

La letra
con cuentos entra

La letra con cuentos entra

SALOMÉ RECIO CARIDE

Niños y niñas autores de los cuentos y dibujos:

Jorge Baeza Hernández
Ana María Belchí Marín
Hamza Boussalen
Gloria Celdrán Mena
Francisco David Cerdán Gómez
Jeancarlo Duchi Maridueña
Samia El Ouafi
Carlos Faus Grau
Alba García De Castro
Álvaro Guerrero Fernández
Alfonso Ledo Plaza
Juan José López Martínez
Ana Matas Santiago
Jenia Ovsyannikova
David Ríos Pisa
Pablo Ruiz García
Carlos Sáez Pérez
Marta Soler González-Musso
Rafael Usagre Valero

**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA E INVESTIGACIÓN
REGIÓN DE MURCIA**

2007

© **Región de Murcia**
Consejería de Educación, Ciencia e Investigación

© **Salomé Recio Caride**

Edita: Servicio de Publicaciones y Estadística

I.S.B.N.: 978-84-690-8378-9

Depósito Legal: MU-510-2008

Imprime: F.G. Graf, S.L.
fggraf@gmail.com

A mis padres Alfredo y Pilar,
que siempre creyeron en este proyecto
y a mi marido por su gran ayuda.

ÍNDICE

Introducción	11
Cuentos:	
Letra A: La araña Ana	14
Letra B: La bruja buena	16
Letra C: El caracol Carlos	18
Letra Ch: El chino Chito	20
Letra D: El dinosaurio David	22
Letra E: El erizo y el escorpión	24
Letra F: El fantasma Fofi	26
Letra G: El gusano Gonzalo	28
Letra H: El hipopótamo y el hijo	30
Letra I: Imi el Indio	32
Letra J: La jirafa y la bruja	34
Letra K: Kiko el koala	36
Letra L: El león Lolo	38
Letra LL: El pollito y el bocadillo	40
Letra M: Mikey y el lobo	42
Letra N: La rana Nena	44
Letra Ñ: La muñeca y el ñu	46
Letra O: El oso Octavio	48
Letra P: La Pata y el Pato	50
Letra Q: La mariquita y el mosquito	52

Letra R: El ratón y el rey	54
Letra S: Superman a volar	56
Letra T: La tortuga Tomasa	58
Letra U: El huevo y el unicornio	60
Letra V: Violeta y su vestido	62
Letra W: Wilson y el whisky	64
Letra X: El boxeador	66
Letra Y: El payaso Yako	68
Letra Z: Zepo y el zorro	70
Juego didáctico	73

INTRODUCCIÓN

Érase una vez una clase de niños de educación infantil de 5 años. Esta clase se encontraba en un colegio de un céntrico barrio de Murcia, y en ella, 19 preescolares trataban de aprender (entre otras cosas) a leer y a escribir, igual que lo hicieran en su día sus padres y sus abuelos. Pero, como los tiempos cambian y las ciencias adelantan que es una barbaridad, ahora, además de aprender a leer y a escribir, los niños se podían permitir divertirse y disfrutar mientras aprendían.

Un día, la profesora de los pequeños alumnos les planteó un juego. Niños -dijo la «seño»- a partir de hoy aprenderemos letras que nos servirán para hacer palabras y frases y aprender a leer. Además, vais a inventar cuentos para aprender mejor esas letras y para que después otros niños como vosotros puedan hacer lo mismo utilizando vuestros cuentos e inventando otros nuevos. A los niños les pareció una idea estupenda. Y así fue cómo conforme aprendían a leer, también iban inventando entre todos divertidas historias que se convertirían en curiosos cuentos, unas historias que ayudarían a otros niños a comenzar a familiarizarse con el (para ellos) complejo mundo de las letras.

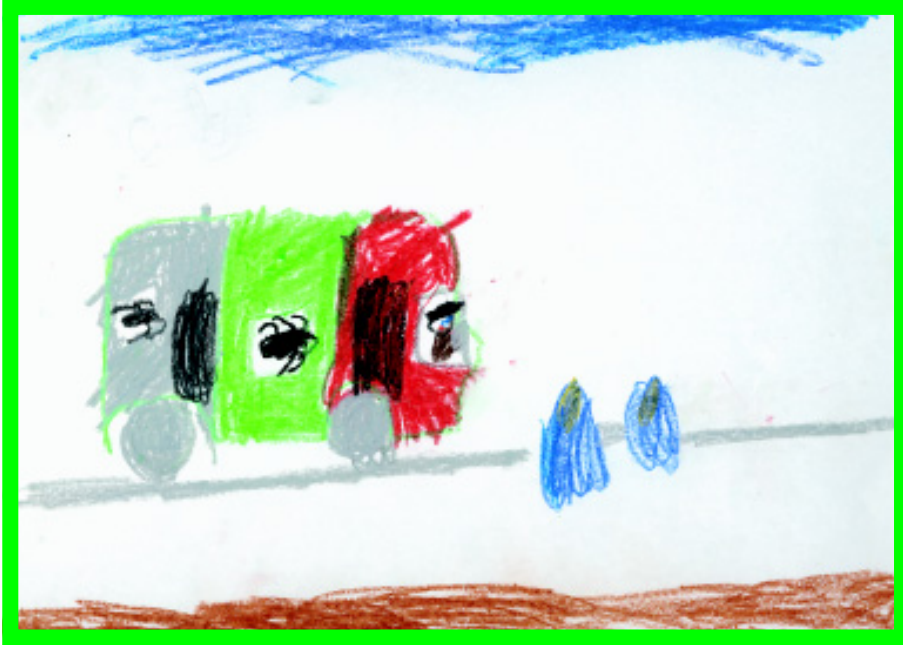
Además, estos cuentos iban acompañados de ilustraciones que los mismos niños disfrutaban haciendo. Así, no sólo lograron aprender a leer y a escribir, sino que también aprendieron a trabajar en grupo, a jugar aprendiendo, a sentirse importantes en su esfuerzo diario de inventar y, lo que es más importante, a

respetar las ideas que unos y otros tenían para ir fabricando sus breves historias.

