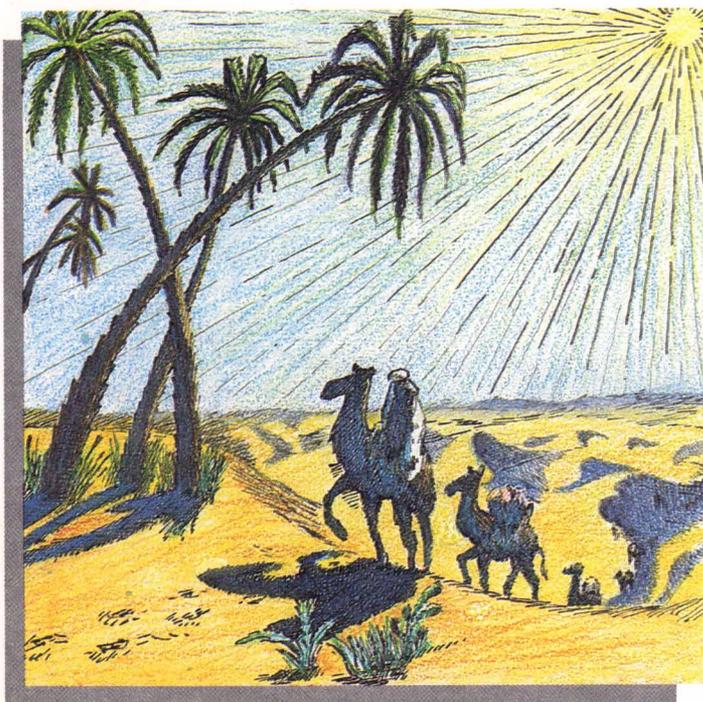


4. el oasis

Sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos
7-9 años



lexa

es un producto

álea

APRENDIZAJE DE LA LECTURA
Y ESCRITURA

álea

La aventura de aprender

Dirección del equipo: Francisco Andrés, psicólogo
Dirección técnica: Beatriz G.F. Valderrama, psicólogo
Programación:

Juan Manuel García Varilla
Jorge Olave García
José Luis Pérez Moreno

Diseño gráfico e ilustraciones: Rafael Menéndez Muñiz

© Alea

Edita: Alea, S.A.

C/. Modesto Lafuente, 6 - 1.º B

28010-Madrid

Teléf.: 446 57 64

Depósito Legal: M. 15.395 - 1986.

Imprime: Torreangulo Arte Gráfico, S. A.

De interés para padres y educadores

Estimado amigo/a:

Hemos pretendido poner en tus manos un manual breve y claro para facilitar al máximo la comprensión y utilización del programa.

Es importante que lo leas y «jueges» con el programa antes de mostrárselo al niño.

- 1. En la ficha siguiente encontrarás las instrucciones para cargar el programa y para manejarlo. Hemos evitado en lo posible la aparición de rótulos con instrucciones en la pantalla. El programa en realidad es de muy fácil manejo y en cuanto lo ha utilizado una vez, el niño interioriza y recuerda perfectamente lo que tiene que hacer en cada momento.**
- 2. Prosiguiendo con la lectura del manual y avanzando por las distintas posibilidades que ofrece el programa podrás hacerte una idea de su estructura y su sentido para transmitírselo posteriormente al niño.**
- 3. El manual está escrito en un lenguaje cercano al niño. No es un texto cerrado sino un estímulo para improvisar. En cada título de la serie Lexa se narra una historia que integra y da sentido a los ejercicios de lectura y escritura. Es una historia fácil de recordar por el niño y le añade un aliciente más al programa. Esta historia puede ser enriquecida y desarrollada por el adulto y también por el niño.**

4. En determinadas partes del manual aparece un pequeño lápiz. Se trata de actividades complementarias para que el niño desarrolle con lápiz y papel.

5. Al final hemos añadido algunas orientaciones y sugerencias didácticas, que sin pretender ser exhaustivas, te pueden servir de base para sacarle el máximo rendimiento educativo al programa. Pon en práctica todas aquellas actividades que se te ocurran para enriquecer la experiencia.

