

4. el oasis

Sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos
7-9 años



lexa

es un producto

álea

APRENDIZAJE DE LA LECTURA
Y ESCRITURA

álea

La aventura de aprender

Dirección del equipo: Francisco Andrés, psicólogo
Dirección técnica: Beatriz G.F. Valderrama, psicólogo
Programación:

Juan Manuel García Varilla
Jorge Olave García
José Luis Pérez Moreno

Diseño gráfico e ilustraciones: Rafael Menéndez Muñiz

© Alea

Edita: Alea, S.A.

C/. Modesto Lafuente, 6 - 1.º B

28010-Madrid

Teléf.: 446 57 64

Depósito Legal: M. 15.395 - 1986.

Imprime: Torreangulo Arte Gráfico, S. A.

De interés para padres y educadores

Estimado amigo/a:

Hemos pretendido poner en tus manos un manual breve y claro para facilitar al máximo la comprensión y utilización del programa.

Es importante que lo leas y «jueges» con el programa antes de mostrárselo al niño.

- 1. En la ficha siguiente encontrarás las instrucciones para cargar el programa y para manejarlo. Hemos evitado en lo posible la aparición de rótulos con instrucciones en la pantalla. El programa en realidad es de muy fácil manejo y en cuanto lo ha utilizado una vez, el niño interioriza y recuerda perfectamente lo que tiene que hacer en cada momento.**
- 2. Prosiguiendo con la lectura del manual y avanzando por las distintas posibilidades que ofrece el programa podrás hacerte una idea de su estructura y su sentido para transmitírselo posteriormente al niño.**
- 3. El manual está escrito en un lenguaje cercano al niño. No es un texto cerrado sino un estímulo para improvisar. En cada título de la serie Lexa se narra una historia que integra y da sentido a los ejercicios de lectura y escritura. Es una historia fácil de recordar por el niño y le añade un aliciente más al programa. Esta historia puede ser enriquecida y desarrollada por el adulto y también por el niño.**

4. En determinadas partes del manual aparece un pequeño lápiz. Se trata de actividades complementarias para que el niño desarrolle con lápiz y papel.

5. Al final hemos añadido algunas orientaciones y sugerencias didácticas, que sin pretender ser exhaustivas, te pueden servir de base para sacarle el máximo rendimiento educativo al programa. Pon en práctica todas aquellas actividades que se te ocurran para enriquecer la experiencia.

Ahora que ya lo conoces...

Siéntate con el niño, muéstrale el programa y sírvele de guía.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

- 1.º Asegúrate de que el ordenador y el cassette están correctamente conectados.
- 2.º Rebobina la cinta.
- 3.º Escribe LOAD "" y pulsa ENTER
- 4.º Pulsa la tecla PLAY del cassette.

Si no aparecen las bandas amarillas y azules características en el televisor, sube el volumen del cassette y pon al máximo el selector de agudos, si lo posee.

Recuerda limpiar periódicamente la cabeza lectora del cassette.

Si has ejecutado las operaciones anteriores correctamente, en pocos minutos aparecerá la cabecera «ALEA» y, tras ella, se cargará el resto del programa.

El programa se ejecuta automáticamente. No es necesario pulsar RUN o cualquier tecla similar.

UTILIZACION DEL TECLADO (LEXA SPECTRUM)

Instrucciones generales para los programas de la serie LEXA:

MENU: Utiliza las teclas de las flechas para señalar tu elección y la tecla **ENTER** para confirmarla.

Si te encuentras en el cruce de caminos del programa «El Torreón» (LEXA 3) puedes ir de un lado para otro simplemente con las flechas.

VOLVER AL MENU: Para volver al menú antes de terminar un juego o ejercicio, pulsa SPACE o barra espaciadora. Para volver al menú desde cualquier lugar del programa, pulsa BREAK + CAPS SHIFT o PARAR.

Ñ: Para escribir Ñ pulsa simultáneamente CAMBIO y N o CAMBIO y 5 en el modelo PLUS en español; en el modelo normal o PLUS en inglés, pulsa SIMBOL SHIFT y N.

CORREGIR: Si deseas corregir lo que has escrito pulsa BORRAR en el modelo PLUS español, DELETE en el modelo PLUS inglés y CAPS SHIFT y / en el modelo normal (48 K). Cuando creas que la palabra está correcta, pulsa ENTER.