Así termina este cuento, con un grupo de pequeños felices por inventar fabulosos cuentos y coloristas ilustraciones que quiero mostrarles a todos ustedes para que los utilicen como crean más conveniente, con la ilusión de que resulten instrumento eficaz en la tarea siempre apasionante de enseñar.

Salomé Recio Caride
Profesora de Educación Infantil
y Licenciada en Pedagogía

Cuentos



LETRA A: LA ARAÑA ANA

Ana se montó en un autobús. Cuando miró por la ventana vio unas aletas y le dijo al conductor que parara para bajarse. Cogió las aletas y se fue a jugar a la playa con sus aletas y unos aros. Como la araña no sabía nadar se empezó a ahogar.

Justo cuando se iba a ahogar llegó una lancha y la araña se subió. Dentro había un anillo. El anillo era de una avispa y como se mojó se puso negro. La araña volvió a la playa en la lancha, se subió a un árbol y le dio el anillo a la avispa.

A

a





LETRA B: LA BRUJA BUENA

Había una vez una bruja buena que iba volando por el cielo con su escoba. De pronto se dio la vuelta y se cayó encima de un barco. Se fue a pescar y como era una bruja, solo haciendo ¡plin! pescaba peces y pescó una ballena.

La ballena tenía una botella con un papel que llevaba un mensaje dentro que ponía: ¡cuidado con las ballenas, hacen cosquillas!. A la bruja le hizo cosquillas la ballena y se rió tanto con la boca abierta que se le metió un bicho y se acabó.

B

b





LETRA C: EL CARACOL CARLOS

Estaba un día un caracol que se llamaba Carlos tomando el sol. Cuando de repente mientras miraba al cielo vio un cohete. Como el caracol era pegajoso porque tenía mocos, se pegó en el cohete y se subió.

Carlos fue conduciendo y dio cinco vueltas sobre el mundo. Desde el cielo

vio: coches, casas, caballos, cometas, carros, cerdos dentro de un camión, campanas y muchas cosas.

También vio nuestro colegio y quiso entrar a ver como era. Entró a nuestra clase porque quería ver todo lo que había dentro. Jugó y le gustó tanto que se quedó con nosotros y aprendió un montón de letras.

C

c





LETRA CH: EL CHINO CHITO

Había una vez un chino que se llamaba Chito. Vivía en una choza que estaba en China y tenía una chaqueta verde. Allí comían chocolate, chorizo y salchichas. Había acabado de comer y encontró un chupete que estaba dentro de la chimenea.

Chito, como no sabía de quién era chilló por los altavoces preguntando: ¿de quién es este chupete?

Una chica que se llamaba Chita dijo: el chupete es mío. Pero había mentido porque el chupe era de un bebé. El chino lo encontró comiendo churros y le dio su chupete.

CH

ch





LETRA D: EL DINOSAURIO DAVID

Había una vez un dinosaurio que se llamaba David que estaba fregando los platos del desayuno. Cuando David terminó se fue a beber agua y se comió unos peces que había allí. Cuando los peces estaban en su barriga le empezaron a hacer cosquillas y el dinosaurio se empezó a reír.

Cuando paró de reirse se levantó y se puso a saltar para que salieran los peces. Los peces entonces salieron de la barriga y David dijo: ¡oh, es que había peces en el agua!. Entonces se comió un donuts para desayunar y se fue a dormir para descansar.

D

d





LETRA E: EL ERIZO Y EL ESCORPIÓN

Una vez un escorpión fue a darse un paseo y se encontró con un erizo. De repente vieron un espejo en el suelo. Se lo llevaron y por el camino notaron que el espejo era mágico. Se miraron en el espejo y se convirtieron en elefantes. Del susto que se pegaron volvieron a convertirse en lo que eran.

Cuando se hizo de noche aparecieron en el cielo un montón de estrellas. Cogieron una escoba y salieron a volar. Volaron tanto, tanto que llegaron hasta el cielo y se quedaron a vivir en una estrella que se llamaba E y era la más grande y bonita.

E

e





LETRA F: EL FANTASMA FOFI

Había una vez un fantasma Fofi que se fue a volar por encima de las farolas. Encontró una casa y se la quedó para él. Al rato salió a comprar fruta. Por el camino vio a un niño y le asustó. Fofi se empezó a reír.

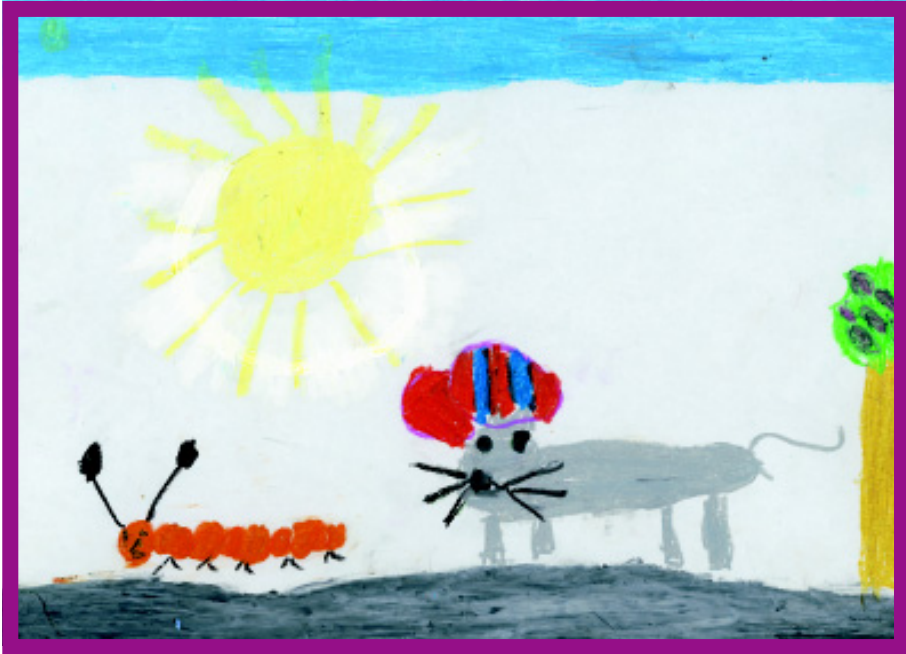
Luego el fantasma se compró fresas y al salir se encontró un elefante que era de un zoo.

