

## • Organización

El DVD-ROM TESOROS v2.6 está dividido en 16 (dieciséis) lecciones o unidades (más una de Repaso, colocada entre las lecciones 7 y 8, que es la única con un tratamiento diferente). A las lecciones se accede desde la pantalla Menú Principal.

### • • Lecciones 1 a 16

Comienza la lección con un mapamundi y un avión que le recuerda al estudiante el punto geográfico en que se desarrolla la historia en esta lección.

Este mapamundi deja paso al Menú de la lección correspondiente, donde el estudiante encontrará las siguientes actividades:

#### + **La Historia**

Presentación, mediante una breve sinopsis (en español e inglés), de la historia que por extenso desarrolla un cómic animado, que el alumno puede parar o repetir cuantas veces desee, para seguir –al ritmo que crea conveniente- la audición de las locuciones que generan los diálogos de cada una de las viñetas del cómic.

Las locuciones se pueden escuchar con acento “español” o con acento “hispanoamericano”.

En cada viñeta ya aparecen los textos de los diálogos en los típicos bocadillos de los cómics, y el alumno puede aprender nuevo vocabulario al situar el ratón (mouse) encima de las palabras coloreadas, y aprender funciones gramaticales al pulsar con el ratón (mouse) sobre las palabras subrayadas.

En cada viñeta ya aparecen los textos de los diálogos en los típicos bocadillos de los cómics, y el alumno puede:

- Aprender nuevo vocabulario, con el simple hecho de pasar el ratón (Mouse) sobre las palabras coloreadas.

- Aprender la gramática subyacente a los textos de los diálogos, con sólo pulsar el ratón (Mouse) sobre las palabras subrayadas.
- Comprender, mediante unos Ejercicios de Comprensión para cada una de las viñetas, que ha entendido lo esencial de lo expresado en el diálogo de cada una de ellas.

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.

Finalizados los Ejercicios de Comprensión, cuya realización no es obligatoria, la aplicación dará al alumno un mensaje de felicitación dando paso a Las Tareas.

#### + **Las tareas**

El detective, David Collins, dará al ayudante (nuestro estudiante) las instrucciones necesarias para avanzar en la resolución de la historia. Pone a disposición del alumno su despacho y le invita a trabajar con sus herramientas de trabajo:

#### - **La grabadora**

El estudiante se encontrará con las mismas viñetas del cómic inicial, pero ahora los bocadillos de texto están incompletos con el fin de que el alumno realice una serie de ejercicios y pueda proceder a grabar su voz.

Este ejercicio le permite al alumno irse familiarizando con la fonética (escuchar y hablar) del español y le permite, asimismo, comparar sus grabaciones con las que desde el ordenador sirven de modelo. En ningún caso existe valoración alguna sobre la pronunciación, ya que en la actualidad no existe ningún software cuyo reconocimiento de voz sea realmente eficaz.

## - La computadora

En cada lección, el ayudante de nuestro detective (el estudiante) recibirá un correo electrónico de alguno de los personajes de la historia. El ayudante del detective (el estudiante) tendrá que leer el texto de este correo (en español), así como realizar los ejercicios de escritura que se le asignan: por ejemplo, cumplimentar una ficha de cada personaje que aparece en la historia, o enviar un correo electrónico (e-mail) a otro personaje de la historia.

Con estos ejercicios los autores del curso pretenden que el estudiante avance en la comprensión lectora y en la práctica de la escritura en español. Sin embargo el estudiante nunca tiene la idea de estar haciendo aburridos ejercicios. Por el contrario, piensa que está colaborando con el detective en la solución del caso. En efecto, en estas actividades, al alumno se le van presentando también una serie de pistas sobre el caso, para que sea él quien vaya resolviendo las diferentes pistas dejadas por Kathy hasta descubrir el auténtico significado del mapa protagonista de toda la historia.

## - El Atlas

Mapamundi cultural. 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.

## - La adivinanza

En las lecciones 3, 5, 6, 8, 12, 14 y 15 al finalizar las tareas anteriores y antes de que el alumno seleccione cualquier otra opción de la aplicación, llegará a la mesa del estudiante una adivinanza que tendrá que resolver para ayudar con su solución al detective.

