

# BALADA

BIG BEN

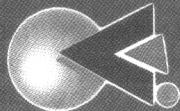
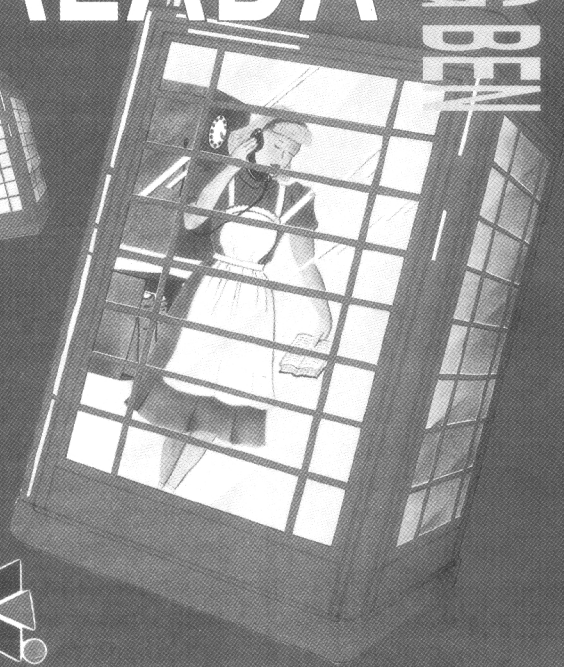
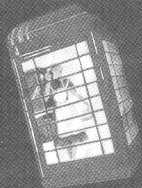
**E D U C A T I V O**  
**INGLES** NIVEL MEDIO ALTO

**E D U C A T I V O**  
**INGLES** NIVEL MEDIO ALTO

# BALADA

EN EL PAIS DEL

**BIG BEN**



COKTEL EDUCATIVE

# **BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN**

## **1. PRESENTACION**

Por todas partes presente, en el entorno lingüístico inmediato de los alumnos, en películas, discos, emisiones televisivas, publicitarias o de ordenadores, el inglés está lejos de ser desconocido por los jóvenes principiantes. En el transcurso de su primer año de inglés se familiarizan sobre todo con el inglés hablado contemporáneo, a través de numerosos ejercicios, en situación de comunicación.

“Balada en el país del Big Ben” completa este acercamiento, esencialmente oral, proponiendo un texto clásico adaptado a su nivel.

Acompañando a Alicia, perdida en el País de las Maravillas, el niño vive sus aventuras mientras toma vida el conejo, el gato de Chertter y los otros habitantes del País de las Maravillas.

Es la oportunidad para comprobar sus conocimientos lingüísticos a través de cortos ejercicios estructurales, de explotar la riqueza de las imágenes mediante ejercicios de descripción o aún, de mejorar las comprensión y discriminación orales, mediante ejercicios fonéticos adaptados.

Una evaluación permite enseguida realizar un balance.

## 2. UTILIZACION

Los diferentes episodios de "Balada en el país del Big Ben" están encadenados; pero es, sin embargo, posible escoger un capítulo determinado al principio. El encadenamiento se hará a partir de este capítulo.



Al comienzo de un capítulo, descubrirás un paisaje. Por ejemplo:

Puedes explorar libremente este paisaje y descubrir todos los secretos cliqueando sobre los diferentes elementos del decorado.

La relación con el ordenador se hace esencialmente por el cliqueo de las zonas sobre la página-pantalla. Para hacer esto desplaza el cursor con la ayuda del ratón o de las flechas del teclado y da validez a la zona seleccionada, cliqueando o pulsando ENTER o ↵. Todo cliqueo de una zona activa provoca una reacción: efectos sonoros, animación, diálogo...

Cuando aparece un cuestionario que aporta varias proposiciones, puedes pulsar en el teclado el número de tu elección o clicar la zona correspondiente con la ayuda del cursor.

Mientras pensamos cómo responder a una pregunta, el cursor se coloca automáticamente en una zona de "retiro" —en blanco— materializada en la pantalla.

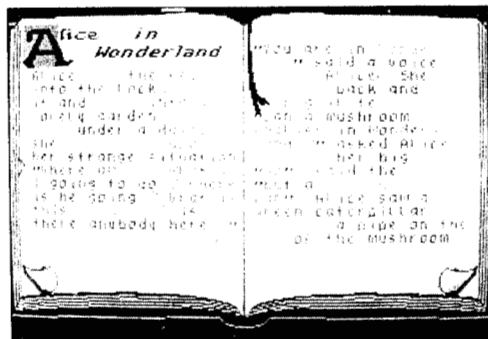
Escribe entonces tu respuesta.

Después utiliza las teclas de desplazamiento vertical ↑ y ↓ para colocar el cursor en la zona siguiente. Cuando hayas dado todas las respuestas, válidalas presionando ENTER o ↵.

Para corregir o modificar una respuesta, coloca tu cursor en la posición deseada y modifícalo con la ayuda de las teclas habituales: →, ←, DEL o BACKSPACE.

En la parte inferior, a la derecha de la pantalla, se encuentra el libro de Alicia. En él leerás, poco a poco, las aventuras que vives "en imágenes". Es posible recurrir a él en todo momento.

Esta es la pantalla cuando el libro está abierto:



El libro está compuesto de muchas páginas. Para leerlas, cliquea sobre las esquinas dobladas hacia arriba, a derecha y a izquierda; te permitirá obtener páginas siguientes o precedentes.

Ciertas palabras están escritas en colores diferentes, cliqueándolas obtendrás una traducción o una pantalla gramatical.

Para cerrar el libro y proseguir tus aventuras en el País de las Maravillas, cliquea la letra adornada del título "Alicia in Wonderland".

