

Introducción

Este curso está basado en una pequeña historia de detectives en la que el alumno se convierte en pieza fundamental para la solución del misterio, logrando de esta manera su implicación y motivación en el aprendizaje del español, no dejando lugar ni al desánimo ni al abandono del mismo. Sobre esta trama se construye un recorrido “virtual” por el mundo hispano.

Organización

Principal

Instrucciones

Documento PDF para descarga. Su lectura facilita al alumno el funcionamiento de todas las áreas de este curso.

La Trama

Descripción de la historia, en español e inglés, que facilita la comprensión del funcionamiento del curso.

El Diccionario

Presentación en una nueva ventana de nuestro diccionario, que está concebido no como la presentación de definiciones de términos, sino como la asociación de imágenes y sonidos con términos escritos en español e inglés.

Los términos están agrupados por campos y subcampos semánticos.

En la página web www.tesoros.es los usuarios registrados tanto en la versión On-Line como en la versión en DVD-ROM, podrán descargarse (2,00.-€ / US\$ 6.00) mediante pago por tarjeta de crédito o PayPal) un diccionario desarrollado en Base de Datos, que permite:

- realizar búsquedas por texto libre (español/inglés, español/francés, español/alemán, español/italiano y español/portugués de Brasil)
- oír los términos en español, con acento “español” o con acento “hispanoamericano”.

Los Personajes

Presentación mediante un dibujo (tipo foto carnet de identidad) y unas breves notas de los distintos personajes que aparecen en la historia.

Salón de Chat

Para poder utilizar el Salón de Chat, es necesario que el Servidor donde esté instalado el curso Tesoros v2.7 On-Line disponga de la aplicación Flash Media Server 2.0

El Salón de Chat se abre en una ventana nueva y los alumnos deben introducir el "nombre" con el que quieren ser reconocidos en el mismo, así como la "sala" en la que entrarán a conversar.

La "sala" debe ser la misma para todos los alumnos de la misma clase que han sido citados por un tutor o profesor.

Dentro del Salón de Chat hay tres modos de trabajo:

- o Reuniones

Disponemos de 4 WebCam, un espacio para Chat y un espacio para Wiki (espacio compartido de escritura)

Además, podemos "subir" documentos de nuestro ordenador y enlaces a páginas Web.

- o Debate

El funcionamiento es similar, pero sin las WebCam

- o Presentaciones

Permite la transmisión de una clase magistral en directo o en diferido, la presentación de una aplicación instalada en el ordenador del convocante de la reunión y la realización de alguna actividad desarrollada en Flash por el profesor.

En este modo, se ha eliminado el espacio de la Wiki.

Tarjetas gramaticales

Breves explicaciones gramaticales divididas en “expresiones”, “verbos” y “generales”, que permite disponer de una pequeña guía gramatical de la lengua española.

Gramática

Acceso a la parte teórica, dividida en lecciones, de la gramática que incluye este curso.

Créditos

Lecciones

El curso está estructurado en 16 lecciones o unidades (más una de Repaso, colocada entre las lecciones 7 y 8, y que tiene un tratamiento diferente)

Cada lección está representada por un título y su estructura es la siguiente:

- La Historia:

La acción de la historia se presenta mediante un cómic, que el alumno puede escuchar con acento español o hispanoamericano.

Cada una de las viñetas requiere un estudio pormenorizado, y en el que el alumno podrá aprender nuevo vocabulario mediante la asociación de palabras en español e inglés con un dibujo representativo, y pequeñas instrucciones gramaticales mediante el hipertexto a *las tarjetas gramaticales*.

Además, cada viñeta tiene asociados unos ejercicios de comprensión, con ayudas orales y escritas cuando se falla la respuesta correcta.

Estas dos acciones permiten al alumno avanzar de una forma fácil y sencilla en el aprendizaje del español, a la vez que va progresando en el conocimiento de la trama de la historia.

- Las Tareas:

El detective, David Collins, dará a su ayudante (el estudiante) las instrucciones necesarias para avanzar en la resolución de la historia, a través de varias herramientas:

- o *Ficha de los personajes*: Ejercicio de escritura. En cada campo existen 3 intentos y la comprobación se realiza mediante la tecla "intro". Las respuestas se hallan en la descripción que se presenta del personaje. Si se fallan las 3 veces, nos pone la palabra escrita en color rojo y al acercar el cursor, nos aparece una glosa con el término correcto. El paso de un campo de escritura a otro, se hace mediante el ratón.
- o *Formulario*: Ejercicio de escritura. En cada campo existen 3 intentos sobre las palabras que aparecen en "la nube". La comprobación se realiza mediante la tecla "intro". Si se fallan las 3 veces, se produce una autocorrección.
- o *El atlas*: En cada lección el estudiante encontrará información cultural de un país de habla hispana. Por lo general, el país estudiado en cada lección será el país al que se viajará en la lección siguiente. La presentación de esta información es muy similar en su diseño, a las de las páginas web existentes en Internet. Para comprobar los conocimientos aprendidos, este Atlas cultural se acompaña también de los correspondientes ejercicios de comprensión, con posibilidad de 3 intentos.

- El Vocabulario:

El estudiante debe navegar por los distintos campos semánticos por los que se agrupa el vocabulario, al objeto de conocer los distintos términos que se estudian. Para pasar a la realización de un a serie de ejercicios o actividades, que le permitirán poner en práctica los conocimientos adquiridos en su estudio.

El avance entre las distintas pantallas se refleja mediante un semáforo, y los ejercicios son de escritura (comprobación con la tecla "intro), de arrastre, de enlazar etc.

- La Gramática:

En primer lugar el estudiante se encontrará con el desarrollo teórico del apartado correspondiente y en el que encontrará palabras en azul que permiten oír su locución y palabras subrayadas, que presentan una ilustración representativa que facilite su comprensión; posteriormente pasará a su estudio con una variada serie de ejercicios de escritura, de menús desplegables, de enlazar, de arrastrar, etc.

La adivinanza

En varias lecciones al estudiante al finalizar el estudio del Atlas, se le presentará una adivinanza, que le ayudará a la resolución del misterio. Los distintos objetos que encuentre en su resolución, los debe guardar ya que en la última lección le serán imprescindibles para resolver la prueba que allí se le planteará. Si no realiza las adivinanzas, no podrá resolver la última prueba que se le presenta para resolver el misterio que encierra la historia.

Puntuación

La puntuación de todas las actividades esta establecida entre 0 y 10 puntos, y el desarrollo informático tiene en cuenta el número de intentos que se ha dedicado a cada ejercicio, el número de ejercicios que tiene cada actividad y los ejercicio que han completado bien, mal y se han dejado en blanco. Lo que significa que el aprobado está en la obtención de una nota igual o superior a 5.