

La llamada de la selva

Los animales en la lengua castellana.

Un puente entre la E.P.O. y la E.S.O.

Guía del profesor.

Paco Aguilera

Marta Silvestre

Índice

Índice	2
Introducción	3
Objetivos	4
Contenidos	5
Descripción de las actividades por secciones	8
¡Grrr!	8
En manada...	9
El nido	9
Lágrimas de cocodrilo.	10
Los libros de la selva.	11
De oca a oca...	12
Actividades, Evaluación y Enlaces	13
Evaluación	14

Introducción

La llamada de la selva es un proyecto educativo fruto de la coordinación en la enseñanza de la lengua castellana entre la Educación Primaria y la Educación Secundaria.

Estos materiales pretenden ser un recurso que sirva de puente entre las dos etapas educativas. Los contenidos que se proponen son en su mayor parte comunes para el Ciclo Superior de E.P.O. y el Primer Ciclo de E.S.O. En las diferentes secciones de la web, una escalera simbólica lleva a los alumnos de la E.P.O. a la E.S.O. pues los contenidos se presentan de una forma sencilla y concreta para ir ampliándose a lo largo de cada sección. Lo mismo ocurre en el paso a las diferentes secciones: en *¡Grrr!*, *En manada...* y en *El nido*, se trabajan conceptos referidos a las palabras, en *Lágrimas de cocodrilo*, el interés se centra en la frase y en *Los libros de la selva*, los textos y la literatura son el eje de los contenidos y actividades.

A parte de una gradación en la presentación de contenidos, que permita asimilarlos de diferentes formas para atender la diversidad de los alumnos que están en el tránsito de estas dos etapas educativas, se ha pretendido también en este proyecto coordinar metodologías para ofrecer a los alumnos un ambiente activo, motivador y al mismo tiempo sistemático.

El mundo animal se convierte en el hilo conductor de los diferentes contenidos de lengua y literatura. Los materiales se presentan como un viaje interactivo de observación y exploración por una simbólica selva lingüística donde los usuarios disponen de los mecanismos necesarios para asentar y/o profundizar en los contenidos de lengua de una forma activa y lúdica.

La llamada de la selva apuesta por un entorno de aprendizaje que potencie la observación y la experimentación en un marco flexible de propuestas y de metodologías, donde lo que realmente importa es que el alumno/a asimile los diferentes contenidos trabajados.

En La llamada de la selva, la lengua, la literatura y la cultura se dan la mano. La relación de la lengua con el mundo animal ofrece una gran variedad de oportunidades de aprendizaje, de las que el proyecto intenta dar cuenta.

Objetivos

1. El primer objetivo de La llamada de la Selva es crear un espacio de aprendizaje, que pese a la sistematización de los contenidos, actividades y evaluaciones, pueda ser percibido como un espacio web amable y divertido, que ayude a superar la barrera psicológica, curricular, metodológica, etc. entre la educación primaria y la educación secundaria.
2. Ofrecer un material educativo de lengua que permita también el trabajo y la reflexión sobre valores como la naturaleza, el reino animal, la protección del medio ambiente...
3. Diseñar un material donde el aprendizaje pueda ser autónomo y/o guiado por parte del docente en aula, tan válido en casa como en el aula.
4. Ofrecer unos contenidos de lengua y literatura sistematizados que van relacionándose a lo largo del proyecto hasta conseguir un conocimiento más integrador.
5. Familiarizar a los alumnos y alumnas en el uso de las T.I.C. y desarrollar habilidades de búsqueda y tratamiento de la información en diferentes formatos digitales, ya que estas destrezas se consideran de vital importancia para el ciudadano de la sociedad de la información.
6. Aprovechar al máximo las ventajas de las TIC en la presentación de la información que se da a los alumnos, adecuando el formato a la diferente naturaleza de los contenidos.
7. Mejorar de forma global a través de aspectos fundamentales, los conocimientos de los alumnos/as en el área de lengua y literatura castellanas, atendiendo a aspectos de léxico, gramaticales y literarios considerados básicos para un posterior desarrollo del área.
8. Ofrecer una visión de la relación de la cultura y la lengua que potencie el respeto por las diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas.
9. Despertar en el alumno/a el hábito de la lectura para informarse y entretenerse a partir del estudio de diferentes tipos de texto.
10. Favorecer el interés de la escritura como manifestación de la creatividad humana.
11. Ofrecer a la comunidad educativa de habla hispana un material multimedia donde son muchos los huecos que llenar.

