

lizarse de modo recurrente: *Escucha, mira y señala con el dedo* (páginas 14, 22, 34, 62, 65), *Habla* (páginas 17, 27, 28, 52, 59), *Mira y habla* (páginas 45, 51), *Mira y lee* (páginas 26, 43, 44, 46, 53), *Escucha y canta, Fíjate, Juega* (todas en general, y en especial la de la página 11) y, en general, cualquier actividad cuyos contenidos se pretendan consolidar.

Las unidades de revisión (4, 8 y 12) proponen, por lo general, actividades lúdicas que pueden realizarse cuantas veces se estime conveniente, a fin de consolidar las funciones, las estructuras y el vocabulario presentados.

La variedad en los títulos de los enunciados de las actividades propuestas, pretende conseguir una mayor riqueza expositiva, así como que el alumno/a se acostumbre a expresiones diferentes.

CUADERNO DE EJERCICIOS

El cuaderno de actividades consta, como el libro, de doce unidades complementarias de éste, en las que se practican fundamentalmente la expresión escrita y, en menor grado, otras destrezas como la comprensión de lectura o el dibujo como recurso didáctico. Las actividades propuestas tienen como finalidad consolidar los contenidos lingüísticos presentados en el libro. Se plantean como tareas individuales o por parejas, que pueden realizarse durante la clase o fuera del aula.

CASETE

En la casete aparecen grabados los textos o actividades del libro con los que se trabaja la destreza oral. Las voces de las grabaciones se corresponden con la edad y el sexo de los personajes que intervienen en los diálogos.

GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica expone las consideraciones metodológicas a partir de las que se ha elaborado PASACALLE, incluye una detallada explicación de cómo usar el material y sugiere diversas actividades complementarias que permitirán que la clase sea divertida, dinámica y eficaz. Una vez más, es preciso insistir en que es el profesor o profesora quien, a partir de su conocimiento de la clase, debe decidir qué actividades de las que se proponen resultan más adecuadas.

Objetivos

PASACALLE permite un aprendizaje funcional de la lengua, vinculado a situaciones próximas al campo de experiencia de los niños y niñas, que procura un primer contacto positivo con la clase de español. Desde el principio se intenta desarrollar la autoconfianza de los estudiantes mediante la realización de diversos tipos de tareas y juegos en español. En el primer nivel, se utilizan unas 300 palabras.

Tiempo previsto

El libro primero y los materiales complementarios están concebidos para ser utilizados en unas 60 horas de clase.

Proceso centrado en el alumno/a

El proceso didáctico está centrado en el alumno/a: el aprendizaje se desarrolla en torno a situaciones o escenarios de comunicación próximos a la experiencia de niños y niñas, con la finalidad de que puedan desde el primer momento aprovechar al máximo sus conocimientos y experiencias previas tanto lingüísticos como culturales; se fomenta así una interacción comunicativa que permite una transferencia de contenidos informativos. El profesor o profesora tiene encomendadas las funciones de planear, coordinar, evaluar y reorientar el proceso de aprendizaje, adaptándolo a la situación concreta del aula; su misión es poner al alumno/a en situación de aprender.

Aprendizaje integrador y recurrente

Los niños y niñas encuentran estimulante poder entender y responder a mensajes simples. Desde un primer momento se practican de modo equilibrado las cuatro destrezas básicas, con predominio de la expresión oral y la comprensión auditiva, procurando tender a aumentar gradualmente las actividades en las que es posible integrar varias de ellas, o todas.

Se considera el aprendizaje de la lengua un proceso cíclico y recurrente, por lo que se debe procurar, tanto en el primer nivel como en los dos sucesivos, que se utilicen una y otra vez las funciones, las estructuras lingüísticas y el vocabulario que van siendo presentados en las unidades didácticas.

Es muy importante, por tanto, hacer un seguimiento de cómo se van integrando en la vida diaria de clase las funciones aprendidas. Por ejemplo, si la clase tiene lugar al inicio o final de la jornada escolar, fomente la utilización del saludo *Hola* o de la despedida *Adiós* cuando los alumnos/as se encuentren o se separen.