Se fueron juntos y cuando llegaron al zoo vieron muchos animales y también mucha gente. Se encontraron una cabaña muy chula y a Fofi le gustó tanto que Fofi se quedó a vivir allí. Y fue muy feliz con tantos animales amigos.

F

f





LETRA G: EL GUSANO GONZALO

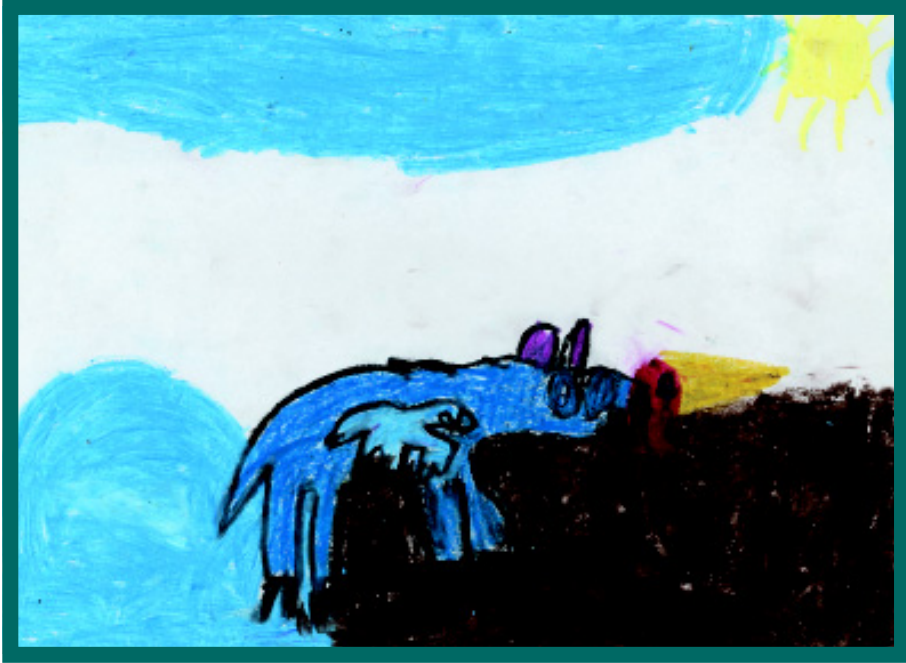
Un gusano que se llamaba Gonzalo vivía con un gato que tenía una gorra que se la ponía cuando hacía mucho sol. Un día, Gonzalo se puso la gorra y salió a pasear. Miró al sol y se quedó ciego. Pero le cayó una gota de agua de una manguera y se espabiló.

Para que no le pasara nada en los ojos se fue a una óptica y un gallo le vendió unas gafas de sol. Se hicieron amigos y comieron en un restaurante: guiso de guisantes y galletas con quin-das. Luego se marcharon a una gran-ja a tocar la guitarra.

G

g





LETRA H: EL HIPOPÓTAMO Y EL HIJO

Había una vez un hipopótamo que era muy pesado. Un día se fue a la huerta y cuando fue paseando por la tierra se iban quedando sus huellas marcadas. Se sentó a comer al lado de las habas un huevo duro y un helado porque era muy comilón.

De repente notó que algo en la barriga le hacía cosquillas. Era un hipopótamo pequeño que salió del huevo. Apareció un hada en una bola de humo, con una hoja mágica. Con la hoja sacó al hijo hipopótamo. Como nació con hambre comió un hueso y hierba.

Luego pasearon con el hada.

H

h





LETRA I: IMI EL INDIO

Imi era un indio que vivía en un iglú. Un día se fue a una isla montado en un avión. Cuando llegó a la isla bajó de avión y se encontró un imán. El imán se pegó al avión y no podía despegarlo. Entonces un niño amigo suyo le ayudó a separarlo con un hierro.

Hubo un incendio muy grande y se quemaron el avión y el imán. Luego se fue nadando a su iglú para estar lejos del fuego. Llegó y se puso a descansar, porque estaba cansado de tanto nadar. Después tocó sus instrumentos y lo pasó muy bien con sus amigos.

I

i





LETRA J: LA JIRAFRA Y LA BRUJA

Había una vez una jirafa que estaba comiendo hojas de los árboles y un jamón. Luego, como comió mucho, se fue y no tenía ropa. Otra jirafa le dejó un jersey y un pijama de cuando ella era pequeña. La jirafa se tiró por el tobogán y se cayó de culo y se fue rodando, rodando hasta llegar a una caja.

Se dio un golpe en la cabeza y le salió un chichón que se puso rojo. De la caja salió una bruja para curarla, pero la convirtió en pájaro y lo metió en una jaula, porque era la bruja piruja. Cuando el pájaro estaba aburrido de estar en la jaula apareció la bruja Jopé, que era buena, hizo desaparecer la jaula y convirtió a la jirafa en jirafa.

J

j





LETRA K: KIKO EL KOALA

Un día estaba un koala que se llamaba Kiko comiendo kiwis en un árbol. Saltaba de un árbol a otro comiendo más y más kiwis hasta que vomitó y el vómito cayó encima de un kiosko. El dueño salió con la porquería en la cabeza para ver quien había sido.

Kiko se escondió en el hueco de un árbol y se encontró un kimono. Se lo puso y bajó porque así no le reconocía.

Compró un kilo de kikos, que también le gustaban mucho, se subió al árbol y el señor del kiosko no le reconoció.

K

k





LETRA L: EL LEÓN LOLO

Había una vez un león que se llamaba Lolo. Un día se encontró un teléfono en el suelo. Lo cogió y llamó a su amigo el lobo para que fuera a verle. Entonces vino un elefante a la cueva y el león le dijo: ¡vete de mi casa!. De repente se hizo de noche y apareció el lobo.

El león le dijo a su amigo lobo que echara al elefante.

El elefante se marchó porque pesaba mucho y Lolo y el Lobo se fueron de paseo.