Contenidos

Procedimentales.

- ✓ Uso y manejo del diccionario.
- ✓ Identificar el nombre, el verbo o la onomatopeya de un sonido.
- ✓ Escritura de los numerales
- ✓ Identificación, memorización y uso de locuciones, refranes y frases hechas.
- ✓ Identificación del sentido real y del sentido figurado.
- ✓ Análisis morfológico de la palabra
- ✓ Formulación de preguntas sobre los contenidos de las lecturas.
- ✓ Participación en el foro.
- ✓ Lectura de textos en verso y prosa de diferente tipología
- ✓ Utilización y ampliación del vocabulario en el contexto apropiado.
- ✓ Reconocimiento del campo semántico del léxico trabajado.
- ✓ Identificación y uso de la metáfora y la comparación.
- ✓ Identificación y uso de palabras polisémicas.
- ✓ Utilización de afijos derivativos.
- ✓ Elaboración de marcos léxicos y semánticos.
- ✓ Lectura para la búsqueda de información.
- ✓ Utilización de la lengua escrita como vehículo de comunicación personal....
- ✓ Elaboración de diferentes tipos de textos escritos.

Conceptuales.

- ✓ La Onomatopeya
- ✓ Verbos de sonido de animales
- ✓ Nombres de sonido de animales

- ✓ El nombre
 - Concreto - Abstracto
 - Común - Propio
 - Individual – Colectivo
 - Numerales cardinales y números romanos

- ✓ El género
 - Masculino - Femenino
 - Epiceno
 - Heteronimia

- ✓ Vocabulario y léxico del masculino, femenino y colectivo de los nombres de animales.
- ✓ Formación de la palabra
 - Lexema
 - Morfemas
 - Género
 - Afijos: prefijo, sufijo
 - Palabras derivadas
- ✓ Campo semántico y familia léxica
- ✓ Relaciones semánticas: polisemia, sinonimia, antonimia.
- ✓ Vocabulario y léxico de los campos semánticos de las crías y nidos de los animales.
- ✓ Frase hecha, refranes, locuciones, metáforas, comparaciones...
- ✓ La comparación
 - El adjetivo
 - Nexo COMO
- ✓ La metáfora y el sentido figurado.

- ✓ Literatura

Los textos: en verso, prosa, literarios, informativos, periodísticos...

Fábula

Bestiario

Cuento

Actitudinales.

- ✓ Audición atenta.
- ✓ Tolerancia respecto a la diversidad lingüística.
- ✓ Gusto por la lectura.
- ✓ Interés por el texto escrito como fuente de información e instrumento de comunicación.
- ✓ Sentido crítico ante las producciones escritas.
- ✓ Gusto por escribir diferentes tipos de texto.
- ✓ Interés por ampliar el vocabulario y conocer el significado de las palabras.
- ✓ Participación y gusto por los juegos de palabras.
- ✓ Gusto por escribir con corrección.
- ✓ Interés por la observación y experimentación del funcionamiento del lenguaje.

- ✓ Respeto por la naturaleza y su diversidad.

- ✓ Respeto al trabajo de los compañeros/as, manteniendo una actitud positiva para el trabajo cooperativo y de grupo.
- ✓ Uso didáctico de las TIC.

Descripción de las actividades por secciones

iGrrr!