Para facilitar el uso del programa, a veces no se permite corregir. En ese caso, simplemente hay que terminar de escribir de cualquier modo porque el programa suele ofrecer una o varias oportunidades más.

PANTALLAS ESTATICAS: Cuando el programa se detiene en alguna pantalla, después de haberla examinado lo suficiente o copiado alguna cosa en el manual, puedes pulsar cualquier tecla para pasar a otra pantalla (pulsa ENTER en «El duende», LEXA 1).

LA HISTORIA DE LOS MERCADERES

Unos mercaderes cruzan el desierto. Llevan sus mercancías en grandes alforjas que cuelgan de la joroba de los camellos.

Después de caminar todo el día, se detienen y levantan un campamento para pasar la noche. Mientras duermen un terrible huracán destruye el campamento y los camellos huyen espantados. Al amanecer, cuando el huracán ya ha pasado los mercaderes salen en busca de sus camellos.

Al cabo de unas horas regresan y se reúnen en torno al anciano mago que les acompaña:

«Venerable anciano, hemos recuperado los camellos y casi todas las mercancías, pero nos faltan diez objetos que no hemos podido encontrar.

¿Qué podemos hacer? ¿Seguimos buscando? Tenemos poca agua y poca comida y nuestros camellos están exhaustos. Queremos escuchar tu consejo.»

El anciano mago guardó silencio y después de unos instantes dijo:

«Muy cerca de aquí hay un oasis. Allí encontraremos agua y comida y nuestros camellos podrán descansar. Pero no llegaremos al oasis si no encontramos antes las mercancías que nos faltan.

Sin embargo, no debéis preocuparos. En mi mano tengo el lápiz mágico que me regaló el emperador de la China. Este lápiz nos servirá de gran ayuda.

Traedme diez espejos. Tocando cada espejo con este lápiz descubriremos el lugar exacto donde se encuentran enterrados los diez objetos que nos faltan.»



MENU

Puedes ayudar a los mercaderes a localizar las mercancías perdidas utilizando los **espejos**.

Luego puedes guiarlos al **oasis**.

Elige con **CURSOR-RETURN**.

LOS DIEZ ESPEJOS

Con estos diez espejos puedes localizar los diez objetos que los mercaderes han perdido.

Un espejo para cada objeto.

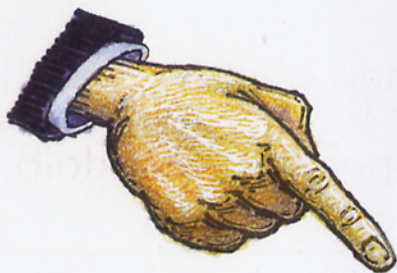
Elige uno de los espejos señalándolo con el lápiz mágico.

Utiliza **CURSOR-RETURN**.

EJERCICIOS

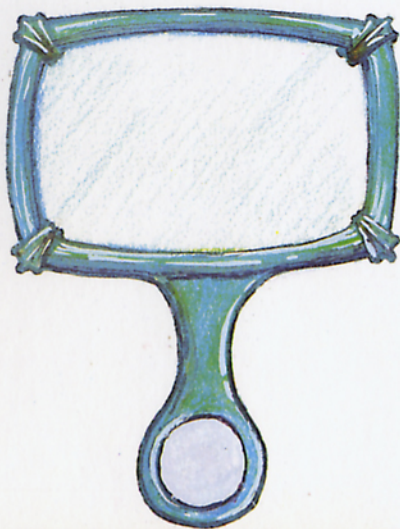
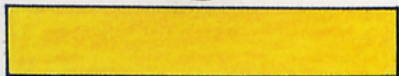
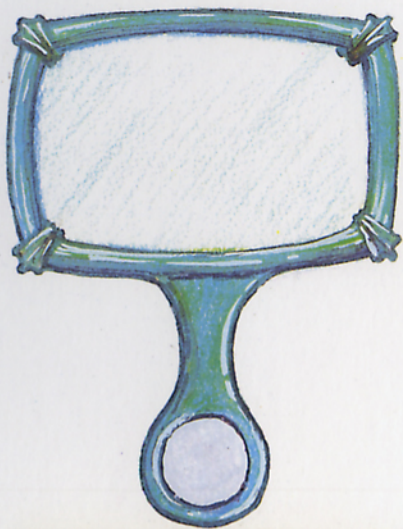
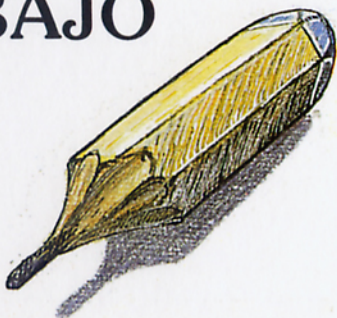
El lápiz mágico que el emperador de la China regaló al anciano mago posee la prodigiosa cualidad de aumentar de tamaño si el que lo utiliza es capaz de resolver determinados ejercicios.

