

E D U C A T I V O
I N G L E S NIVEL INICIACION

PRIMEROS PASOS



PRIMEROS PASOS ...

I. PRESENTACION

1.1. HISTORIA

Eliel, un niño español de cinco años, pasa las vacaciones de Navidad en casa de su tío Arthur, en Escocia. Zoólogo, distraído y fantástico, vive en un castillo donde hay toda clase de animales. Sir Archibald mac Gregor, gato descendiente de una larga línea aristocrática; Meg, revoltoso ratón que regresa de una estancia en Nueva York y Flip, pulga traviesa y bailarina de claqué...

Pero también está la abuela que canta canciones de Navidad y enseña a Eliel a cocinar típicas golosinas inglesas...

1.2. OBJETIVOS

A lo largo de cuatro episodios progresivos el alumno descubre el castillo y sus habitantes. Concebido como programa de acompañamiento, Primeros Pasos en Inglés ofrece al alumno una gran variedad de actividades centradas alrededor de funciones de comunicación que practica en el colegio.

A) Sonidos Ingleses

Progresivo en su desarrollo, Primeros Pasos en Inglés utiliza los sonidos digitalizados sobre todo en su

primera parte, de manera que el alumno esté en contacto lo más posible con el sonido y la musicalidad de la lengua inglesa.

Igualmente el alumno se inicia en la cualidad de la entonación y en el sentido que ésta confiere al mensaje. Después, la percepción auditiva se agudiza, el alumno deberá realizar actividades de discriminación oral. Así el paso es muy progresivo hasta llegar a las actividades de comprensión oral.

B) Compresión Oral

Para estas actividades, el alumno utiliza una cassette junto al programa que contiene la grabación de siete textos cortos, diálogos o canciones. Para facilitar la localización, aquí tienes una lista de los diferentes apartados y entre paréntesis su localización:

Cara A: Capítulo 1 (1,c)	Cara B: Capítulo 5 (3,b)
Capítulo 2 (2,a)	Capítulo 6 (4,b)
Capítulo 3 (2,b)	Capítulo 7 (4,b)
Capítulo 4 (2,c)	

Están separados por un espacio musical y precedidos de una voz en español.

El alumno trabaja sobre series de afirmaciones. Para que su trabajo sea eficaz es necesario escuchar atentamente, profundizando y repitiendo el capítulo antes de dar cualquier respuesta. El vocabulario es muy sencillo porque se repite en los diferentes ejercicios propuestos para el mismo tema y el programa proporciona un diccionario palabra-imagen al que se puede acceder en cualquier momento. El alumno debe pues concentrar su atención sobre el sentido del mensaje y las estructuras utilizadas. Este

ejercicio es muy eficaz y debe analizarse con todo rigor.

C) Escribir en Inglés

Este aspecto, muy importante, ha sido tratado con muchas precauciones, limitando voluntariamente los trabajos con ejemplos muy claros. El alumno será siempre consciente de la estructura que maneja. Este control ofrece libertad en las interactividades con el alumno. Pictogramas, imágenes, animaciones, montajes que sirven para descubrir las palabras en las distintas situaciones. De esta manera el trabajo del alumno se enriquece; dispone de imágenes animadas y una estructura comentada en castellano.

II. UTILIZACION

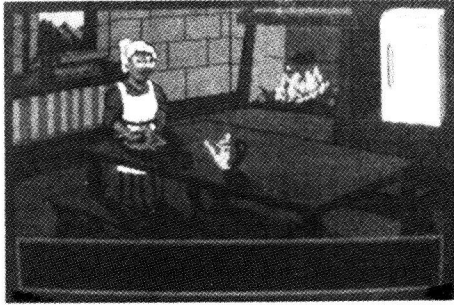
Primeros Pasos en Inglés está estructurado en cuatro partes, que en el caso de usarlo por primera vez, conviene hacerlo en el orden lógico. No obstante, podemos acceder rápidamente a cualquier apartado del programa.

2.1. LA PANTALLA

Se compone de la manera siguiente:

La mayor parte de la pantalla está ocupada por la situación del programa, que pone en escena los diferentes protagonistas en un decorado evolutivo. El

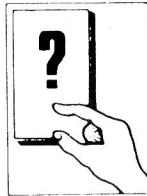
Pantalla base



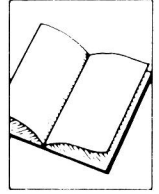
cliqueo de los personajes presentes en la pantalla permite acceder a las diferentes actividades centradas alrededor del tema. La base de la pantalla es un espacio reservado a los textos y a los diálogos.

2.2. LOS ICONOS

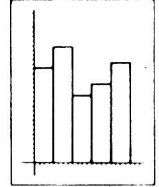
1. Este icono muestra el tema en curso y propone varios apartados: continuar el estudio del tema, cambiar de tema, abandonar el programa. No es accesible durante el desarrollo de un ejercicio o de una actividad. Recomendamos finalizar la totalidad de las actividades antes de cambiar de tema porque la evaluación que se realiza al dejar el tema tendrá de esta manera un significado real.