Ahora que ya lo conoces...

Siéntate con el niño, muéstrale el programa y sírvele de guía.

LA HISTORIA DE LOS MERCADERES

Unos mercaderes cruzan el desierto. Llevan sus mercancías en grandes alforjas que cuelgan de la joroba de los camellos.

Después de caminar todo el día, se detienen y levantan un campamento para pasar la noche. Mientras duermen un terrible huracán destruye el campamento y los camellos huyen espantados. Al amanecer, cuando el huracán ya ha pasado los mercaderes salen en busca de sus camellos.

Al cabo de unas horas regresan y se reúnen en torno al anciano mago que les acompaña:

«Venerable anciano, hemos recuperado los camellos y casi todas las mercancías, pero nos faltan diez objetos que no hemos podido encontrar.

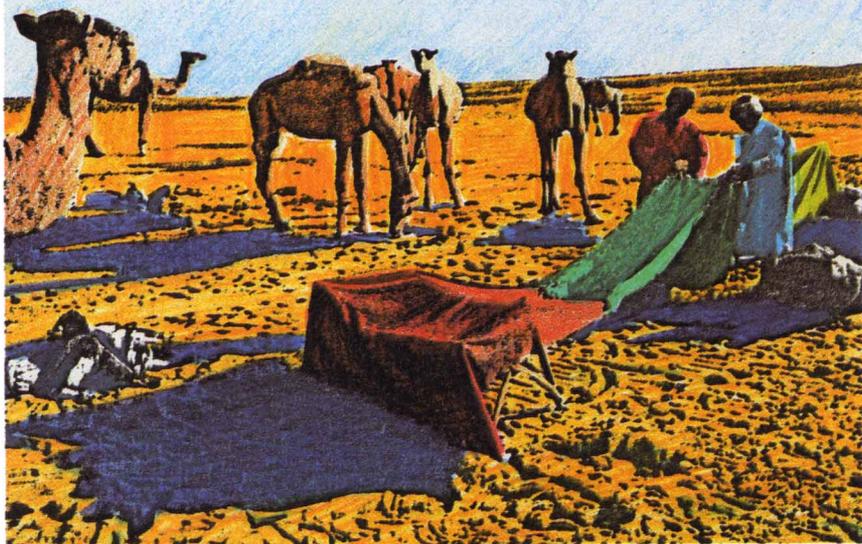
¿Qué podemos hacer? ¿Seguimos buscando? Tenemos poca agua y poca comida y nuestros camellos están exhaustos. Queremos escuchar tu consejo.»

El anciano mago guardó silencio y después de unos instantes dijo:

«Muy cerca de aquí hay un oasis. Allí encontraremos agua y comida y nuestros camellos podrán descansar. Pero no llegaremos al oasis si no encontramos antes las mercancías que nos faltan.

Sin embargo, no debéis preocuparos. En mi mano tengo el lápiz mágico que me regaló el emperador de la China. Este lápiz nos servirá de gran ayuda.

Traedme diez espejos. Tocando cada espejo con este lápiz descubriremos el lugar exacto donde se encuentran enterrados los diez objetos que nos faltan.»



MENU

Puedes ayudar a los mercaderes a localizar las mercancías perdidas utilizando los **espejos**.

Luego puedes guiarlos al **oasis**.

Elige con **CURSOR-RETURN**.

LOS DIEZ ESPEJOS

Con estos diez espejos puedes localizar los diez objetos que los mercaderes han perdido.

Un espejo para cada objeto.

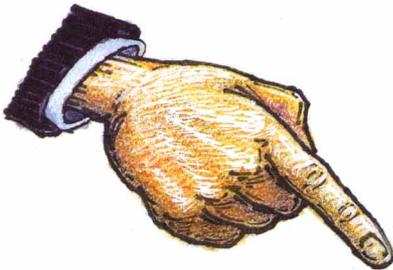
Elige uno de los espejos señalándolo con el lápiz mágico.

Utiliza **CURSOR-RETURN**.