La solución de la adivinanza le irá dando objetos que debe “guardar” para resolver en la lección 16 la prueba que allí se le planteará.

No podrá resolver la prueba de la lección 16 sin haber tratado de hacer todas las lecciones anteriores, no es suficiente realizar las 7 adivinanzas.

Realizadas las tareas, el ordenador dará un mensaje de felicitación al alumno y le llevará a la página principal de la lección para que acceda a las siguientes actividades.

## + El Vocabulario

Tal como indica el índice de El Vocabulario, éste se agrupa por campos semánticos y en la aplicación se accede mediante un edificio representativo, de modo que el total de los edificios implicados acaba dibujando una ciudad. La ciudad tiene tres pantallas, en las que se irán activando los distintos edificios a medida que se avanza en las lecciones en el dominio del vocabulario correspondiente.

El estudio de El Vocabulario es acumulativo, es decir, en la lección 1 sólo estarán activos 2 edificios, en la lección 2 ya serán 4 (2 de la lección 1 y 2 de la lección 2), etc. El estudiante se encontrará primero con la presentación del vocabulario diferenciado por subcampos semánticos, luego se le invitará a practicar este mismo vocabulario aprendido con distintas actividades y ejercicios.

Finalizadas las actividades de este apartado, la aplicación le dará al estudiante un mensaje de felicitación y le llevará a la página principal de la lección para acceder a la siguiente actividad.

En caso de ser esta la última actividad, una vez completada en su totalidad y después del mensaje de felicitación, la aplicación llevará al estudiante al Menú Principal, con el objeto de que el alumno seleccione la lección siguiente.

### + **La Gramática**

Al acceder a este apartado, se le presenta al estudiante el índice gramatical de la lección correspondiente, aunque se le brinda también la posibilidad de acceder tanto al índice de la gramática como a la particular de cada lección.

Una vez que el estudiante ha accedido a la gramática de una lección concreta, encontrará el desarrollo teórico de la materia que figura en el índice, así como una variada serie de ejercicios sobre esa misma materia.

La gramática no es acumulativa como El vocabulario. En cualquier lección que se halle, el estudiante tiene a su disposición toda la gramática.

Concluida la consulta de La gramática, la aplicación le dará al estudiante un mensaje de felicitación y le llevará a la página principal de la lección para acceder a la siguiente actividad.

En caso de ser esta la última actividad realizada y de haberla completado en su totalidad, después del mensaje de felicitación, la aplicación le llevará al Menú Principal, con el objeto de que el estudiante pueda salir de la aplicación o seleccionar la lección siguiente.

### •• **Lección de Repaso**

Comienza la lección con un mapamundi, que, representando con líneas los trayectos realizados hasta ahora, sitúa al estudiante ante un resumen de lo ocurrido en la historia hasta ese momento. A continuación, el alumno accede al Menú de la lección Repaso, dónde encontrará las siguientes actividades:

#### • **La Historia**

Cómic animado, en el que cada viñeta remite a una lección anterior. La sinopsis (español/inglés) que se presenta por defecto es la de la lección 1, pero en el pop de la sinopsis se ofrece el acceso a los resúmenes del argumento de todas las lecciones anteriores (1 a 7)

El funcionamiento de los diálogos de la historia es exactamente igual al del resto de las lecciones.

#### • **Las Tareas**

El detective, David Collins, dará al ayudante (nuestro estudiante) las instrucciones necesarias para avanzar en la resolución de la historia. El detective, que da estas instrucciones tanto de forma oral como escrita, pone a disposición del alumno su despacho y sus herramientas de trabajo:

#### - **La grabadora**

En esta lección, la grabadora estará desactivada.

#### - **La computadora**

Cuando el estudiante abra la computadora, se encontrará en el escritorio un post-it con la leyenda "en el fichero tienes todos los datos de este caso".

Estará desactivada la función e-mail, pero se mantiene el resto de actividades de la computadora.