2. Este icono permite el acceso a un diccionario palabra-imagen muy sencillo, pero suficiente para desenvolverse con Primeros Pasos en Inglés. Se accede a las diferentes páginas cliqueando sobre la página numerada en la parte inferior. Se puede volver a la actividad en curso cliqueando sobre el castillo.



3. Imagen-Balance. Este último icono permite el acceso a los ficheros gramaticales y resume los ejercicios bien hechos en el curso del programa. Cuando lo desee, el alumno puede conocer la valoración de sus conocimientos. Memoriza claramente las estructuras utilizadas y, el contenido salvaguardado. El alumno puede constituir una pequeña colección de ficheros prácticos.



2.3. TEMAS Y ACTIVIDADES

Diez temas sirven de base para las diferentes actividades. Su elección permite, a partir de situaciones reales, que no excluyen fantasía y humor, inventar numerosas actividades orientadas hacia el uso de la lengua inglesa.

Los alumnos descubren con placer que pueden utilizar y profundizar en los conocimientos adquiridos en clase.

Estos son los temas repartidos en cuatro apartados:

1. a) Presentarse
b) Sensibilización con los sonidos ingleses.
c) Aprender a conocer.
2. a) Localización.
b) Descripción.
c) Apremiar, comparar.
3. a) Sugerir, decidir, ordenar.
b) Have + Got. Posesión.
c) Describir una acción: BE + verb- Ing
4. a) 'S y la posesión.

En cada tema hay una serie de ejercicios que permiten sensibilizar al alumno con los diferentes aspectos del estudio de una estructura: estudio fonológico (entonación de la frase), estudio comparativo (discriminación), estudio del sentido (comprensión), uso de la estructura...

Este método permite al alumno manipular abundantemente y sin cansancio la estructura propuesta (especialmente por la pruebas aleatorias en numerosas actividades) y, sobre todo, permite percibir los lazos sutiles entre esta estructura, su uso y su realización oral. De esta forma el alumno adquiere autonomía en sus adquisiciones del lenguaje.

2.4. LOS COMANDOS

El manejo es muy simple, guiado por informaciones en castellano para paliar toda eventual ambigüedad.

Para señalar un personaje, una respuesta, una parte de la pantalla: Desplaza el cursor con la ayuda del ratón o de las flechas del teclado hasta el lugar

deseado y valida cliqueando (es decir, presionando el botón izquierdo del ratón o presionando ENTER).

Para completar o dar una respuesta: Una o varias zonas de respuesta aparecen en la pantalla. Teclea tu respuesta, después con la ayuda de las flechas del teclado, desplaza tu cursor y teclea de esta manera todas las respuestas. Valida a continuación con ENTER. Es posible corregir antes de validar o si hay una segunda oportunidad. Desplaza el cursor hasta el lugar del error con las flechas del teclado, borra las letras que desees con las teclas habituales (DEL, SUPR, BACKSPACE..), y modifica tu respuesta. A continuación valida si consideras que todo es correcto.

2.5. LOS JUEGOS

La última parte de Primeros Pasos en Inglés es más divertida y propone actividades más lúdicas, una canción tradicional, que debes descubrir, y pequeños juegos que permiten repasar el conjunto de conocimientos adquiridos a lo largo del programa.

COMO UTILIZAR LA CARTA DE COLORES

Cuando la pantalla de presentación aparece, presiona un tecla cualquiera. El programa se pone en marcha y aparece un código. Averigua el color correspondiente a este código en tu carta de colores.

Ejemplo: Código C127 = Verde

— Si usas ratón: Cliquea sobre el color correspondiente al número del código de la pantalla.

- Si usas el teclado: Desplázate con la ayuda de las flechas sobre el nombre del color correspondiente al número del código. Valida presionando ENTER.

CARGA

ATARI ST Y AMIGA

Introduce el disco en el lector. Si el programa lleva varios discos, introduce el disco 1 o disco **LOADER**. Conecta tu ordenador. El programa carga automáticamente.

COMPATIBLES PC

Conecta el ordenador, introduce el disco en el lector, si el programa lleva varios discos, introduce el disco 1 o disco **GO**. Teclea **GO** y después válidalo presionando **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 de ratón.
- Otro para el sonido: **"ATENCION"**. La elección **"SONIDO CON INTERSOUND MDO"**, sólo será posible si tienes este complemento.

Nota: Los usuarios del **"INTER SOUND MDO"** con tarjeta gráfica **VGA**, deben tener necesariamente una memoria ampliada **AT**.

¿PODEMOS SERTE TODAVIA DE AYUDA?

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
Teléfono 372 07 32