EJERCICIOS

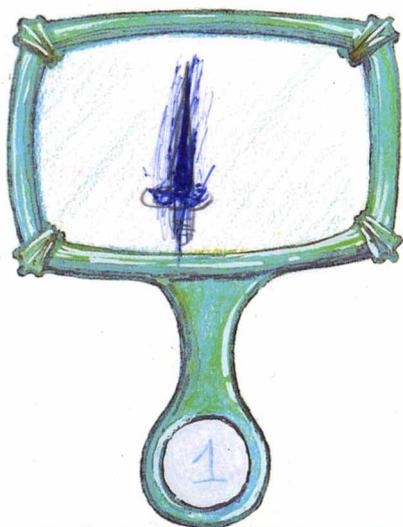
El lápiz mágico que el emperador de la China regaló al anciano mago posee la prodigiosa cualidad de aumentar de tamaño si el que lo utiliza es capaz de resolver determinados ejercicios.

El lápiz crece si completas correctamente las palabras que aparecen en la pantalla.

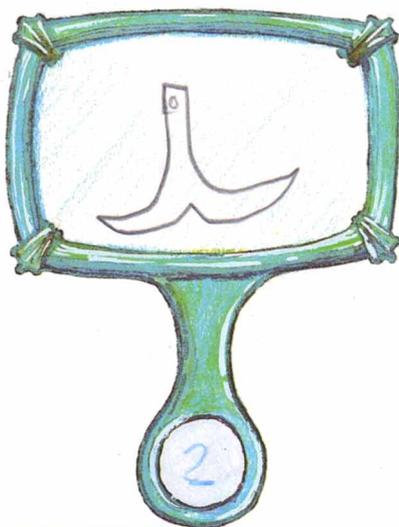


Utiliza **CURSOR-RETURN.**

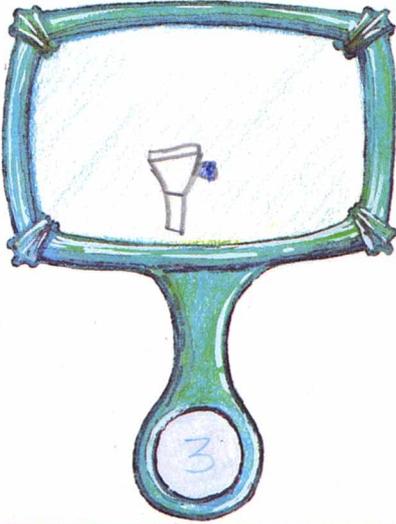
DIBUJA EN CADA
ESPEJO EL OBJETO
LOCALIZADO Y
ESCRIBE DEBAJO
SU NOMBRE.