Se encontraron al elefante que estaba llorando y se lo llevaron a su casa. Le dieron longaniza de cena, le acostaron cuando salió la luna y le prometieron que serían sus amigos.

L

l





LETRA LL: EL POLLITO Y EL BOCADILLO

Un pollito vivía en una cueva con una gallina que era su mamá y le daba de comer a su hijo.

Un día su barriga se puso muy hinchada y se enrolló. Salió rodando y cayó en un sillón. En la calle llovía y un caballo montado en una estrella amarilla le trajo una llave que abría barrigas.

Pero la llave no funcionaba y le tuvieron que cortar la barriga con un cuchillo y sacarle el bocadoillo que se le había quedado atrancado. Cuando se hizo de noche encendieron una llama de fuego para no tener frío cuando lloviera.

LL

ll





LETRA M: MICKEY Y EL LOBO

Un día Mickey, estaba paseando y se encontró con un lobo. Cuando se lo iba a comer, Mickey se subió a un manzano. Pero el lobo saltó y se lo comió.

Entonces el lobo se puso muy redondo como un melón y se fue a beber agua.

Mientras el lobo bebía Mickey salió por un agujero que le hizo al lobo y se escapó. Se fue muy lejos en su moto y se encontró un anillo al lado de su casa.

El anillo era mágico y con la magia apareció Minney.

Entonces le regaló el anillo que era de oro y se casaron y fueron muy felices.

M

m





LETRA N: LA RANA NENA

Érase una vez una rana que se llamaba Nena, que estaba haciendo un muñeco de nieve. Cuando Nena terminó se fue a patinar. Y luego entró en una cueva.

Como hacía mucho frío la rana se puso a saltar y una araña que había allí se le subió por su cuerpo.

Nena dejó de saltar y la araña se bajó. Se fue a patinar otra vez y encontró su muñeco de nieve, entonces avisó a su amiga la araña y jugaron juntas. Se cansaron y se sentaron en la nieve. Entonces se constiparon y se tomaron el jarabe con natillas y se acostaron.

N

n





LETRA Ñ: LA MUÑECA Y EL ÑU

Decían que había una muñeca muy guapa que vivía en una cabaña hecha con leña. La muñeca soñaba todas las mañanas que era su «cumple» y le hacían una piñata con castañas dentro. Un día tuvo una pesadilla con una araña que se la quería comer, pero llegaba un ñu y se comía a la araña.

Cuando la muñeca se despertó vio al ñu en su cabaña y se asustó. Salió corriendo a decírselo a la niña que vivía con ella y entonces el ñu dio un puñetazo a la ventana y la rompió para salir, pero antes se comió una tarta de ñoras que, como era venenosa, se durmió. Luego la niña y la muñeca le llevaron a la montaña y le dejaron allí con su amigo el ñandú.

Ñ

ñ





LETRA O: UN OSO OCTAVIO

Había Una vez un oso que se llamaba Octavio. El oso estaba en la playa tomando el sol cuando vio una ola gigante. Se puso las gafas y las aletas y se fue a bucear. Se metió debajo de la ola y con los ojos vio una olla en el fondo del mar.

Cogió la olla y se la llevó a la orilla de la playa.

Abrió la olla y dentro había una oveja. Cuando el oso vio a la oveja se la llevó a pasear. Estaban paseando cuando vieron una oreja que volaba. Se pusieron a saltar y la cogieron. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

0

o





LETRA P: LA PATA Y EL PATO

Había una vez una pata que se llamaba Pepa. Pepa vivía en el agua del parque. Jugaba con una pelota al fútbol y le daba patadas. Un día preparó un pastel de piñones y peras para su amigo Pepe porque era su cumpleaños. Cumplía seis años.

Cuando le llevaba el pastel a su amigo se le olvidaron las velas y se las pidió a su papá. Entonces puso las velas y soplaron. Pero soplaron tan fuerte que se quemaron los piñones y las peras. Echaron agua con una manguera para apagarlo, fregaron el suelo y al final Pepa y Pepe merendaron otro pastel.

P

p





LETRA Q: LA MARIQUITA Y EL MOSQUITO

Una mariquita que se llamaba Quica fue a pasear al bosque. En el bosque había un periquito y un estanque con ranas y cisnes. Llegó un mosquito y le chupó la sangre. Entonces Quica se quedó sin sangre y no podía pensar.

El periquito como estaba vigilando lo vio todo y le ayudó dándole queso y quicos porque dan mucha fuerza. Cuando Quica se puso bien ya podía pensar y le dio las gracias y un paquete al periquito. Dentro del paquete había un quimono. El periquito se lo puso y le gustó porque era muy cómodo.

Q

q





LETRA R: EL RATÓN Y EL REY

Érase una vez un ratón que iba caminando y se encontró con una rana. El ratón luego se fue al río que estaba debajo de las montañas y había mucha, mucha agua. Entonces decidió echar a la rana al río para que pudiera nadar. Empezó a llover y se escondió debajo de un árbol.

Allí había también un rey que tampoco se quería mojar. Se quedaron allí y entre los dos hicieron una cueva debajo de la tierra. Al lado había una rosa. El rey la tocó y se pinchó. Le salió mucha sangre pero el ratón le curó y le puso una tirita.

R

r





LETRA S: SUPERMAN A VOLAR

Un día Superman estaba volando cuando vio a un monstruo. Superman le ganó y se fue volando a su casa. Se subió al tejado, el tejado se rompió porque estaba sucio y Superman se cayó. Se rompió un diente y se fue al dentista.

El dentista era otro monstruo que se llamaba Samuel, entonces Superman le ganó también y se fue a otro dentista que no dijera mentiras y fuera simpático. Allí se curó el diente. Al salir se encontró a una mosca, se hicieron amigas, se fueron de excursión a la selva y lo pasaron muy bien.

S

s





LETRA T: LA TORTUGA TOMASA

Un día de sol la tortuga Tomasa se fue al parque. Allí se columpió y luego se cayó del columpio. Vino su amiga tortuga y la ayudó a levantarse. Jugando las dos tortugas encontraron una casa. La casa estaba llena de agua.

