



Software: Jugando con las palabras.

Recoge un total de 16 lecturas dramatizadas (cuentos, poesías, trabalenguas y narraciones) de la literatura infantil con 1 763 ejercicios. Aborda 19 reglas ortográficas en prosa y en verso, así como contenidos gramaticales de la enseñanza primaria. Incorpora 4 juegos instructivos y amenos con niveles de ayuda y retroalimentación que permiten interactuar de forma independiente y que refuerzan los contenidos mencionados anteriormente. Consta de un sistema de motivación a través de 138 premios que incluyen fotografías de numerosos paisajes cubanos y mensajes estimulantes que ayudan al estudiante a esforzarse en la solución de las tareas. En el Glosario se pueden leer los significados de 341 palabras. Tiene un amplio material de consulta y aspectos metodológicos para el maestro sobre los contenidos ortográficos y gramaticales que se abordan en el software. Mediante el registro se almacenan las evaluaciones obtenidas por los alumnos. El software puede **instalarse en red** y es un **sistema abierto** ya que se pueden agregar nuevos ejercicios a partir de **bases de datos actualizables** (creadas por el equipo de implementación). Posibilita también **imprimir** el módulo Lecturas, las reglas ortográficas y el diccionario que aparecen en el módulo Biblioteca, los ejercicios y resultados alcanzados por el alumno, pudiéndose **borrar** estos últimos del Registro.

Esta actividad puede orientarse como estudio independiente en la clase anterior a la que corresponde a este objetivo.

Objetivo: Narrar cuentos conocidos por los alumnos.

Reconocer personajes en textos leídos.

1. Busca en el software Jugando con las palabras el módulo Lecturas.

- a) De los títulos siguientes escoge uno y menciona cuáles son los personajes que intervienen en el cuento.
- b) Prepárate para que puedas narrar el cuento leído.

– El gato con botas.



– La Caperucita Roja.

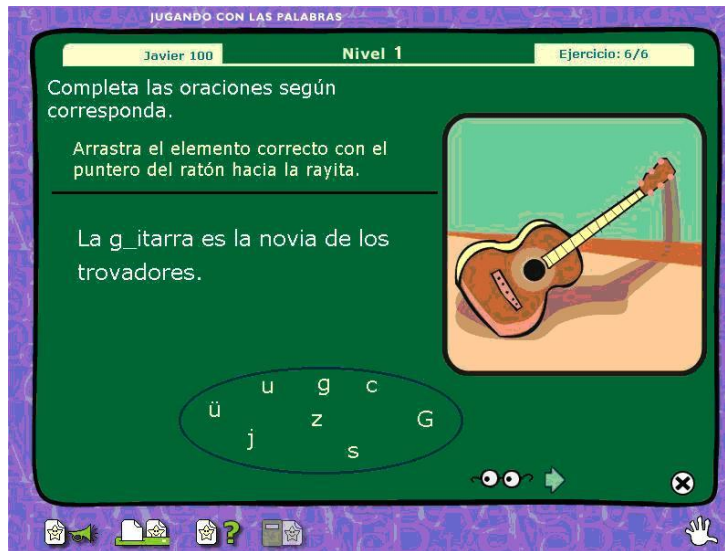


– Los zapatos de rosa.



Módulo Ejercicio.

Primer nivel:



Contiene 68 ejercicios. Uso de la mayúscula: al inicio de oraciones y en nombres de personas y animales, después del punto y seguido; punto al final de oración, punto y seguido; dividir palabras en sílabas que no presenten hiato ni diptongo, polisílabas con hiato y diptongo (sin definir); reconocer la tilde de forma práctica al leer, uso de la diéresis en la sílaba güe, güi; distinguir la sílaba acentuada: última, penúltima, antepenúltima; uso de la m antes de b y p, uso de b en bl, br, uso de h en hui, hue.

Segundo nivel:

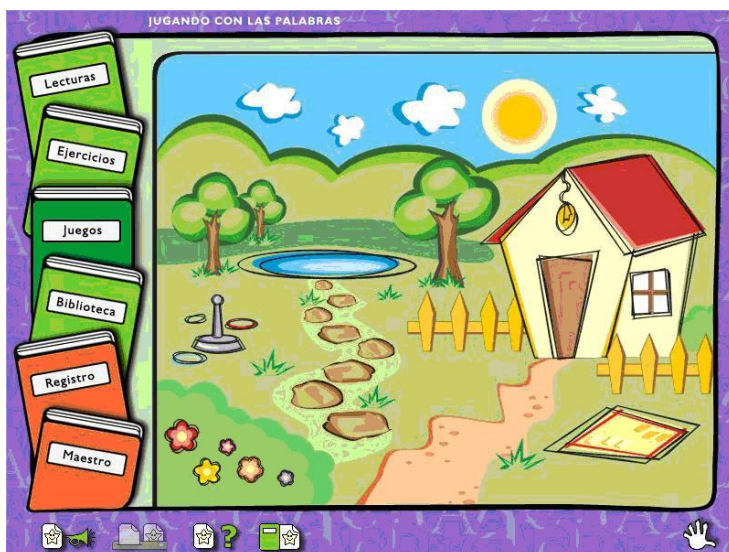
Contiene 62 ejercicios. Uso de mayúsculas en nombres de calles, barrios, países, ciudades, nombres de comercios, teatros, parques; la coma en enumeraciones y series de palabras; punto y seguido, punto y aparte y punto final; división en sílabas de palabras con diptongo definido, excepto la h y la x intervocálica, triptongos e hiatos; reconocimiento de palabras agudas, llanas y esdrújulas y las reglas de acentuación, acentuación en pronombres interrogativos y exclamativos; plurales de palabras terminadas en s, ll en illo illa, s en terminaciones oso, osa.