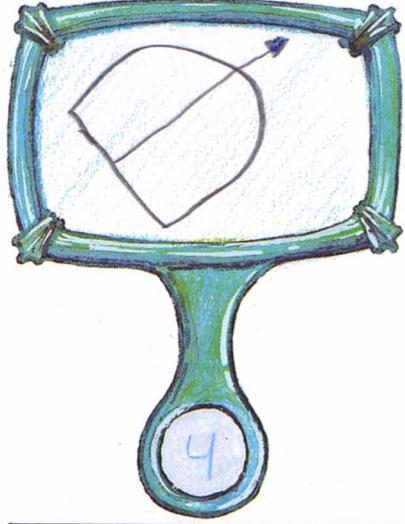
Espada



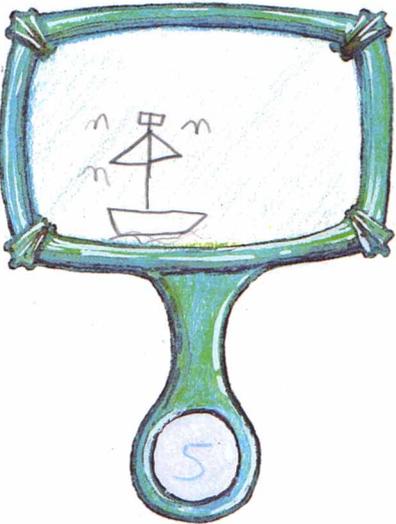
Ancla



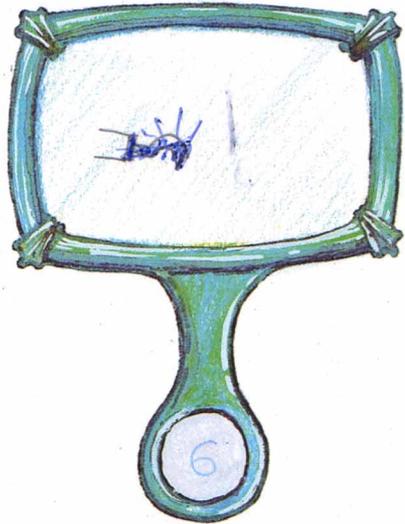
Embudo



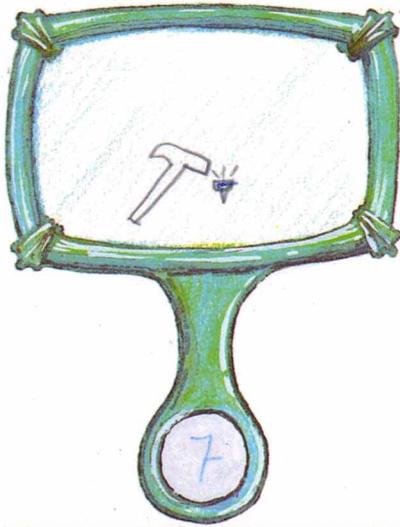
Arco



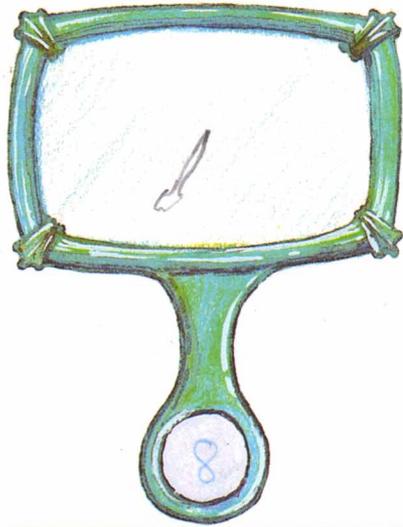
Barca



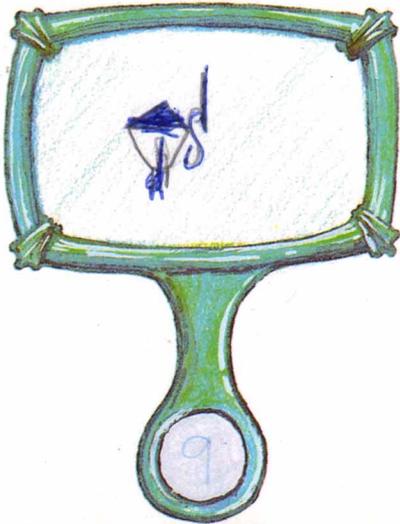
Garfia



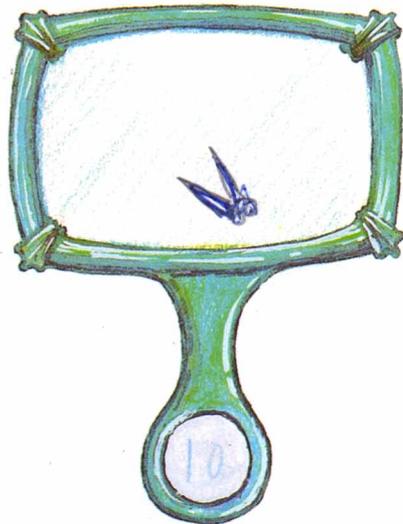
martillo



lápiz



tijeras



tijeras

PARA LLEGAR AL OASIS

¿Serías capaz de ayudar a los mercaderes a recuperar todas sus mercancías y guiarlos al **OASIS**?

¿Recuerdas qué objeto hay oculto en cada duna?

Si no lo recuerdas debes mirar en los espejos.