Dinamismo en la clase

Para asegurar el éxito didáctico, resulta imprescindible una metodología activa, participativa y que tenga muy en cuenta la importancia en estas edades de la movilidad y de la utilización del cuerpo en los procesos de aprendizaje. Se verá, asimismo, estimulado y reforzado el aprendizaje mediante el desarrollo de destrezas vinculadas a una formación integral; tareas de grupo que incluyan actividades como construcción de juguetes, juegos de corro, trabajos cooperativos y mo-

vimiento en el aula han de proponerse sistemáticamente como contrapartida a otras individuales o por parejas.

Motivación

Es fundamental desarrollar la clase en un ambiente distendido y rico en contenidos lingüísticos, en el que se ofrezcan situaciones de aprendizaje variadas y motivadoras. En la elaboración de PASACALLE se ha tenido en cuenta que las actividades propuestas no sean muy largas, ya que el tiempo de atención es muy limitado en estas edades.

Es importante cuidar el inicio y final de cada clase a fin de captar el interés o afianzar las funciones o contenidos estudiados en la unidad. En ambos casos resultan más adecuadas las actividades de gran grupo, que permiten la participación de todo el alumnado, premian el esfuerzo o el éxito de las personas que participan y consolidan la vinculación del grupo. A título de ejemplo, en esta guía se sugieren actividades de inicio de cada una de las unidades de que consta el libro.

Es conveniente tener en cuenta dos normas básicas:

- Se debe variar de actividad antes de que se produzcan signos de cansancio o aburrimiento.
- Al realizar las tareas o actividades propuestas, se debe estimular, en todo momento, la imaginación y creatividad del alumnado.

Componente lúdico

El juego es un recurso didáctico fundamental, que permite aprender los diferentes papeles sociales y afianzar la adquisición de funciones y estructuras lingüísticas. Por esta razón, en PASACALLE se utilizan sistemáticamente los juegos como vía y consolidación del aprendizaje.

Tanto los juegos de movimiento como los de tablero se pueden utilizar tantas veces como parezca adecuado para afianzar los contenidos objeto de aprendizaje, ya que propician una gran variedad de situaciones en las que funciones y estructuras lingüísticas se utilizan una y otra vez de modo significativo y con variaciones que permiten mantener el interés.

Además de la participación en juegos, cantar canciones en grupo y representar diversos papeles (en un primer momento mediante gestos, para que el resto de los estudiantes interprete en español, y posteriormente con pequeños diálogos), son actividades que se proponen de forma regular.

Componente cultural

En el primer nivel sólo aparecen elementos culturales en las situaciones comunicativas presentadas, con frecuencia vinculados a las ilustraciones o fotografías, o en las canciones. En los niveles siguientes se incrementarán los textos con contenido cultural.

Gramática

Se presentan muestras de lenguaje a partir de las que el alumno/a, mediante un proceso deductivo-inductivo, pueda ir descubriendo las normas, que luego puede aplicar en situaciones comunicativas vinculadas a su campo de experiencia. Se pretende, por esta vía, desarrollar una capacidad funcional, que permita la utilización del lenguaje desde el momento en que se inicia el aprendizaje.

Léxico

En el primer nivel se presentan 300 palabras. Con el fin de facilitar su consolidación, al final del libro se incluyen un vocabulario ilustrado y un glosario bilingüe.

Pronunciación y entonación

Todas las unidades didácticas suelen proponer varias actividades en las que se escuchan muestras de lengua hablada y en el primer libro se puede escuchar, pronunciado por una persona nativa, casi todo el vocabulario que aparece en este nivel. Queda a criterio del profesor o profesora en qué grado se deben realizar ejercicios de repetición, a fin de ir consolidando gradualmente la pronunciación, el acento y la entonación.