1. **La onomatopeya.** Presentación de los contenidos más relevantes en formato multimedia. Imagen, sonido y texto se interrelacionan para motivar y facilitar el aprendizaje de los alumnos/as. Las cuatro primeras secciones utilizan este tipo de formato para presentar los contenidos.
2. **Ejemplos.** En cada sección se muestran gran variedad de ejemplos. En este caso son 10 animales con sus sonidos, nombre y verbo de los sonidos (también es posible escuchar al animal para ver la relación del sonido con la palabra onomatopéyica que lo representa).
3. **El búho.** En esta parte (que también se va repitiendo a lo largo de otras secciones), se amplía la información, se explican curiosidades y se profundiza en el tema. El búho en "iGrrr!", nos habla del uso de onomatopeyas en el lenguaje del cómic y de cómo varían las onomatopeyas de un idioma a otro aunque representen el mismo sonido, entre otras cosas.
4. **Explorando.** En esta parte, (que también ira apareciendo en otras secciones se da la oportunidad a los/as alumnas de que pongan en práctica los contenidos anteriormente presentados realizando actividades interactivas de naturaleza diferente según las destrezas que se quieran ejercitar y los contenidos que se quieran reforzar. En esta primera sección se presentan tres actividades y una tabla de consulta sobre verbos de sonidos de animales. En la primera actividad: *Escucha el sonido y señala el verbo*, los/as alumnos/as tendrán que escuchar un sonido de animal y seleccionar el verbo que lo representa, distinguiendo así el verbo, del nombre y de la onomatopeya. La segunda actividad: *Escucha el sonido y señala el nombre* es muy parecida a la primera pero en esta el alumno debe señalar al nombre y no al verbo. Con estas actividades se pretende que los/as alumnos/as distingan entre las categorías gramaticales y al mismo tiempo amplíen su vocabulario. La tercera actividad: *Ayuda al cocodrilo a encontrar su onomatopeya*, se pretende que los alumnos pongan en marcha su creatividad y propongan una onomatopeya para el cocodrilo y la envíen llenando los campos de un formulario.
5. **Prueba.** En esta parte se evalúan los contenidos que se consideran más relevantes de la sección proponiendo a los/as

alumnos/as dos actividades de verdadero o falso y la resolución de un cuestionario.

6. **Liana.** Siguiendo con los iconos simbólicos la liana ofrece un vínculo comentado y relacionado con la sección que enlaza a otra página de Internet donde el/la alumno/a podrá ampliar o buscar más información.

En manada...

1. **Colectivo.** Presentación multimedia sobre el nombre colectivo donde se repasa también el concepto de nombre, nombre común y nombre propio.
2. **Género.** Presentación multimedia donde a partir de ejemplos relacionados como siempre con el mundo animal se repasan el género masculino y femenino y su formación y el género epiceno muy frecuente en los nombres de animales.
3. **Ejemplos.** Aquí los ejemplos pretenden ampliar el vocabulario de los alumnos y muestran el nombre masculino, el femenino y el colectivo de diez animales.
4. **El búho.** Esta vez el búho amplía las clases de nombre hablando del nombre científico, amplía la información sobre el nombre colectivo y el género, nos habla también de los numerales...
5. **Explorando.** En esta sección se proponen cuatro actividades interactivas y una tabla de consulta sobre numerales cardinales. En la primera actividad: *Une el nombre individual con su colectivo*, se pretende practicar el vocabulario ofrecido en los ejemplos. En la segunda actividad: *Escritura de numerales y números romanos*, los/as alumnos/as tendrán que escribir correctamente los números convirtiéndolos primero de romanos a arábigos en un divertido conversor virtual. En la tercera actividad: *El género*, los alumnos tendrán que rellenar palabras clave de un texto donde se presentan sentencias sobre conceptos teóricos presentados en el "Género". En la cuarta actividad: *Une el masculino con el femenino*, se pretende trabajar el vocabulario de los más representativos heterónimos.
6. **Prueba.** En esta sección la prueba consta de dos actividades de verdadero o falso y de dos cuestionarios: uno sobre el género y otro sobre el nombre colectivo.
7. **Liana.** En esta sección la liana enlaza con un sitio web de poemas visuales.

El nido

1. **Campo semántico.** Presentación multimedia sobre los conceptos de campo semántico y familia léxica.

