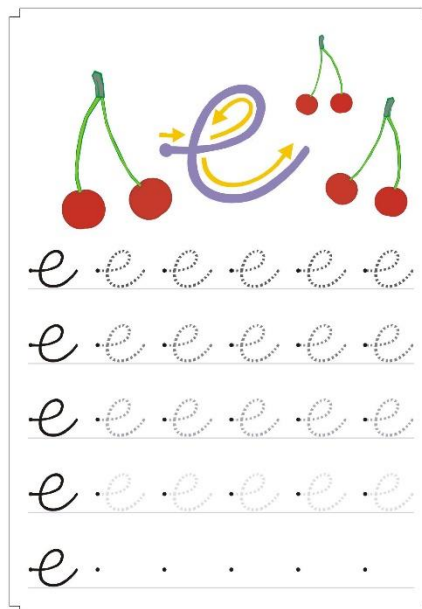
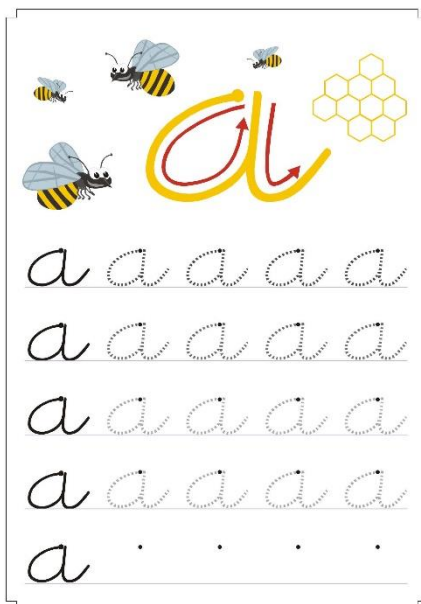
Materiales: Fichas personalizadas, papel charol, recortes, punzón y almohadilla.





Trazando vocales.

Descripción: En esta ficha hay que trazar la grafía de la vocal siguiendo los trazos punteados, que van desapareciendo hasta quedar solamente un punto, desde donde se parte para la realización de la vocal. En la segunda ficha el usuario deberá de seguir la direccionalidad de la vocal.



i i i i i i i i

i i i i i i i i

i i i i i i i i

i i i i i i i i

i

o o o o o o o o

o o o o o o o o

o o o o o o o o

o o o o o o o o

o

u u u u u u u u

u u u u u u u u

u u u u u u u u

u u u u u u u u

u

a a a a a a a a

a

a

a

a

e e e e e e

e

e

e

e

i i i i i i i i

i

i

i

i

i

o o o o o o

o

o

o

o

u u u u u u

u

u

u

u

Adivina, adivinanza

Descripción: En esta actividad el pedagogo deberá de emitir los fonemas de las vocales o decir palabras relacionadas con esas vocales y el usuario deberá de distinguir y decir o señalar de qué vocal se trata. De esta manera trabajaremos