Expresión oral dirigida

Las actividades, precedidas de las instrucciones *Escucha y habla* o *Lee y habla*, tienen como finalidad presentar las estructuras básicas de algunas de las funciones comunicativas sobre las que se trabaja en la unidad a fin de que se genere un proceso de interacción lingüística. Estas actividades tienen en cuenta, en la medida de lo posible, los principios metodológicos comunicativos.

Existen dos variantes en las actividades de este tipo: en la primera de ellas la información para responder a la pregunta se encuentra en una de las ilustraciones de la unidad y quien hace la pregunta tiene la posibilidad de interactuar mostrando su disconformidad con la respuesta que le han dado. En la segunda, los usos funcionales del lenguaje se vinculan a ámbitos personales del alumnado (*¿Cómo se llama tu madre / padre / hermano...?, ¿Hay un cuaderno en tu cartera?, ¿A qué hora te levantas?*), por lo que en la respuesta se produce transmisión de información.

A medida que se va avanzando en el curso, aumenta gradualmente la libertad de elección comunicativa (*Pide a tu compañero/a que haga tres cosas, Adivina qué hay en la habitación de tu compañero/a, Adivina qué le gusta hacer, Escribe cosas que te gusta y que no te gusta hacer*).

Está previsto que el alumno/a practique estos microdiálogos de dos formas:

A. En una primera fase es aconsejable realizar esta actividad en **gran grupo**. Siempre que resulte posible, se adoptará una disposición circular de la clase, que permite un contacto visual permanente y mayor dinamismo. Empezará el profesor o profesora, arrojando una pelota de goma-espuma a un alumno/a, con el que realizará por primera vez la actividad. La utilización esporádica de la pelota puede aumentar la motivación; en ocasiones bastará con señalar con el dedo y decir el nombre.

Una vez concluida, el alumno/a podrá elegir libremente su nueva pareja, lanzándole la pelota. Se procurará que todas las personas hayan participado al menos una vez. Deberá cesarse si se aprecian síntomas de cansancio o aburrimiento.

B. En una segunda fase la actividad se puede realizar alternando el **gran grupo** y las **parejas fijas** (con el compañero/a más próximo).

En este segundo caso todas las parejas actuarán simultáneamente, bajo la supervisión del profesor o profesora, que dinamizará la actuación de las parejas y ayudará a las que lo necesiten.

Actividad inicial

Puede iniciar la clase presentándose, ayudándose de gestos:

JHola! Me llamo...

Puede también presentar a una **mascota** (un muñeco, preferiblemente mario-neta de mano, que represente a un animal o personaje que resulte simpático), que será ya compañera inseparable de la clase durante parte del curso o todo él, a juicio del profesor o profesora:

Esta es... / Este es...

La desaparición y reaparición de la mascota en el aula permitirá que se sigan con más interés sus experiencias o aventuras, que, por supuesto, pueden introducir las situaciones que se van a ir viviendo en el aula. También ésta puede tener casa, familia, ir al colegio, ponerse enferma, irse de vacaciones, contar lo que ha hecho el fin de semana, etcétera.

A continuación, pregunte a dos o tres alumnos/as cómo se llaman. Debe ayudarles en la respuesta, si precisan ayuda (tanto si se plantea un problema de vocabulario como de pronunciación):

*¿Cómo te llamas tú? Me llamo...
Y tú ¿cómo te llamas? Me llamo...*

A continuación, pida a los alumnos/as que miren con atención las ilustraciones de la página... No es necesario que intenten leer el texto, sólo deben fijarse en los dibujos.

1. Escucha y mira

Después de unos minutos, invíteles a escuchar lo que los niños y niñas están diciendo, fijándose en los dibujos.

2. Mira y lee

Tras la primera audición, invíteles nuevamente a escuchar los diálogos, intentando ahora leer el texto.

3. Di sus nombres

Con esta actividad se practica la presentación de alguien y se comprueba que ya conocen a los protagonistas.

Esta es... Ana. Este es... Daniel. Esta es... Laura. Este es... Toni. Este es... Can.