Tercer nivel:

Contiene 62 ejercicios. Uso de mayúsculas en títulos de libros, películas, programas de radio y televisión, obras artísticas, nombres de instituciones, organizaciones, siglas; la coma para intercalar palabras o frases; división de palabras en sílabas; uso de la tilde en ísimo. ísima, tilde distintiva en pronombre, tu, tú, el, él, si, sí, se, sé, mi, mí, te, té, mas, más; verbos hacer, hallar y sus conjugaciones, terminaciones del copretérito ba, bas, bamos, ías, ía, íamos; formas del verbo ir, uso de prefijos, terminación aje; verbo haber y sus conjugaciones, terminaciones

ción, sión; verbos terminados en zar, izar, cer, cir, ucir; combinaciones j/g, b/v, s/c/z/x, y/ll, h, r/rr.

Módulo Juegos.



- Escalera de palabras: Es un juego de cartas donde el alumno debe clasificar palabras según la acentuación.
- Enganchando anillas: Insertar anillas para clasificar palabras según su acentuación. Completar palabras en las oraciones.
- Descubre la imagen: Reconocimiento de la sílaba tónica.
- Rescatando al tocororo: Reconocimiento de hiatos, diptongos o triptongos.

Contiene 135 fotografías a manera de premio, de las cuales el alumno puede escoger 5 al ganar uno de los juegos.

Módulo Biblioteca.

Reglas: Se realiza una explicación sobre el uso de diferentes reglas ortográficas trabajadas en el software.

Diccionario: Significado de palabras, algunas de las cuales están apoyadas por imágenes.

Módulo Registro.

Aparece el listado de los alumnos, fecha, grupo, grado, hora de entrada al programa, ejercicios realizados, tiempo y resultados.

Módulo Maestro.

Aparecen temas metodológicos sobre:

- Carta a los maestros cubanos sobre la ortografía.
- Reglas ortográficas para el uso del acento gráfico y prosódico.

- Diptongos, acentuación gráfica de los diptongos.
- Triptongos, acentuación gráfica de los triptongos.
- Hiatos, acentuación gráfica de los hiatos formados por dos vocales iguales o por dos vocales abiertas.
- Acentuación gráfica de los monosílabos. Tilde diacrítica: el / él, tu / tú, mi / mí, mas / más, si / sí, de / dé, se / sé, o / ó, aun / aún, tilde diacrítica en los pronombres demostrativos, los interrogativos y exclamativos.
- Acentuación de palabras compuestas, de adverbios terminados en mente.
- Palabras compuestas con guión.
- Acentuación de formas verbales con pronombres enclíticos, de voces y expresiones latinas, de palabras de otras lenguas, de letras mayúsculas.
- Letras b, v, w, c, k, q, z, ch, g, j, h, i, y, ll, m, ñ, p, r, rr, t, x.
- Voces de otras lenguas y de los nombres propios.
- Uso de las letras mayúsculas en palabras o frases enteras, mayúsculas iniciales en función de la puntuación, de la condición o categoría y en función de otras circunstancias.
- Minúscula inicial.
- Uso del punto, combinación del punto con otros signos, uso incorrecto del punto, uso de la coma, uso de los dos puntos, uso del punto y coma, de los puntos suspensivos, de los signos de interrogación y exclamación, de los paréntesis.
- Combinación de los paréntesis con otros signos, uso de los corchetes, uso de la raya, uso de las comillas, uso de la diéresis o crema.

Los bancos de ejercicios con que opera el alumno (a), pueden ser enriquecidos sistemáticamente por el grupo de especialistas que lo implementan. Este ya contiene dos bases de datos para el tercer nivel de ejercicios que puede ser cambiada por el maestro cuando lo considere necesario, en la base de datos **A** se incluye el uso de siglas, sinónimos y antónimos, definición de diptongo e hiato, trabajo con homófonos, usos de grafemas y en la **B** se recogen ejercicios para poner tildes a las lecturas presentadas en el programa, estos últimos se recomiendan para los alumnos aventajados del segundo ciclo, tiene además otra base de datos para el juego Escalera de palabras, que puede encontrarse como **PregEs2**. (Ver ilustración # 3)

Contiene también distintos tipos de ayudas según las pantallas que aparecen, por ejemplo, hay ayuda del módulo maestro, de la selección de lecturas, de ejercicios, de juegos, de reglas y de la pantalla Diccionario.

La contraseña para acceder a la configuración puede establecerla cada maestro y recordarla para poder trabajar en la configuración de los ejercicios. Cada vez que desee cambiarla puede hacerlo mediante el botón Cambiar contraseña que se encuentra en la ventana Escriba contraseña.

Ilustración # 3