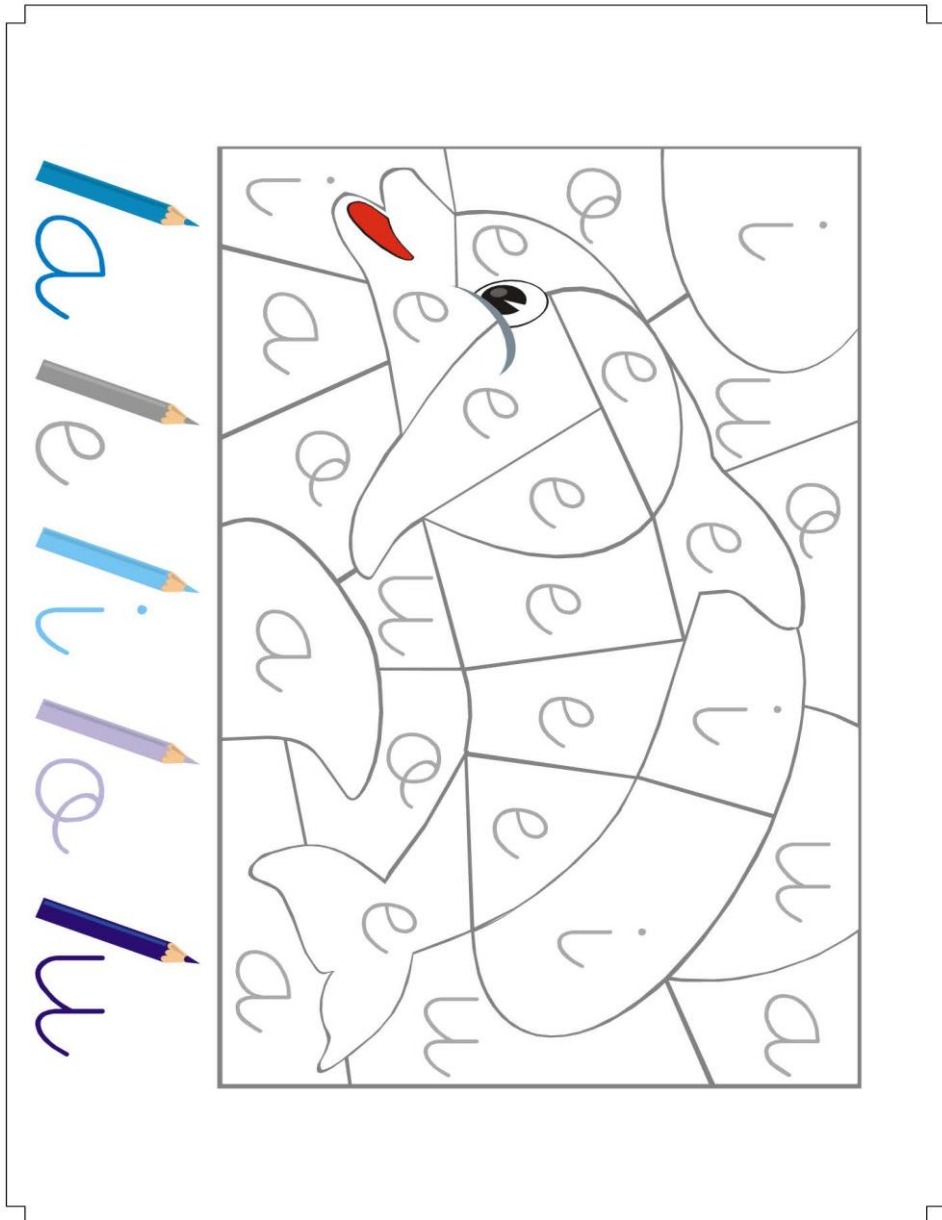
la discriminación auditiva y fomentaremos que el usuario sea capaz de distinguir las distintas vocales de manera hablada y que las asocie con su escritura.

Materiales: Ordenador/Tablet, Altavoces, Folios, lápiz y goma.

¿Qué será?

Descripción: En esta actividad afianzaremos los conocimientos aprendidos haciendo que el usuario identifique las distintas vocales dentro del dibujo y que las diferencie con los colores que se indican.

Materiales: Ficha personalizada, creyones e impresora.



Apéndice 6

En este apartado encontraremos todas las actividades relacionadas con el objetivo: “Conocer las letras del abecedario” y sus correspondientes objetivos específicos. En primer lugar nos encontraremos con las sílabas, luego con las palabras cortas y por último las cortas.

Cuadernillo

Descripción: Llegados a este punto del proyecto comenzaremos a trabajar las sílabas, para ello, utilizaremos el cuadernillo en el que las podemos encontrar y viene ordenadas y listas para realizar. Dicho cuadernillo lo podemos encontrar en esta dirección URL: <http://www.edufichas.com/wp-content/uploads/2016/02/el002-cuaderno-de-siblabas-gratis.pdf>

Materiales: Cuadernillo, Lápiz, Goma, Bolígrafo, impresora y ordenador.



- Cuadriculado

Descripción: En esta actividad ahondaremos un poco más en el tema de las silabas. Para hacerla más interesante esta actividad haremos nuestro propio cuadernillo de silabas. Para ello, debemos dividir un folio con 6 cuadrículas horizontalmente. En la primera fila dejaremos el primer cuadro libre, y en los 5 restantes escribiremos las vocales mayúsculas y minúsculas. En la segunda fila comenzaremos a escribir las letras del abecedario y habrá un animal que comience por esa letra, el resto de las filas deberán ser rellenadas por el usuario incluyendo las vocales a cada letra.