Abrieron las ventanas y la puerta y se vació de agua. Subieron al tejado y había un tambor y una trompeta. Las cogieron y se pusieron a tocarlas. Al rato fueron a un bar a comprar un bocadillo de tomate y se lo tomaron en casa de Tomasa con un tenedor.

T

t





LETRA U: EL HUEVO Y UNICORNIO

Érase una vez un huevo que andaba por la carretera. Cuando el semáforo se puso verde se fue a la universidad. En la universidad estaba aprendiendo números y sacó un uno porque no lo hizo bien.

Cuando se acabó la clase se fue al patio a comerse sus uvas de desayuno. Cuando terminó se fue a jugar y se encontró una uña que era mágica. Se puso la uña y pidió un deseo. Pidió que apareciera un unicornio. Después se montó en el unicornio y se fue volando muy lejos.

U

u





LETRA V: VIOLETA Y SU VESTIDO

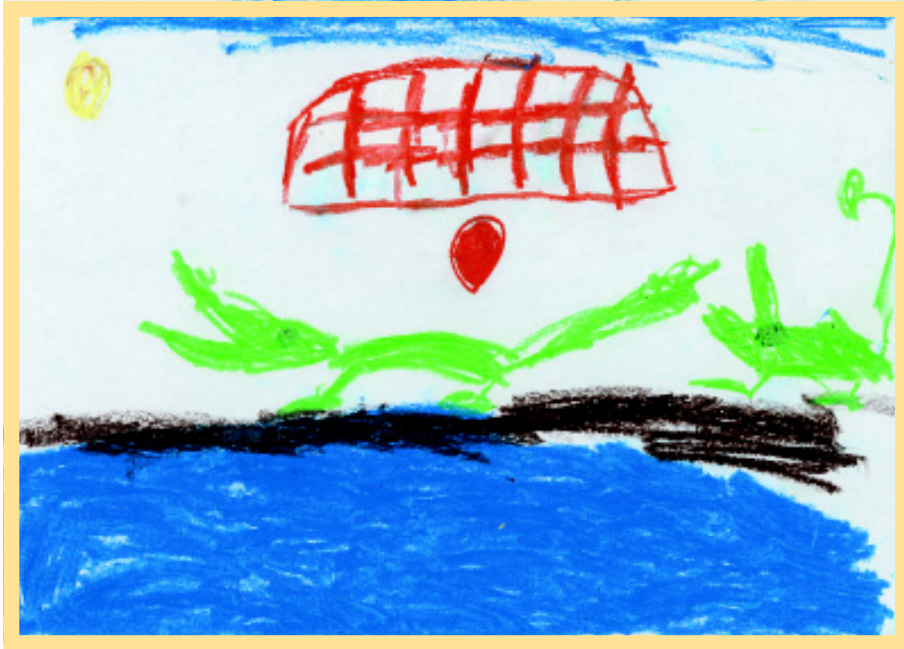
Una vez había una niña que se llamaba Violeta que se fue a comprar un vestido montada en un avión. Una vaca que iba volando y que pesaba mucho se cayó encima del avión y Violeta que tenía un paracaídas en su mochila se tiró.

Luego se fue para abajo volando en su paracaídas y cayó encima de un vagón de tren que iba por la vía. Violeta entró por la ventana y se tomó un vaso de vino que había allí. Le entró sueño con el vino y se durmió. Entonces se manchó su nuevo vestido.

V

19





LETRA W: WILSON Y EL WHISKY

Wilson era un cocodrilo que le gustaba jugar al water-polo con sus amigos cocodrilos. Después del partido, un día, se fueron a beber whisky y a comer kiwis y se marearon. Se hicieron muy viejos, entonces tuvieron que comprarse más kiwis para ponerse fuertes.

Iban escuchando música con los walkman y se cayeron al suelo. Se durmieron y soñaron que jugaban al water-polo subidos en tablas de windsurf. Se despertaron porque la música del walkman les despertó y siguieron jugando al water-polo.

W

w





LETRA X: EL BOXEADOR

Había un boxeador que estaba boxeando y daba puñetazos a un saco. Por las noches trabajaba en un taxi. Un día tuvo un examen para ser excavador. Cuando iba por la calle vio un globo que explotó en el cielo. Del susto que se dio llegó corriendo hasta la explanada, se cayó en la fuente y

pidió auxilio. Encontró en la fuente una excavadora. Se montó y se fue de excursión. Hizo un hoyo y encontró un xilófono. Le gustó tocarlo y se convirtió en músico porque era muy guay. Y ya no fue ni taxita, ni boxeador ni excavador.

X

∞





LETRA Y: EL PAYASO YAKO

En una playa vivía un payaso que se llamaba Yako. A Yako le gustaba hacer yudo después de desayunar. Estaba jugando en la playa cuando vio un yate con rayas en el mar. Se montó en él y se mareó. Luego se cayó al agua y una ola le llevó hasta la orilla y cayó en un hoyo.

Empezó a llover y le dio un rayo en la cabeza y se hizo un chichón. Se fue a la cruz roja y se puso un yo-yo en la cabeza. Luego la cabeza iba rebotando de arriba hacia abajo como hacen los yoyós.

Y

y





LETRA Z: ZEPO Y EL ZORRO

Había una vez un muñeco que se llamaba Zepo que vivía en un zapato azul. Zepo un día se puso una zapatilla y se fue a dar un paseo. Se encontró una azada y se fue al jardín. Cabó un pozo muy hondo para plantar un árbol.

Pasó mucho tiempo y salió un árbol muy grande que tenía manzanas, cerezas y zanahorias. Como era el más grande y más bonito del mundo le puso flores y lazos y le hizo una foto. A Zepo le cayó una manzana en la cabeza, se cayó de espaldas, se desmayó y un zorro que era su amigo le salvó y le curó.

Z

z



Juego didáctico

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Los cambios que se están desarrollando en los centros educativos y la entrada de las nuevas tecnologías en el aula dan lugar a que la escuela se renueve y nos marquemos nuevos retos en el proceso diario de la enseñanza-aprendizaje con nuestros alumnos.