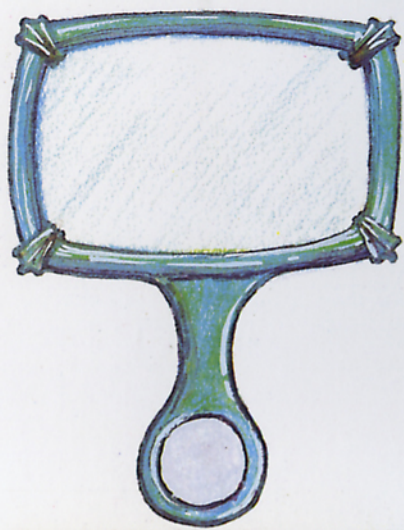
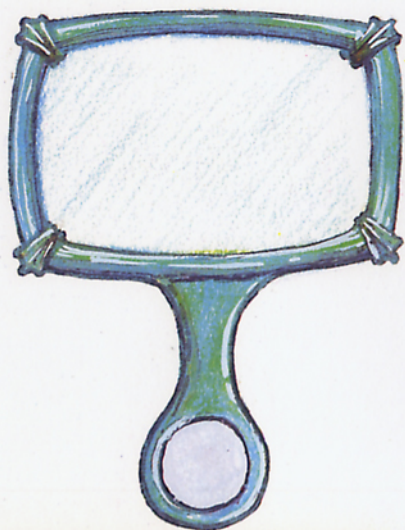
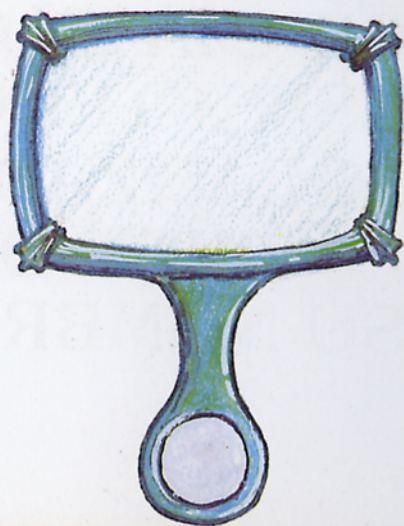
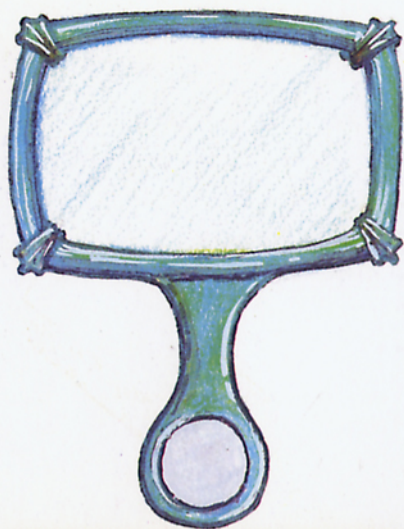
El lápiz crece si completas correctamente las palabras que aparecen en la pantalla.