De esta manera crearemos un recurso más visual al cual podrá acceder el usuario cada vez que lo necesite y donde reforzaremos el conocimiento aprendido con el cuadernillo.

Materiales: Fichas personalizada, folios, lápiz, goma, ordenador e impresora.

	A/a	E/e	I/i	O/o	U/u
B urro 					
C aballo 					
D elfín 					
F oca 					

Gato



Hipopótamo



Jirafa



Koala



León



Mariposa



Nutria



Ñu



Paloma



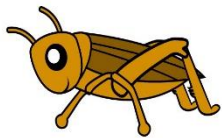
Queso


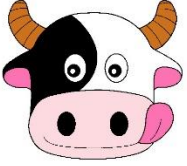





Rana



Saltamontes



T ortuga 					
V aca 					
W ombat 					
X ilófono 					
Y egua 					

Zorro



- **Sílabas locas**

Descripción: Este recurso nos ayudara a formar y conocer nuevas palabras mediante la unión de distintas sílabas. En las diferentes fichas se ven reflejadas imágenes, y debajo de ellas hay espacios en blanco divididas en el número de sílabas que le corresponde a cada uno. En primer lugar el usuario deberá de recortar las sílabas que aparecen más abajo por los cuadrados. Posteriormente una vez recortado todas deberá de ir imagen por imagen diciendo de qué se trata. Deberá de formar la palabra con los recortes que ha hecho. Bajo las imágenes se encuentran las sílabas que ha de emplear para formar la palabra, pero estas se encuentran desordenadas, por lo que debe de encontrar la forma de que “encajen” y darle significado. (Aumentar tamaño para su impresión).

Una vez que estén las sílabas colocadas en su sitio volveremos al inicio y escribiremos las palabras de las imágenes. De esta manera repasaremos lo aprendido y practicaremos la escritura de las sílabas y de algunas palabras.

Materiales: ficha personalizada, tijera, lápiz, goma, ordenador e impresora.

El juego de las **sílabas locas**



TAS	TA	PA	PI	RRA	ZA	JA	RAN	NA

El juego de las **sílabas locas**



ME	TA	CO	CHI	LA	MO	ES	CHE	TU

El juego de las **sílabas locas**



DO	DA	CAN	JE	TI	RAS	TI	LLO	CAS

El juego de las **sílabas locas**



DE	BAN	RAS	TE	LLA	BO	LLE	GA	TAS

El juego de las
sílabas locas

DAS	NE	MO	TI	LLO	MAR	NO	PLÁ	TA

El juego de las
sílabas locas

CAM	NA	PA	TE	HE	CO	NA	CO	RO

El juego de las
sílabas locas

MI	CA	SA	A	LLO	NI	GA	RE	LO

El juego de las
sílabas locas

BA	TO	SIL	ÑE	MU	CA	BI	BOM	LLA

El juego de las
sílabas locas

LA	LLO	DRI	BA	CO	ES	JO	ES	PE

El juego de las
sílabas locas

FE	CHU	EN	PIN	RA	TU	PA	ES	DA

PA	TA	TAS	TI	JE	RAS			
PI	ZA	RRRA	CAS	TI	LLO			
NA	RAN	JA	BAN	DE	RAS			
CO	ME	TA	BO	TE	LLA			
MO	CHI	LA	GA	LLE	TAS			
ES	TU	CHE	MO	NE	DAS			
CAN	DA	DO	MAR	TI	LLO			
						PLÁ	TA	NO

CAM	PA	NA	MU	ÑE	CA			
CO	HE	TE	BOM	BI	LLA			
CO	RO	NA	LA	DRI	LLO			
CA	MI	SA	ES	CO	BA			
A	NI	LLO	ES	PE	JO			
RE	GA	LO	EN	CHU	FE			
SIL	BA	TO	PIN	TU	RA			
						ES	PA	DA

Haz memoria

Descripción: Hasta ahora hemos conocido muchos animales, por ello en esta actividad desglosaremos los nombres de los animales en silabas y lo iremos escribiendo en un folio. El pedagogo deberá de irle enseñando las imágenes de los animales vistos hasta ahora y el usuario deberá identificarlo y decir que son. Luego deberá de escribirlo y separar las silabas. De este modo haremos un pequeño repaso de lo aprendido y haremos más hincapié en las silabas.