Este planteamiento representa una gran transformación en la forma clásica del aprendizaje, pero esa evidencia no puede conducirnos a una especie de bloqueo o a una actitud asustadiza ante la sola idea de tener un ordenador dentro del aula.

Sí es importante que seamos plenamente conscientes de que el ordenador está ahí y hay que darle uso. Para aprender a usar el ordenador y, sobre todo, para que esa utilización resulte eficaz, es para lo que hacemos este juego, con la convicción de que el ordenador nos va a aportar un aprendizaje distinto y más atractivo.

En realidad, debemos considerar que estamos hablando de un instrumento de trabajo más. Que es algo complementario al resto de herramientas que hemos utilizado, y que seguimos y seguiremos utilizando en el aula y fuera de ella con los alumnos.

Algo muy positivo que vamos a ganar con el uso del ordenador es una mayor motivación, que nos ayudará a la hora de trabajar sobre la atención de los niños, sin olvidar las ventajas que esta herramienta nos aporta en el trabajo con los niños de Educación Especial.

Resulta esencial adquirir un conocimiento básico sobre este recurso antes de comenzar a utilizarlo. No hay razón para temerle, pero para garantizar el rendimiento que de él pretende-

mos obtener, es bueno que nos apliquemos a su uso con unos conocimientos previos, tanto de su manejo, como de los beneficios y problemas que nos puede aportar, así como del abanico de posibilidades que nos ofrece.

Está demostrado que las nuevas tecnologías constituyen una gran motivación para el aprendizaje diario de los niños, más aún si nos referimos a los de Educación Especial e Infantil.

Gracias a los ordenadores y a la facilidad con que contamos para su uso en las aulas, hemos conseguido objetivos y avances con nuestros alumnos que, antes de disponer de esta herramienta de trabajo, nos costaban más tiempo y mayor esfuerzo.

Por este motivo, este juego, basado en cuentos inventados por alumnos de un aula de 5 años de Educación Infantil, va a ayudar a los niños con necesidades de cualquier tipo a que su proceso de aprendizaje de la lecto-escritura y el gusto por la lectura resulte más sencillo.

Los cuentos fueron creados por escolares del CEIP Nuestra Señora del Carmen de Murcia, con mi ayuda como tutora. Nacieron a lo largo del curso escolar, con la colaboración de todos ellos.

El juego consistía en que uno de los niños comenzaba la historia y, a partir de ahí, los demás iban añadiendo sus ideas para ir dándole forma al cuento. A la vez que se iban introduciendo los fonemas y se trabajaba sobre ellos, se iban narrando los cuentos y, al final del curso, consiguieron leer y escribir.

Para que el proceso resultara completo, los relatos fueron ilustrados por sus propios autores, dando lugar a un trabajo exclusivo y sumamente motivador para el resto de los niños que quieran aprender a leer y escribir.

A partir de estos 29 cuentos, realicé el juego para ordenador con el programa Neobook, con el fin de que los niños pusieran en práctica los conocimientos que habían adquirido mediante estas curiosas historias y el vocabulario que aportan.

Además de ser puramente práctico, los niños se entretienen y se pueden evaluar sus aprendizajes y avances.

El juego presenta primero el libro de los cuentos, cada uno en una página distinta, y ofrece, a continuación, dos juegos distintos sobre cada una de las letras de nuestro abecedario.

El libro comienza por los cuentos de las vocales, ya que son las primeras letras que enseñamos a los niños. Después, tenemos una página de distribución de las consonantes, desde la cual se puede acceder a los cuentos correspondientes a cada letra con solo pinchar encima de la que nos interesa. Con todo, las páginas pueden ser pasadas una a una si lo que deseamos es ir en orden alfabético.

A continuación, es el turno de los juegos, dos con cada una de las letras.

Los juegos consisten en:

- Señalar las palabras que comienzan por la letra sobre la que se está trabajando. Los niños tienen que pinchar encima de las palabras que ellos creen que empiezan por esa letra. Si la elección es correcta, se oirá una locución de esa palabra. Si la palabra elegida es incorrecta habrá un silencio y, con ello, el niño sabrá que esa elección es errónea.
- Asociar cuatro palabras con cuatro dibujos que se han extraído de los realizados por los niños para ilustrar los cuentos leídos con anterioridad. Al pasar por encima del texto, se oirá su lectura, y el niño deberá arrastrarla para buscar el dibujo que le corresponde. Si elige correctamente, sonará una felicitación: «muy bien». Si el niño está intentando asociar la palabra con un dibujo que no es el adecuado, el mismo dibujo rechaza el texto y se oye una voz infantil que dice: «no, no, no».

Todos los dibujos que he utilizado en estos juegos han sido escogidos entre los que hicieron los niños al crear sus cuentos, por lo tanto, a la hora de jugar, resultarán familiares tanto el vocabulario como el dibujo. Con ello se pretende trabajar tanto sobre la lecto-escritura como en la memorización de las escenas y la profundización en el vocabulario.

DESTINATARIOS

Normalmente, el proceso lecto-escritor se da a lo largo del segundo ciclo de educación infantil, es decir, cuando los alumnos tienen de 3 a 6 años. Por este motivo, los niños que se encuentran en estas edades son los principales destinatarios del libro.

El juego también está confeccionado para todos esos niños y niñas que por algún tipo de dependencia llevan retraso en el aprendizaje de la lecto-escritura. Tanto con el libro, como con el juego de ordenador, les será más fácil llegar a alcanzar los contenidos curriculares del área de comunicación y representación.

Aun así, no debemos olvidar que este tipo de material es también muy recomendable para el Primer Ciclo de Primaria, ya que servirá a los alumnos para afianzar su aprendizaje de la lectura.

MANEJO

El uso de este programa es muy sencillo. Una vez que se pincha sobre el icono del CD, se abrirá la primera página del juego, donde se indican sus fundamentos y se explican los apartados que posee.

A la izquierda de la primera página, aparece un dado que, al pulsar sobre él, lee el texto escrito en esa página, que nos explica de qué va el juego.

Junto a este dado, ya en el centro de la página, hay unas caras saltando. Al pinchar sobre ellas se oirá el abecedario completo, que se dejará de oír cuando pasemos a la siguiente página.