Utiliza **CURSOR** para llevar a los mercaderes de una a otra duna. Escribe el nombre del objeto que hay oculto en cada una.

EL OASIS: ORIENTACIONES PEDAGOGICAS

Objetivo del programa: Este programa permite al niño familiarizarse con las sílabas inversas, compuestas y los grupos consonánticos. Facilita el reconocimiento de la ordenación correcta de las letras en una palabra, combatiendo la tendencia a las inversiones y omisiones.

El programa recoge 200 palabras que el niño debe completar escribiendo la sílaba que falta. Tiene que elegir entre dos opciones, una de las cuales presenta las letras ordenadas correctamente.

Es conveniente que reconozca y lea en voz alta las palabras antes de completarlas.

El programa ha sido diseñado para ser utilizado a lo largo de varias sesiones. El número de sesiones y su duración queda a criterio de los padres o profesores según el interés y la atención del niño.

La primera sesión se dedicará a narrar la historia del programa, explicar su estructura, y enseñar el uso del teclado. El adulto ha de limitar progresivamente sus intervenciones, permitiendo que el niño tome la iniciativa, aunque al principio cometa errores.

Hay que valorar suficientemente los objetivos parciales evitando la precipitación y la ansiedad por conseguir el objetivo final del programa.

Los niños pueden encontrar placer en repetir varias veces un mismo ejercicio. De este modo adquieren seguridad al comprobar sus progresos.

El uso del programa ha de hacerse en un clima relajado y lúdico sin que sea en ningún momento una actividad impuesta.

ACTIVIDADES PARA HACER JUNTO CON EL NIÑO/A:

Anotar todas las palabras en las que surjan dificultades.

Si la palabra es desconocida para el niño:

- Buscarla en el diccionario.
- Hacer una ficha con ella a ser posible con dibujo.
- Buscar nuevas palabras de la misma familia léxica y escribirlas.
- Ayudar al niño haciendo que lea en voz alta tanto las opciones como la posible palabra.

Si los problemas surgen por la dificultad de elegir entre una u otra opción:

- Hacer tarjetas del tamaño de cromos y dibujar a gran tamaño ambas opciones, una por tarjeta.
- Aprovechar las ideas de los demás programas de la serie **LEXA** para jugar con estas tarjetas.
- Inventar nuevos juegos.

álea

La aventura de aprender

Hacia los cuatro años, aproximadamente, se inicia el aprendizaje de la lectura y la escritura. Se trata de una aprendizaje fundamental y básico, no exento de dificultades y para muchos niños, de fracasos.

LEXA da nombre a una serie de programas cuya finalidad es asegurar la adquisición de aquellas habilidades específicas que son necesarias para alcanzar un correcto dominio de la lectura y escritura.

LEXA ofrece a los niños entre 4 y 9 años la posibilidad de obtener una satisfacción doble: la de sentirse capaces de manejar el ordenador con eficacia y la de comprobar sus propios progresos en la lectura y la escritura.

Lexa 1: EL DUENDE

(4 - 5 años)

Las letras mayúsculas y minúsculas.

Lexa 2: EL TESORO

(5 - 6 años)

Las sílabas directas.

Lexa 3: EL TORREON

(7 - 9 años)

Discriminaciones fonéticas y ortográficas.

Lexa 4: EL OASIS

(7 - 9 años)

Sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos.

SERIE LOGICOLOR (A partir de 10 años)

Iniciación a la lógica

1. Autos Locos
2. Manzanas y Gusanos
3. Rehenes

SERIE TECNICAS DE ESTUDIO

(En preparación)

LEXA 1: EL DUENDE

Un juego para aprender a identificar las letras mayúsculas y minúsculas. Idóneo para los principiantes (4 - 5 años).