Materiales: folio, lápiz, goma, Tablet u ordenador y bolígrafo.

Interactuando

Descripción: En estos juegos de vocabulario se escucha una voz en off que pronuncia el nombre de un objeto o una característica del mismo. El usuario tiene que elegir el que corresponde entre un grupo de dibujos ofrecidos. Los niveles de dificultad creciente en estos juegos de vocabulario para niños se establecen en función de la complejidad semántica de las palabras, la similitud y el número de dibujos presentados.

Con esta actividad realizaremos actividad de discriminación auditiva y veremos si el usuario ha entendido lo aprendido hasta ahora y sabe relacionar el sonido de una palabra con su imagen. Para acceder a dicho recurso pinchar en el siguiente enlace: <http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-lengua-y-lenguaje/juegos-de-vocabulario/>

Recordando

Descripción: Para realizar esta actividad deberemos reutilizar el cuadro de que contiene las letras del abecedario con los animales. Consistirá en irle enseñando al usuario los diferentes animales y este deberá de escribir su nombre y señalar la letra por la que empieza. Luego deberá de contabilizar el número de letras que contiene cada palabra y escribirla al final de la misma. De esta manera haremos memoria de lo aprendido, trabajaremos la escritura y utilizaremos la lógica matemática para la contabilización de las letras. (Mirar ejemplo)

Materiales: folio, lápiz, goma y bolígrafo.



GATO → 4 LETRAS

HIPOPÓTAMO → 10 LETRAS

Interactuando

Descripción: Se trata de una actividad interactiva donde el usuario deberá de ordenar las silabas de las imágenes que le salgan. De esta manera seguiremos trabajando las silabas pero de manera más atractiva e interactiva. Ampliaremos el vocabulario del usuario. A medida que vaya progresando deberá de subir de nivel. Acceder a la siguiente URL: <http://www.mundoprimaria.com/juegos-lenguaje/juego-ordenar-silabas/>

Materiales: Ordenador o Tablet.

De zafari

Descripción: Esta actividad consiste en realizar en cartulinas todas las letras del abecedario. Un vez hechas estas se recortaran, se le taparan los ojos al usuario y se esconderán por la sala las diferentes letras. El usuario deberá de encontrarlas y a media que vaya haciéndole deberá de decir palabras que empiecen o contengan esa letra, en el caso de que no se le ocurra ninguna el pedagogo puede ayudar. Incluso puede ser un juego grupal y los compañeros presentes en la sala lo pueden ayudar en caso de necesitarlo.

De esta manera trabajaremos la espacialidad, la memoria y fomentaremos el trabajo en equipo.

Materiales: Cartulina de color claro, permanente negro y tijeras.

Terreno arenoso

Descripción: Buscaremos una bandeja honda que llenaremos de arena. Una vez llena le diéramos al usuario que vaya dibujando en la arena las diferentes letras que le vayamos diciendo. Una vez dibujada la letra deberá de irnos diciendo palabras que empiecen por esa letra o que la contenga. De esta manera estimularemos el tacto, la memoria, haremos psicomotricidad fina, y aumentaremos el interés del usuario al tratarse de una actividad diferente y con un elemento novedoso.

Materiales: Caja y Arena (Preferiblemente de color claro).

Creo mi diccionario

Descripción: En esta actividad haremos un repaso global de todas las palabras que hemos aprendido, e incluso haremos un pequeño trabajo de investigación y buscaremos nuevas palabras que añadir a nuestro diccionario. EL usuario deberá de anotar todas las palabras que empiecen para cada una de las letras del abecedario hasta conseguir tener un diccionario bastante amplio.

Materiales: Folios, Lápiz, Goma, grapadora, grapas, encuadernador y bolígrafo.

Analizando mí entorno.

Descripción: En esta actividad el usuario junto con su diccionario de palabras se moverá libremente por la sala o por el complejo y deberá de ir investigando los objetos que le rodean y diciendo como se llama cada uno y anotándolo en el sitio que corresponda del diccionario. En el caso de que no sepa cómo se llama el objeto el pedagogo deberá de explicárselo. Esta actividad la puede llevar a cabo fuera del centro, incluso con sus familiares, de esta manera ampliará el vocabulario y le será más fácil relacionarse con su entorno.

Materiales: Lápiz, goma, bolígrafo y diccionario personalizado.