Puede complementar la actividad introduciendo las preguntas y respuestas siguientes:

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| — <i>¿Quién es éste?</i> | — <i>¿Quién es ésta?</i> |
| — <i>Es esta Laura?</i> | — <i>Sí, es Laura.</i> |
| — <i>Es este Toni?</i> | — <i>No, no es Toni, es Daniel.</i> |

4. Lee y habla

Es aconsejable iniciar la práctica de este microdiálogo en gran grupo. Conviene practicar las dos formas de respuesta, la completa y más formal (*Me llamo David*) y la breve e informal (*Lola*), haciendo hincapié en la primera de ellas. Con el alumnado en círculo, en torno a usted, puede saludar, presentarse y preguntar el nombre a quien lance la pelota. Indique con gestos que le devuelva la pelota y continúe el juego.

Debe procurar que quede claro el matiz de significado que supone la presencia o ausencia del pronombre *yo* / *tú*:

- *¿Cómo te llamas? Me llamo Ana.*
- *Y tú ¿cómo te llamas? / ¿Cómo te llamas tú? Yo me llamo Daniel.*
- *Yo me llamo Ana. ¿Cómo te llamas tú?*

A continuación puede proponer que se desplacen libremente por la clase saludando y diciendo su nombre y preguntando el nombre de sus compañeros/as. Si ya se conocen, a fin de que la actividad resulte más lúdica, propóngales que previamente elijan un nombre diferente al suyo y realicen esta actividad dando este nombre, siempre el mismo. Haga luego que vayan saliendo de uno en uno al centro del grupo para que el resto recuerde y diga su nombre ficticio: pueden decir simplemente *Peter* o puede usted presentar la tercera persona que aparece en la actividad siguiente: *Él se llama Peter. / Ella se llama Leda.*

5. Escucha y observa

Con esta actividad se pretende introducir los pronombres *yo*, *tú*, *él*, *ella*, a la vez que perfeccionar la pronunciación y fijar la asociación de nombres y personajes protagonistas.

Antes de iniciar la actividad, vuelva a presentarse y a presentar a algunos alumnos/as:

- Yo me llamo...*
Tú te llamas...
Él se llama...
Ella se llama...

Realicen la actividad. Como refuerzo, puede solicitar una serie de intervenciones muy rápidas en las que varias personas de la clase se presenten y presenten, a su vez, a otros compañeros/as a su compañero/a más próximo. Por ejemplo:

- Yo me llamo Paulo, ella se llama María.*
Yo me llamo Cindy, él se llama Bob.

Preste atención a los gestos que deben acompañar la presentación verbal.

6. Mira y relaciona

Permite desarrollar la lectura, contrastar la primera y la tercera persona (*soy / es*) y asociar nombres y personajes protagonistas.

7. Escucha y mira

En la primera parte Ana presenta a sus amigos, lo que sirve como introducción a la presentación de su familia.

Antes de la audición, pida al alumnado que se fije durante un par de minutos en las ilustraciones. Pase a continuación la cinta y pida que señalen con el dedo en las ilustraciones a cada uno de los personajes o familiares que Ana va nombrando. Pase una segunda vez la cinta, si lo estima conveniente.

Estos son mis amigos: esta es Laura, este es Daniel, este es Paco y esta es Kate. [Pausa] Esta es mi familia: Mi padre se llama Carlos, mi madre se llama Elena, mi abuelo se llama Juan, mi abuela se llama Rosa, mi hermano se llama Toni, y yo me llamo Ana.

8. Escucha y observa

Esta actividad permite concentrar la atención en las estructuras lingüísticas que expresan una función sobre la que se va a trabajar.

9. Lee y habla

Esta actividad permite formular preguntas para conocer el nombre de diferentes familiares y dar las correspondientes respuestas. Los participantes pueden elegir libremente qué datos quieren saber y de qué compañero/a. Se puede iniciar la práctica de este microdiálogo en gran grupo y pasar, después, a que lo realicen en parejas. Inicie usted la actividad.