2. **Ejemplos.** Vocabulario sobre los campos semánticos de las crías y los nidos de diez animales diferentes.
3. **El búho.** Ampliación de la información sobre el campo semántico.
4. **Explorando.** En esta sección se ofrecen cuatro actividades. En la primera: *Ayuda a los animales a encontrar su nido*, se pretende trabajar el vocabulario del campo semántico de los “nidos” de animales. En la segunda actividad: *Arrastra las palabras hasta su campo semántico*, los alumnos tienen que clasificar palabras del vocabulario de los animales según sean del campo semántico de las crías o de los nidos de animales. La tercera actividad hace referencia a la clasificación de los animales según su especie presentada en “El búho”, los/as alumnos/as deben ir descubriendo una imagen oculta haciendo uso del ratón a modo de foco que ilumina una imagen donde se debe contar el número de animales que hay de cada especie. La cuarta actividad: *Campo semántico o familia léxica*, pretende que el alumno diferencie ambos conceptos a través de un ejercicio de agrupación de palabras referidas al gallo.
5. **Prueba.** En esta sección, la prueba consta de dos actividades de verdadero o falso y de un cuestionario sobre el campo semántico.
6. **Liana.** Esta vez con la liana se llega a un sitio web llamado “La Madriguera de Harry Potter”.

Lágrimas de cocodrilo.

1. **La frase hecha.** Presentación multimedia en la que se presenta la teoría de la frase hecha, los refranes, las locuciones, la comparación, la metáfora y el sentido figurado de la lengua.
2. **Ejemplos.** En esta sección se muestra un conjunto de expresiones a partir de diez animales.
3. **El búho.** Una vez más el búho amplía los contenidos de la sección dando más información sobre frases hechas, comparaciones, metáforas...
4. **Explorando.** En esta sección el apartado explorando consta de 5 actividades interactivas. En la primera actividad: *Arrastra el animal hasta su frase hecha*, los/as alumnos/as deberán leer siete frases hechas y arrastrar el animal correspondiente hasta el espacio en blanco de su frase hecha. En la segunda actividad: *Consulta y responde*, los alumnos deberán saber responder una serie de preguntas consultando una entrada de diccionario, pero no es tan fácil, con el ratón deberán mover una lupa para aumentar el texto y hacerlo visible. En la tercera actividad:

Consulta y responde 2, los alumnos profundizan en el uso del diccionario para aprender a interpretar las diferentes acepciones de una palabra polisémica como en el caso de “caracol”. En la cuarta actividad: *Descubre el significado*, los/as alumnos/as deberán señalar el significado correcto de las seis frases hechas propuestas. En la quinta actividad: *Polisemia*, los/as alumnos/as deberán explorar diversas frases donde los nombres de diferentes animales se usan en sentido figurado, aquí el mejor ejemplo es el mismo ratón que usan los/as alumnos/as para explorar los nombres polisémicos que para ilustrar el contenido de esta actividad se convierte en un cursor con forma de ratón (animal).

5. **Prueba.** Una vez más, la prueba consta de dos actividades de verdadero o falso y de un cuestionario sobre la frase hecha.
6. **Liana.** Clicando en la liana de esta sección se puede visitar una página donde se recogen refranes.

Los libros de la selva.

Esta es la sección literaria de la web. Los contenidos pasan a trabajar el texto y las secciones se modifican para adaptarse a los contenidos.

1. **Textos.** A modo de ejemplo se ofrecen textos de géneros y temáticas diferentes a partir de 6 animales. Los textos son: *El chico y el cocodrilo* (cuento), *El lobito bueno* (poesía), *El león y el asno* (fábula), *Platero y yo* (prosa poética, fragmento), *El bosque animado* (cuento, fragmento), *El rugido sin nombre* (artículo periodístico, fragmento), para que el profesor/a pueda trabajarlos según sus intereses y el de los/as alumnos/as.
2. **El búho.** Esta vez hace un recorrido por la historia de la literatura con animales. Bestiarios, fábulas, y otros géneros, así como autores que han basado sus historias en personajes animales se dan cita en el búho de esta sección.
3. **Biblioteca.** En esta sección se proponen y comentan 6 libros de lectura: *Tarzán*, *Moby Dick*, *La llamada de la selva*, *Rebelión en la granja*, *El mundo perdido* y *El libro de las tierras vírgenes*. Los tres últimos libros se pueden leer y/o descargar a través de Internet desde los enlaces que se ofrecen en esta sección.
4. **Taller.** En esta sección se ofrecen 4 actividades, 3 de ellas de creación y una de lectura. En la primera: *Menudo cuento*, los/as alumnos deben leer el planteamiento de un cuento y llenar un formulario para finalizar la historia. En la segunda actividad: *Caza el gazapo*, los alumnos deben leer con atención el cuento de “Los músicos de Bremen” en el que hay un gazapo o error, si lo encuentran, la palabra correcta que falta en el texto les servirá