Apéndice 7

Aprendiendo a conectar

Descripción: En esta primera actividad primero deberemos de hacer una breve introducción de que son los artículos masculino y femenino y para que se utiliza cada uno y en qué casos. Para ello acceder al siguiente enlace donde encontraras un video animado explicativo sobre los sustantivos.
<https://www.youtube.com/watch?v=ymBNQ1yrNgg>

Materiales: Video explicativo.

¿Qué son?

Descripción: En esta actividad cogeremos algunas de las palabras del diccionario del usuario que pueden ser elegidas por el mismo y las escribiremos en la pizarra. En primer lugar, imprimiremos los artículos y los recortaremos. Una vez recortamos le pondremos chicle de pegar detrás del folio. La actividad consistirá en que el usuario deberá de ir pegando el artículo que le corresponda a la palabra.

Materiales: Ficha personalizada, chicle de pegar y pizarra.

ÉL	LA
LOS	LAS

Completando frases:

Descripción: En esta actividad el usuario deberá de completar las siguientes frases con el artículo que le corresponde. Las frases estarán conformadas por palabras que han sido estudiadas durante el transcurso del proyecto, de esta manera haremos un pequeño recordatorio de lo aprendida además de añadirle una cuestión más.

Materiales: Ficha personalizada, lápiz, goma y bolígrafo


- ____ León ruge en la sábana.
- ____ jirafa tiene el cuello muy largo
- ____ hipopótamo le gusta mucho estar en el agua
- ____ ranas croan mucho por las noches
- ____ Lagartija es muy escurridiza
- ____ selva tiene muchos árboles
- ____ bosques son espacios muy grandes
- ____ cacatúas cantan todo el día
- ____ perra de mi tía siempre ladra por las noches
- ____ cocodrilo es un animal muy peligroso
- ____ yegua es la pareja del caballo
- ____ charcas están llenas de peces
- ____ peces pueden tener muchos colores

Clasifícame

Descripción: En esta actividad el usuario deberá de clasificar las palabras que se encuentran debajo de la imagen en la columna que correspondan. Trabajaremos el masculino y femenino y también el singular y el plural.

Materiales: ficha personalizada, lápiz, goma y bolígrafo.

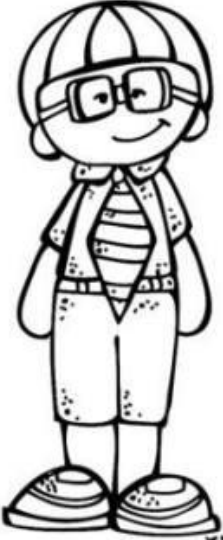
Nombre: _____ fecha: _____

Femenino	Masculino
 <p data-bbox="1321 869 1361 1249" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elaborado por: Mauricio Vargas Vargas</p>	

amiga	flor	silla
martillo	piñata	doctora
maestro	macetero	aguacate
tendedero	gato	zanahoria

Clasifica en su respectiva columna.

Nombre: _____ fecha: _____

Singular	Plural
	

Elaborado por: Mauricio Vargas Vargas

niño	flor	bolígrafo
dinosaurios	monedas	candela
lápices	automóvil	casa
maestras	limpiador	abejas

Recórtelas y clasifíquelas en su respectiva columna.

Recorta y clasifica en su respectivo lugar

masculino



Imágenes
Educativas.com

vaso	pelota	mesa	cama
silla	taza	lámpara	cuadro
teléfono	sillón	casa	mueble

femenino



<http://www.imageneseducativas.com>



3. Escribe el masculino de estos nombres.

Rata	→	_____
Perra	→	_____
Osa	→	_____
Leona	→	_____
Elefanta	→	_____

4. Escribe el femenino de estos nombres.

Gato	→	_____
Perro	→	_____
Pájaro	→	_____
León	→	_____
Elefante	→	_____

Cuenta conmigo

Descripción: Para realizar esta actividad, le mostraremos al usuario los elementos de la vida cotidiana y este nos deberá decir a que genero pertenece y si es singular o plural. Es decir, le enseñaremos una cera y nos deberá decir que género es y si es plural o singular. Luego le podremos sumar unas cuantas ceras más y deberá de hacer lo mismo. Y así con todos los elementos que encontremos, incluso puede ser el propio usuario el que elija dichos elementos y los clasifique.