En el transcurso de los ejercicios fonéticos "orales"

### 3. MANUAL PEDAGOGICO

no dudes en volver a oír la palabra o la frase digitalizadas. Cliquea la mariposa en el episodio 3 y el tronco de árbol, abajo a la derecha, en el episodio 6. Un solo indicio antes de dejarte descubrir "Alicia en el País de las Maravillas": el cliqueo sobre el agujero del árbol, a la derecha de la pantalla, te permite pasar al capítulo siguiente o abandonar el programa.

#### A) OBJETIVOS PEDAGOGICOS

Los objetivos perseguidos a lo largo de "Balada del país de Big Ben" son los que su hijo persigue en el colegio. Se trata de:

- Comprensión del inglés escrito.
- Comprensión del inglés oral.
- Expresión escrita.
- Expresión oral.

Guiado por el programa, el niño aborda los grandes principios del funcionamiento del inglés.

## **B) CONTENIDO**

Los elementos lingüísticos tratados en "Alicia en el País de las Maravillas" están relacionados con el programa de inglés desarrollado en el colegio. Han sido seleccionados porque representan nociones de base, pues su adquisición es indispensable para la progresión de los jóvenes estudiantes. Una pantalla simple y clara presente antes de todo ejercicio indica el tema tratado en él.

### **Grupo nominal:**

- Las preposiciones.
- Los pronombres.
- Las palabras interrogativas.
- Los cuantificadores.
- La comparación.

### **Grupo verbal**

- Los auxiliares modales (can, must, may, will...).
- Forma simple y forma Be + Verbo -ing, noción de aspecto.
- Do verbo y auxiliar.
- Be y Have.

## **Sintaxis**

- Giros exclamativos.
- Traducción de "hay".
- Forma negativa.
- Forma interrogativa.
- Respuestas cortas.
- Cuestiones etiquetadas (o recuperación por auxiliar).

## **C) PUESTA EN ESCENA DE LOS OBJETIVOS Y DE LOS CONTENIDOS**

Objetivos pedagógicos y contenidos están desarrollados en ejercicios variados, cuya forma es familiar al alumno, lo que asegura una reacción óptima de su parte.

- Cuestionarios de elecciones múltiples, series de afirmaciones donde debe reconocer la verdad de la mentira, puesta en orden de elementos gráficos o lexicales permiten evaluar la comprensión del inglés escrito.
- Textos incompletos, frases a reescribir, a completar



**según un modelo dado, permiten revisar las adquisiciones gramaticales y asegurar la corrección de la expresión escrita.**

- Claves de escritura, elección de esquemas interactivos, listas de palabras donde figuran uno o varios intrusos, sensibilizan al alumno con las realidades fonéticas y fonológicas del inglés oral.**
- La posibilidad de hacer repetir libremente la palabra o la frase digitalizada como base del ejercicio fonético, deja al niño total libertad para ejercitar su oído y/o repetir esas palabras para imitar la entonación y la pronunciación.**

## **D) EVALUACION**

**Una evaluación se propone entre cada una de las fases que componen el programa. Ella indica el porcentaje de éxito establecido en los tres campos siguientes:**

- Comprensión.**
- Gramática.**
- Fonética.**

#### 4. USO DE LA CASSETTE AUDIO

Si el programa va acompañado de una cassette audio... coloca el cassette en tu lector de cassette. Cara A (o 1) para los episodios 1 y 2, cara B (o 2) para los episodios 3 y 4. Rebobina la cinta hasta el comienzo del episodio que deseas escuchar (el comienzo de cada uno de los episodios está señalado por un aviso oral). Conecta entonces la ejecución del programa. Cada página del texto está leída en el cassette. Debes iniciar o detener la lectura del cassette al comienzo y al final de cada página del texto.

#### 5. CARGA

**ATARI ST Y AMIGA:** Introduce el disco en el lector (si el programa lleva varios discos; introduce el disco 1 o disco **LOADER**) y conecta tu ordenador. El programa carga automáticamente.

**AMSTRAD CPC:** Sobre un teclado **AZERTY**, teclea: **ùCPM** después dale validez presionando la tecla **ENTER** o **RETURN**.

Sobre el teclado **QWERTY**, teclea **| CPM** en lugar de **ùCPM** (**|** se obtiene presionando simultáneamente **SHIP** y **@**, después dale validez.

**A continuación, teclea `LOADER`, después dale validez con la tecla `ENTER` O `RETURN`.**

**COMPATIBLE PC:** Conecta el ordenador, introduce el disco en el lector (si el programa lleva varios discos, introduce el disco 1 o disco `LOADER`), teclea `LOADER` y después dale validez presionando la tecla `ENTER` o `RETURN`.

**Aparecerá un menú que presenta diferentes cartas gráficas. Elige la que tenga tu ordenador. Después, según tu programa, se te presentarán dos menús:**

- Uno para el tipo ratón.**
- Otro para el sonido: ¡Atención! La elección “sonido con Intersound MDO” sólo será posible si tienes este complemento.**

**Los usuarios del “Intersound MDO” con tarjeta gráfica VGA deben tener necesariamente una memoria ampliada AT.**

## **¿PODEMOS SERVIRTE DE AYUDA TODAVIA?**

**Hemos realizado este programa muy cuidadosamente. Si, a pesar de todo, después de los muchos controles efectuados, hubiésemos pasado por alto algún error o si tienes algún consejo para mejorarlo, no dudes en contactar con nosotros. Las modificaciones serán realizadas en una próxima edición.**

**COKTEL EDUCATIVE, S. L.  
Plaza de los Mártires, 10  
(Fuencarral). 28034 Madrid.  
Tel. 735 01 02**