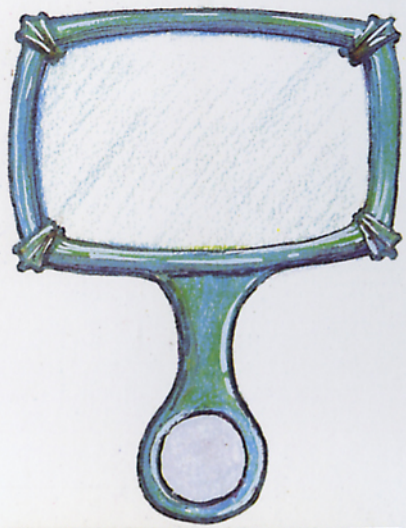
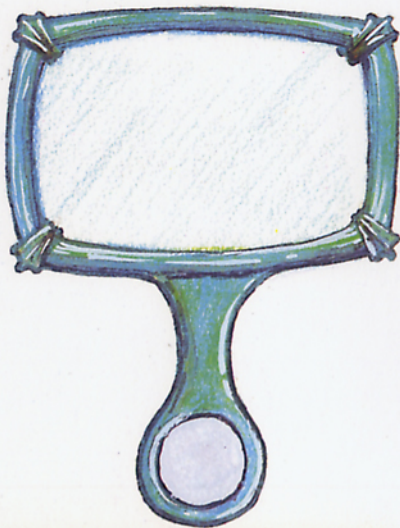
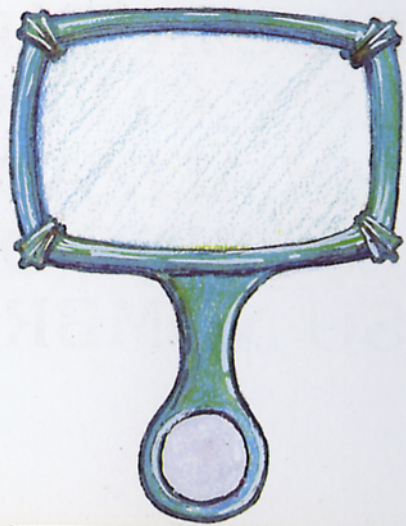
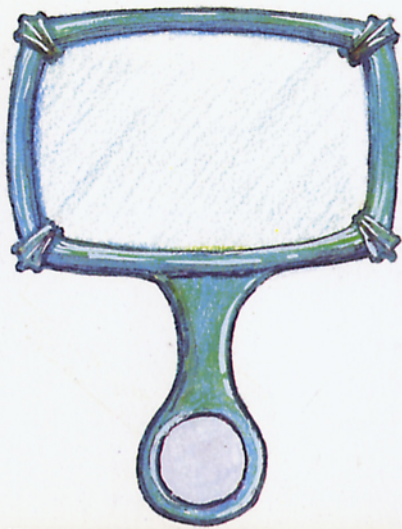


Utiliza **CURSOR-RETURN.**

DIBUJA EN CADA
ESPEJO EL OBJETO
LOCALIZADO Y
ESCRIBE DEBAJO
SU NOMBRE.





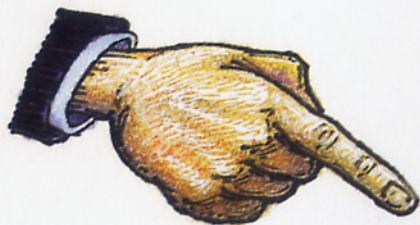


PARA LLEGAR AL OASIS

¿Serías capaz de ayudar a los mercaderes a recuperar todas sus mercancías y guiarlos al **OASIS**?

¿Recuerdas qué objeto hay oculto en cada duna?

Si no lo recuerdas debes mirar en los espejos.



Utiliza **CURSOR** para llevar a los mercaderes de una a otra duna. Escribe el nombre del objeto que hay oculto en cada una.

EL OASIS: ORIENTACIONES PEDAGOGICAS

Objetivo del programa: Este programa permite al niño familiarizarse con las sílabas inversas, compuestas y los grupos consonánticos. Facilita el reconocimiento de la ordenación correcta de las letras en una palabra, combatiendo la tendencia a las inversiones y omisiones.

El programa recoge 200 palabras que el niño debe completar escribiendo la sílaba que falta. Tiene que elegir entre dos opciones, una de las cuales presenta las letras ordenadas correctamente.

Es conveniente que reconozca y lea en voz alta las palabras antes de completarlas.

El programa ha sido diseñado para ser utilizado a lo largo de varias sesiones. El número de sesiones y su duración queda a criterio de los padres o profesores según el interés y la atención del niño.