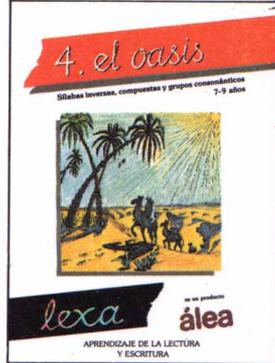
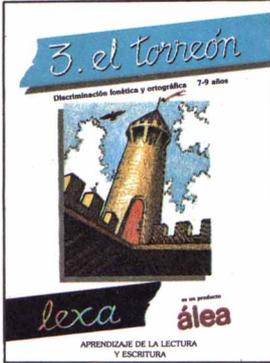


LEXA 2: EL TESORO

Una aventura en el fondo del mar para aprender a formar palabras con las 75 sílabas más frecuentes de nuestro idioma (5 - 6 años).

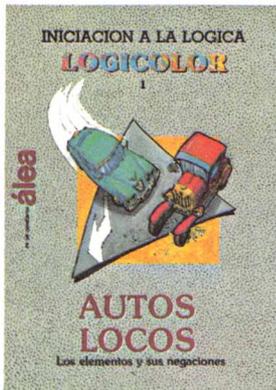
LEXA 3: EL TORREON

La conquista de las dieciséis torres de un castillo, resolviendo diversos ejercicios, para establecer las más difíciles discriminaciones fonéticas y ortográficas. (7 - 9 años).



LEXA 4: EL OASIS

Una aventura en el desierto para entrenarse en la utilización de las sílabas inversas, compuestas y grupos consonánticos (7 - 9 años).



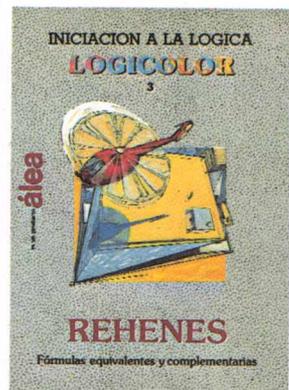
LOGICOLOR 1: AUTOS LOCOS

Construye tu propia escudería y apuesta por tu bólide favorito. Un primer contacto con el uso de los símbolos. Para chicos de 10 a 12 años. Incluye también un super master mind contra el ordenador.



LOGICOLOR 2: MANZANAS Y GUSANOS

¿Quieres rescatar las manzanas, defender las ánforas, los globos o las torres de tu fortaleza? Tu inteligencia lógica es la única arma que necesitas. Para chicos a partir de 12 años y quienes deseen mantener su mente en forma.



LOGICOLOR 3: REHENES

Tendrás que desarrollar una estrategia lógica si quieres salvar la corona, descubrir la fórmula que abre el cofre de los diamantes o rescatar a los rehenes. Para chicos de 14 a 16 años y para quienes se las dan de genios.

CONCURSO LEXA

ALEA, S. A., convoca un premio al que pueden optar las madres de familia que adquieran un programa de la colección LEXA.

BASES

NOTA MUY IMPORTANTE

Conserva estas Bases hasta el 31 de julio de 1986. Si ganas el concurso deberás presentarlas obligatoriamente para tener derecho al premio.

CONCURSANTES

Pueden participar en este concurso todas las madres de familia con hijos entre 3 y 12 años, que posean algún programa de la colección LEXA.

Una misma persona puede concursar tantas veces como programas posea.

Para demostrar su condición de poseedoras de uno de esos programas, deberán exhibirlo en el momento de la entrega del premio, junto con estas bases.

EL PREMIO

El premio único de este concurso es el elegido por la concursante ganadora de entre los tres siguientes:

1. **BECA:** La liquidación de todas las facturas, a nombre de la concursante, causadas por gastos que tengan que ver directamente con la escolaridad de sus hijos, y que tengan fecha posterior al 1 de septiembre de 1986 y anterior al 31 de julio de 1987. La suma total de todas las facturas no podrá ser superior a 500.000 ptas.
2. **SOBRESUELDO:** Un abono mensual de 40.000 ptas. a favor de la concursante, que ALEA ingresará en su c/c. todos los días primeros de mes desde el día 1 de agosto de 1986 hasta el 1 de julio de 1987, ambos inclusive.
3. **RENTA DURANTE DOS AÑOS:** Un abono mensual de 25.000 ptas. a favor de la concursante, que ALEA ingresará en su c/c. todos los días primeros de mes desde el 1 de agosto de 1986 hasta el 1 de julio de 1988, ambos inclusive.