Una vez que se ha aclarado en qué consiste este juego, se puede comenzar a usarlo y, para ello, pulsaremos sobre la mano de la derecha, que está en movimiento.

ESTE JUEGO, ESTA BASADO EN UN LIBRO REALIZADO POR 19 ALUMNOS DE 5 AÑOS QUE, CON AYUDA DE SU PROFESORA INVENTARON UN CUENTO CON CADA UNA DE LAS LETRAS DE NUESTRO ABECEDARIO Y LOS ILUSTRARON ELLOS MISMOS.

LOS CUENTOS PUEDEN OIRSE PINCHADO SOBRE LA LETRA, O LEERSE PASANDO LAS PÁGINAS DEL 'LIBRO-JUEGO'.

ADEMÁS DE ESTOS CUENTOS, HAY DOS JUEGOS PARA PRACTICAR CON TODAS LAS LETRAS:

* UNO PARA SEÑALAR PALABRAS QUE COMIENZAN POR LA LETRA QUE SE INDICA

* OTRO PARA ASOCIAR PALABRAS Y DIBUJOS EXTRAIDOS DE LOS PROPIOS CUENTOS.



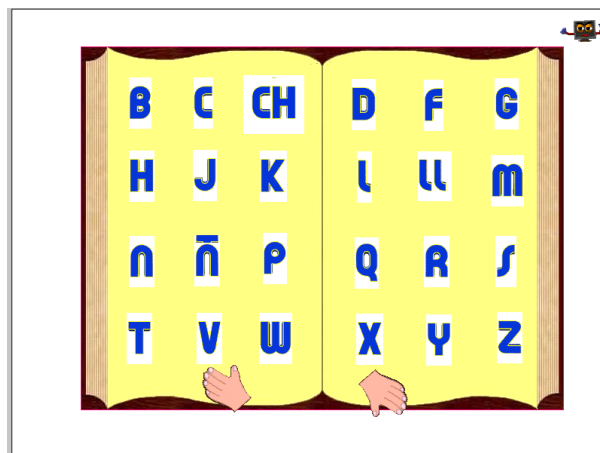
Esta mano nos acompañará a la página guía del juego. En ella nos encontraremos el libro cerrado y, a los lados de este, un menú que nos conduce a distintos destinos:



- **Cuentos de vocales:** donde encontraremos los cinco cuentos de las vocales. Contiene palabras y textos sencillos, que van a ayudar al aprendizaje lecto-escritor, ya que todos van acompañados de una audición al pinchar sobre la letra azul que se mueve en la parte superior izquierda de la página.



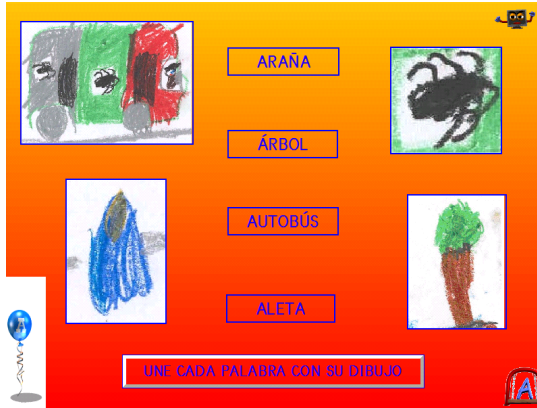
- **Cuentos de consonantes:** donde aparecen todas las consonantes en movimiento. Pulsando sobre las mismas, iremos al cuento que corresponde a cada una de ellas. Para su audición hay que seguir el mismo procedimiento que en el caso de las vocales.



- **Juegos de elegir palabras que comienzan por la letra que se indica:** se basa en una página donde aparecen doce palabras extraídas del cuento correspondiente a cada letra. Algunas comienzan por la letra de referencia, pero otras no. El juego consiste en elegir las que empiezan por la letra sobre la que estamos trabajando. Si elegimos correctamente, se oirá esa palabra. Si, por el contrario, la palabra elegida es errónea, no se oirá nada, por lo que el niño entenderá que se ha equivocado.





- **Juegos de asociación de palabras con su dibujo:** en este juego, tenemos 4 dibujos de objetos seleccionados entre los que los niños hicieron para los cuentos. En el centro de la página están los nombres que identifican cada dibujo. El niño debe pinchar cada uno de los nombres y arrastrarlo hacia el dibujo correspondiente. Si la elección es correcta, se oirán unas voces de niños felicitando y, además, el nombre se quedará fijo el dibujo. Si, por el contrario, se ha escogido una palabra errónea, ésta volverá a su lugar de origen y se oirá a una niña decir: «no, no, no». La niña que graba su voz tiene solo año y medio, y he elegido su voz porque el tono es sumamente dulce y, así, los alumnos serán conscientes del error de una forma simpática.



En todas las páginas del juego hay un ordenador en la parte superior derecha que nos lleva directamente a la página de inicio.



También, una mano, situada a la derecha,  que nos lleva a la siguiente página, y otra mano, a la izquierda,  que nos conduce a la página anterior.

Para salir del juego, podemos ir a la primera página y pinchar sobre la mano que dice adiós. Al hacerlo, saldrá un mensaje que nos preguntará si realmente queremos salir. Pincharemos en el sí y abandonaremos el programa.



También se puede salir desde la última página, donde encontraremos, además de los nombres y la foto de los autores de los cuentos y de las voces del juego, unas caras saltando. Pincharemos sobre ellas y saldremos de la misma forma que hemos indicado antes.



ÁREA EDUCATIVA SOBRE LA QUE SE TRABAJA

El área sobre la que se trabaja con el juego y el libro «LA LETRA CON CUENTOS ENTRA» es Comunicación y Representación.

Los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Aprender el proceso de lecto-escritura.
- Utilizar ordenador, ratón y teclado.
- Inventar historias con la ayuda de los cuentos que van a conocer.
- Ampliar el vocabulario.
- Trabajar sobre el razonamiento.
- Trabajar sobre muchos de los contenidos de las tres áreas del currículum.
- Reforzar la memoria.
- Fomentar el juego en grupo.