de clave de acceso a una página desconocida. En la tercera actividad: *De fábula*, se exponen dos fábulas a los alumnos de los más conocidos fabulistas españoles, Iriarte y Samaniego; a estas fábulas les falta una estrofa a cada una y en su lugar hay un campo de texto que los alumnos deben llenar después de una lectura atenta de las fábulas. En esta actividad el profesor puede también ampliar conceptos como estrofa, versos... En la cuarta actividad: *Poemas bestiales*, se propone a los alumnos que escriban poemas que tengan a animales como protagonistas, estos animales pueden ser sus mascotas.

5. **Diccionario.** El diccionario es el último de los libros de la llamada de la selva y en él se recogen todos los términos lingüísticos trabajados en los materiales, así como otras curiosidades. Aunque esté al final, si el profesor lo considera oportuno puede indicar a los/as alumnos/as que lo consulten para fomentar las destrezas de búsqueda por parte de los alumnos y para que sirva también de base para un aprendizaje más autónomo. Con el diccionario los alumnos podrán consultar de una forma sistemática los contenidos presentados.

De oca a oca...

Ésta es la sección más lúdica de la web. En ella hay seis juegos. Si no se sabe por cuál empezar, nuestro dado virtual puede resolver las primeras dudas. Si no queréis dejarlo al azar, aquí van algunos comentarios:

1. **El gran juego de la selva.**

El gran juego de la selva es un juego de mesa virtual. Fichas y dado virtuales para hacer un recorrido por 20 casillas con 20 animales y 20 preguntas diferentes sobre los contenidos trabajados a lo largo de toda la web. Saberse la respuesta a las preguntas es esencial para no perder el turno...

2. **Busca el camino.**

Mucha observación será necesaria para salir del laberinto. De todos modos si llegamos a un callejón sin salida, siempre podemos volver a empezar...

3. **Juega al tres en raya con Zeus.**

Zeus, nuestro elefante, te espera para jugar unas partidas al tres en raya. Advertencia: no es nada fácil ganarle.

4. **Tangram.**

Mucha observación, ingenio y manipulación de las diferentes figuras van a ser necesarias para construir un gato, un conejo y otros animales que se proponen en este juego.

5. **Memoria de elefante.**

Con este juego pondremos a prueba la memoria.

6. Simón.

Más memoria. Esta vez con sonidos.

Actividades, Evaluación y Enlaces

En estos tres apartados no se dan nuevos contenidos sino que se ofrece una sistematización de todas las actividades que se ofrecen en la web en el primer apartado. En el segundo, evaluación, se recogen todas las actividades de evaluación y en el tercero, enlaces, se recogen todos los enlaces de las lianas y de la biblioteca.

Con estas páginas se pretende sistematizar la entrada a las actividades por si el/la profesor/a quiere hacer un uso más personal de los materiales.

Evaluación

En cada apartado encontramos pruebas de evaluación. En todas las actividades que se proponen en estas pruebas el alumno/a obtiene un feedback inmediato respecto a su grado de acierto o error. Como es sabido, el uso de las TIC proporciona una capacidad de repetición al alumno, tanto de las actividades de aprendizaje como de las de evaluación, que le permiten una autoevaluación e información sobre su proceso de aprendizaje. Así mismo esta evaluación continuada será sin duda mejorada a través de la observación que el docente realice en el aula y de las interacciones que surjan en el desarrollo de la actividad en el aula.

Como hemos dicho anteriormente todas estas pruebas quedan recogidas en el apartado Evaluación, para mayor comodidad de los docentes y/o alumnos.

Para romper la rigidez de ciertos modelos pedagógicos hemos propuesto una evaluación final en forma de *El gran juego de la selva*, juego de mesa basado en preguntas sobre los temas tratados.