MODO DE PARTICIPAR

Para participar en este concurso es necesario enviar, debidamente cumplimentada, al menos una de las fichas unidas a estas BASES, que se encuentran en cada uno de los cuatro programas de la colección LEXA.

La primera de estas fichas puede ser enviada en el momento mismo de efectuar la compra del programa, al apartado de correos 10.048 de Madrid indicando en el sobre «CONCURSO LEXA».

La misma concursante puede enviar igualmente la segunda ficha cuando el niño encuentre la respuesta a la pregunta-clave del programa que ha comprado. El único modo de conocer la respuesta es utilizando el programa.

Todas las fichas enviadas deben estar completa y correctamente rellenas a nombre de una persona que necesariamente ha de ser mayor de edad.

Las fichas que no cumplan estos requisitos serán anuladas y quedarán fuera de concurso.

Sólo entran en concurso las fichas recibidas antes de las 12 horas del día 21 de julio de 1986.

Todas las fichas recibidas estarán a disposición de las concursantes en las oficinas de ALEA en Madrid, para que quien lo desee pueda comprobar su inclusión, durante los días 22 y 23 de julio de 1986.

Todas las tarjetas recibidas antes de las 12 horas del día 23 de junio serán duplicadas y tendrán por tanto doble probabilidad de resultar ganadoras.

EL SORTEO

El día 23 de julio de 1986, a las 20 horas, se procederá a extraer ante Notario una de las fichas recibidas, que designará a la ganadora.

ALEA procederá inmediatamente a comunicárselo mediante telegrama dirigido a la dirección consignada en la ficha extraída.

ENTREGA DEL PREMIO

El premio ha de ser recogido personalmente por la ganadora, en las oficinas de ALEA en Madrid, antes de las 12 horas del día 31 de julio de 1986.

En el momento de la entrega del premio la ganadora ha de presentar estas Bases. De no ser así, el concurso quedará desierto.

Será igualmente motivo de descalificación no poder demostrar haber adquirido legítimamente el programa que ha dado opción a concursar.

El fallo del concurso será inapelable. El sólo hecho de concursar implica la total aceptación de todas y cada una de estas BASES.

CONCURSO LEXA

Nº 0765

FICHA PRIMERA

PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO LEXA

Rellena y envía esta ficha en el momento de comprar el programa al apartado de correos 10.048 de Madrid, indicando en el sobre **CONCURSO LEXA**.

APELLIDOS Y NOMBRE EDAD

C/ N.º PISO TELF.:

C.P. CIUDAD PROV.

Señala con una cruz el único premio al que deseas optar:

(...) BECA, (...) SOBRESUELDO, (...) RENTA.

MI ORDENADOR ES

POSEO EL PROGRAMA COMPRADO EN



CONCURSO LEXA

Nº 0765

FICHA SEGUNDA

PARA ENVIAR CUANDO SEPAS LA RESPUESTA A LA PREGUNTA-CLAVE DE TU PROGRAMA

Enviando esta segunda ficha duplicas tus posibilidades de ganar. Mira al dorso y responde únicamente a la pregunta que se refiere a tu programa.

APELLIDOS Y NOMBRE EDAD

C/ N.º PISO TELF.:

C.P. CIUDAD PROV.

Señala con una cruz el único premio al que deseas optar:

(...) BECA, (...) SOBRESUELDO, (...) RENTA.

MI ORDENADOR ES

POSEO EL PROGRAMA COMPRADO EN

Enviar al apartado de correos 10.048 de Madrid,
indicando en el sobre **CONCURSO LEXA.**

Responde a la pregunta-clave que se refiere a tu programa.

1. En el programa EL DUENDE, ¿cómo se llama el Duende?
2. En el programa EL TESORO, ¿qué hay en el cofre de la S?
3. En el programa EL TORREON, ¿cuál es la llave que abre la torre n.º 5?
4. En el programa EL OASIS, ¿qué hay detrás de la duna n.º 2?