Nos obstante, al contener tantos textos y tan diversos argumentos, se puede aprovechar para tratar infinidad de contenidos incluidos en las otras dos áreas del currículum de Educación Infantil y Educación Especial. No olvidemos que en estas edades es fundamental el trabajo global.

RECOMENDACIONES PARA SU USO

Dada la importancia que están teniendo las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los últimos años, así como los resultados obtenidos, altamente positivos, en la Región de Murcia todos los niños de Educación Infantil tienen ordenadores dentro del aula, lo que favorece el uso de este elemento de aprendizaje.

Soy partidaria de que todos los contenidos que se pueda se desarrollen en el aula tanto en la forma tradicional como con el ordenador, como elemento fundamental de apoyo, de forma que los preescolares lo vean como un elemento habitual y no como un algo extraño a lo que hay que temer y que no se puede tocar si no es con la profesora al lado.

Considerando que el medio más sencillo para el manejo del ordenador es el ratón y partiendo de que este es el sistema que están acostumbrados a utilizar en el aula, se ha confeccionado el juego con el programa Neobook.

El sistema de juego de LA LETRA CON CUENTOS ENTRA es sencillísimo y no necesita instalación.

Se recomienda jugar la primera vez con un adulto, con el fin de que este organice el juego y distribuya los tiempos entre los niños, así como las normas de uso que él quiera añadir. A partir de la primera vez que jueguen los niños, lo podrán hacer solos gracias a su sencillez.

Una vez que los niños ya conocen su utilización, se puede usar el juego de forma individual o por parejas, en el tiempo dedicado al juego por rincones, dentro del rincón del ordenador. Para ello, los niños observarán un orden predeterminado por la profesora, colocado en un papel junto al ordenador, de

forma que ellos mismos sepan qué día, en qué momento y durante cuanto tiempo pueden utilizarlo.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

El arrastre y pinchado el ratón es de muy fácil aprendizaje para los niños en estas edades.

De todas formas, si el profesor/a que quiera utilizar el programa aún no ha enseñado a sus alumnos, tiene infinidad de juegos sencillos para aprender. Juegos como el del uso del ratón, que aparece en la Web de Educarm, pueden ser muy útiles.

Un buen truco para que los alumnos sepan donde pinchar es poniendo una pegatina de color sobre el lado izquierdo del ratón.

Algunas propuestas didácticas serían las siguientes:

- Jugar en la asamblea con las imágenes y palabras del juego, que se habrán impreso con anterioridad, lo que les servirá de motivación y aprendizaje previo.
- Hacer alguna ficha de estas palabras y sus dibujos cuando hagan referencia a algún contenido de la unidad didáctica sobre la que se esté trabajando en el aula. Se puede confeccionar algún tipo de ficha de lecto-escritura o plástica diversa, según sea el nivel de los alumnos y el año en el que se encuentren.
- Realizar algún mural para trabajar en grupo, coloreando o pegando con distintas técnicas el dibujo del cuento de que se trate junto a su letra, e imprimir en grande el texto para que los niños vayan reconociendo su lectura, así como su contenido.
- Aprovechar estas actividades cada vez que se comience con un fonema, presentando a la vez el cuento, utilizando el libro y manipulando letras que pueden ayudarles a formar palabras y frases.

EDUCACIÓN ESPECIAL

El ordenador resulta muy positivo en el caso de alumnos con N.E.E., porque es:

- Un buen elemento para mejorar la atención y la concentración del niño.
- Un elemento que se usa individualmente.
- Es atractivo por su color, movimiento y sonido.
- No se necesita un nivel de conocimiento previo.
- Se puede tocar, está permitido y, además, se obtienen consecuencias de ello, pasa algo cuando lo tocas, hay una respuesta positiva.
- Permite hacer cosas diversas y jugar en el caso de los cuentos.
- Aprenden a respetar el orden y las normas de actuación, así como el material.
- Existe una mayor participación por parte del alumno.
- Por lo general, todo lo que tiene cable es atractivo para ellos.

He pensado hacerlo utilizando el ratón, porque el uso de este elemento desarrolla:

- La madurez corporal segmentaria.
- El uso de la lateralidad manual.
- La quietud corporal. Mientras está delante del ordenador, mueve la mano, pero él se está quieto.
- El ojo va donde la mano, desarrolla la relación óculo-manual.
- Señala él mismo el ritmo al que quiere ir, elige un ritmo propio, no impuesto como en otras actividades.

De todas formas, si se quiere combinar el uso del teclado con el del ratón, porque la necesidad del niño lo haga aconsejable, también se puede pasar de página utilizando en el teclado la tecla de Av Pág, Re Pág, Inicio o Fin, sin necesidad de utilizar el ratón.

Todos sabemos que lo más importante en el trabajo diario de un niño de Educación Especial, en un centro escolar ordinario, es LA INTEGRACIÓN. Apoyándome en este elemento de trabajo llamado *ordenador*, he elaborado este juego de «**La letra con cuentos entra**» para trabajar sobre su integración y, a la vez, ir trabajando sobre conceptos propios de la edad.

Se recomienda jugar con estos alumnos de forma grupal. Es tan sencillo como situarnos alrededor del ordenador y poner en funcionamiento el juego. Se trata de ir llamando uno a uno a los alumnos para que jueguen. Hay que motivarles y decirles que levanten la mano para acceder al juego.

Se puede llevar, también, una lista de los niños que vayan saliendo para tener un orden y que ellos mismos vean quien ha salido a jugar y quien no.

Cuando vean que el resto de compañeros juegan y se divierten con el juego, ellos querrán jugar.

Pero no hay que olvidarse de seguir las recomendaciones didácticas, anteriormente citadas, que son fundamentales para los alumnos de E.E., ya que todo lo que hagamos motivándoles dará pie a que les llame la atención y quieran jugar con los demás.

Con estas indicaciones sobre el cuento y el juego de LA LETRA CON CUENTOS ENTRA, os aseguro que el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura nos será más sencillo, motivador y divertido. Espero que os sea de gran ayuda y saquéis el mayor partido posible a esta oportunidad que os acercamos por medio de este material.