Preste atención a que se entienda bien la respuesta negativa:

No tengo ningún hermano.

No tengo hermanos.

Si el alumnado muestra interés por conocer otros nombres de parentesco, introduzca también los de *primo / prima, tío / tía*.

10. Juega con el Abecedario ilustrado

En esta primera aproximación al abecedario, sólo se pretende que, con la ayuda del profesor o profesora, los alumnos/as tengan un primer contacto con la pronunciación de algunos sonidos en español y las letras que los representan. Es suficiente, por tanto, con que aprendan a pronunciar los nombres de algunas letras (en una primera fase) y la palabra que acompaña a cada una. Tampoco se pretende que aprendan de memoria el abecedario.

Puede resultar conveniente que, después de cada tres unidades, al concluir la unidad de repaso, vuelva a trabajar con el abecedario. En estos sucesivos juegos, puede invitar a los alumnos/as a que digan palabras que tengan la letra por la que

se pregunta. Las primeras veces no es necesario que la letra aparezca en posición inicial.

Es muy importante que otra persona del grupo, o usted —si fuera necesario— preste ayuda en todas las ocasiones para que nadie deje sin contestar una pregunta del juego.

A pesar de que en los textos grabados en las casetes se ha optado por la pronunciación del español peninsular, es obvio que otras variantes de pronunciación de *llave*, *cereza*, etc., o de entonación, son igualmente correctas y queda a su criterio optar por una u otra.

11. Juega con tus amigos

Con este juego se practica la segunda persona del verbo *ser*. Pida al grupo que vea durante unos minutos la ilustración e invíteles a jugar.

Coméntales brevemente las **normas del juego**: se forma un corro. Una persona se sitúa en el centro con los ojos cubiertos. La primera vez va a ser usted. El corro empezará a dar vueltas alrededor y una persona preguntará *¿Quién soy?* Quien hace la pregunta puede deformar la voz para no ser reconocido. La persona del centro dirá un nombre y quien ha hecho la pregunta responderá: *sí* o *no*. Si acierta en tres intentos, pasará a ocupar el puesto de esa persona en el corro y ella pasará al centro. Si no acierta en tres intentos, el corro seguirá dando vueltas y otra persona volverá a hacer la pregunta.

Forme un corro, sítuese en el centro, cúbrase los ojos e inicie el juego. Aunque sepa de quién se trata, no acierte en los tres primeros intentos. Acierte, si puede, en el segundo intento de la segunda pregunta. Practiquen el juego durante un rato, hasta que varias personas hayan pasado por el centro del corro.

Otra variante del juego permite dar pistas. Para ello debe presentar algunos rasgos caracterizadores no considerados como negativos por el grupo. Por ejemplo: *Soy alto / bajo, tengo el pelo largo / corto, llevo / no llevo gafas*.

12. El juego de los nombres

Se puede jugar de dos formas:

Por parejas: La persona que empieza el juego indica una casilla, por ejemplo *1B*. El compañero/a debe responder *Se llama Toni* e indica, a su vez, otra casilla. Y así sucesivamente.

En grupos de tres a cuatro personas: Se necesitan un dado y tantas fichas de distintos colores como jugadores participen. Inicia el juego quien saque el número más alto en la primera tirada. Se empieza en la casilla *1A* y se avanza de arriba a abajo, de izquierda a derecha y viceversa, alternativamente, hasta llegar a la casilla *4D*. Cada jugador debe responder a la pregunta de la casilla en la que caiga su ficha en cada tirada.

CUADERNO

Parece conveniente que las actividades del cuaderno se realicen en el aula, intercalándolas tras la actividad del libro que complementan. No obstante, si no se dispone de suficiente tiempo lectivo, también pueden realizarse individualmente fuera del aula, siempre que esté garantizado que las tareas se realizan con éxito.

Secuencia sugerida:

Libro 1, L2, L3, L4, L5, L6, Cuaderno 1, L7, C2, L8, L9, C3, C4, L10, L11, L12.