La primera sesión se dedicará a narrar la historia del programa, explicar su estructura, y enseñar el uso del teclado. El adulto ha de limitar progresivamente sus intervenciones, permitiendo que el niño tome la iniciativa, aunque al principio cometa errores.

Hay que valorar suficientemente los objetivos parciales evitando la precipitación y la ansiedad por conseguir el objetivo final del programa.

Los niños pueden encontrar placer en repetir varias veces un mismo ejercicio. De este modo adquieren seguridad al comprobar sus progresos.

El uso del programa ha de hacerse en un clima relajado y lúdico sin que sea en ningún momento una actividad impuesta.

ACTIVIDADES PARA HACER JUNTO CON EL NIÑO/A:

Anotar todas las palabras en las que surjan dificultades.

Si la palabra es desconocida para el niño:

- Buscarla en el diccionario.
- Hacer una ficha con ella a ser posible con dibujo.
- Buscar nuevas palabras de la misma familia léxica y escribirlas.
- Ayudar al niño haciendo que lea en voz alta tanto las opciones como la posible palabra.

Si los problemas surgen por la dificultad de elegir entre una u otra opción:

- Hacer tarjetas del tamaño de cromos y dibujar a gran tamaño ambas opciones, una por tarjeta.
- Aprovechar las ideas de los demás programas de la serie **LEXA** para jugar con estas tarjetas.
- Inventar nuevos juegos.

álea

La aventura de aprender

Hacia los cuatro años, aproximadamente, se inicia el aprendizaje de la lectura y la escritura. Se trata de un aprendizaje fundamental y básico, no exento de dificultades y para muchos niños, de fracasos.

LEXA da nombre a una serie de programas cuya finalidad es asegurar la adquisición de aquellas habilidades específicas que son necesarias para alcanzar un correcto dominio de la lectura y escritura.

LEXA ofrece a los niños entre 4 y 9 años la posibilidad de obtener una satisfacción doble: la de sentirse capaces de manejar el ordenador con eficacia y la de comprobar sus propios progresos en la lectura y la escritura.

Lexa 1: EL DUENDE

(4 - 5 años)

Las letras mayúsculas y minúsculas.

Lexa 2: EL TESORO

(5 - 6 años)

Las sílabas directas.

Lexa 3: EL TORREON

(7 - 9 años)

Discriminaciones fonéticas y ortográficas.

Lexa 4: EL OASIS

(7 - 9 años)

Sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos.

SERIE LOGICOLOR (A partir de 10 años)

Iniciación a la lógica

1. Autos Locos
2. Manzanas y Gusanos
3. Rehenes

SERIE TECNICAS DE ESTUDIO

(En preparación)

LEXA 1: EL DUENDE

Un juego para aprender a identificar las letras mayúsculas y minúsculas. Idóneo para los principiantes (4 - 5 años).



LEXA 2: EL TESORO

Una aventura en el fondo del mar para aprender a formar palabras con las 75 sílabas más frecuentes de nuestro idioma (5 - 6 años).



LEXA 3: EL TORREON

La conquista de las dieciséis torres de un castillo, resolviendo diversos ejercicios, para establecer las más difíciles discriminaciones fonéticas y ortográficas. (7 - 9 años).



LEXA 4: EL OASIS

Una aventura en el desierto para entrenarse en la utilización de las sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos (7 - 9 años).



LOGICOLOR 1: AUTOS LOCOS

Construye tu propia escudería y apuesta por tu bolido favorito. Un primer contacto con el uso de los símbolos. Para chicos de 10 a 12 años. Incluye también un super master mind contra el ordenador.



LOGICOLOR 2: MANZANAS Y GUSANOS

¿Quieres rescatar las manzanas, defender las ánforas, los globos o las torres de tu fortaleza? Tu inteligencia lógica es la única arma que necesitas. Para chicos a partir de 12 años y quienes deseen mantener su mente en forma.



LOGICOLOR 3: REHENES

Tendrás que desarrollar una estrategia lógica si quieres salvar la corona, descubrir la fórmula que abre el cofre de los diamantes o rescatar a los rehenes. Para chicos de 14 a 16 años y para quienes se les dan de genios.