#### - El Atlas

Mapamundi cultural. Al ser acumulativo, en esta lección tendrá activada la información cultural de todos los países visitados con anterioridad.

El funcionamiento del atlas, en esta lección, es similar al del resto de las lecciones.

#### - La adivinanza

Estará desactivada.

Realizadas las tareas, el programa dará un mensaje de felicitación y llevará al estudiante a la página principal de la lección para que acceda a las siguientes actividades.

#### • El Vocabulario

Estarán parpadeando los mismos “edificios” que en la lección 7, y el estudiante tendrá acceso libre a todos los de las lecciones anteriores.

El funcionamiento del vocabulario, en esta lección, es similar al del resto de las lecciones.

#### • La Gramática

Acceso directo a la gramática de la lección 7, y como en las lecciones anteriores, estará disponible la gramática de cualquier otra lección.

El funcionamiento de la gramática, en esta lección, es similar al del resto de las lecciones.

## • Funciones

El DVD-ROM en el que se presenta TESOROS v2.6 está diseñado para que el estudiante siga una navegación determinada, en función de las previsiones pedagógicas previstas por los autores. Por ello, los iconos de acceso a las distintas actividades de una lección sugieren un orden concreto (La historia, Las tareas, El vocabulario, La gramática)

No obstante, el alumno tiene siempre la posibilidad de crear su propio mapa de navegación, alterando el orden inicial. Para evitar una aplicación totalmente encorsetada, se ha creado una Paleta de Navegación (disponible únicamente dentro de una lección), que permite al estudiante ir a cualquier lugar o actividad de TESOROS de una forma muy cómoda.

### *Paleta de Navegación*

Dentro de cada lección y además del Menú Principal con que la misma se abre, existe una paleta flotante (el estudiante la puede situar en cualquier lugar de la pantalla) y desplegable, con posibilidad de ser minimizada/maximizada en cualquier momento. En esta Paleta de Navegación, el estudiante encontrará las siguientes actividades y funciones (ordenada de acuerdo con la previsión pedagógica arriba mencionada):

#### • • Menú Principal

Acceso a la página principal de la aplicación donde se encuentra la posibilidad de:

#### 1. Selección de lecciones

Al pasar el ratón (mouse) por el número de una lección aparece una glosa con el título de la lección. Pulsando sobre ella, se accede a la Página Principal de la lección.

## 2. Abandonar la aplicación

Se sale al sistema operativo. Hay que confirmar el abandono.

## 3. Ver los créditos

Presentación de los créditos editoriales. Existe la posibilidad de regresar al Menú Principal.

## 4. Realizar el tour

Visita guiada de la aplicación. Cursillo demostrativo de todas las funciones y actividades, así como un breve manual para un correcto aprovechamiento del programa.

## 5. Ver la trama de la historia

Presentación (en texto bilingüe español/inglés) de la sinopsis general de la historia.

### •• Los personajes

Presentación de los distintos personajes que aparecen en la historia, mediante un dibujo (tipo foto carnet de identidad) y una pequeña biografía (breves notas sobre el personaje)

### •• La historia

Permite el acceso directo a estas actividades desde cualquier otro apartado de la lección.

### •• Las tareas

Permite el acceso directo a estas actividades desde cualquier otro apartado de la lección.

### •• El vocabulario

Permite el acceso directo a estas actividades desde cualquier otro apartado de la lección.

### •• La gramática

Permite el acceso directo a estas actividades desde cualquier otro apartado de la lección.

### •• El diccionario

Acceso a esta función o herramienta.

El diccionario 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 [español/francés, español/italiano, español/alemán y español/portugués (de Brasil)]

Los términos están agrupados por campos y subcampos semánticos.

Permite la búsqueda de términos en cualquiera de los dos idiomas seleccionados.

La pronunciación de un término localizado se ofrece, según elección del estudiante, en español o con acento hispanoamericano.

### •• Block de Notas

Software de tratamiento de textos.

Permite abrir cualquier archivo ".txt" y tanto las ficha de personajes como los e-mail recibidos y enviados que como actividad se presentan en la computadora.

Estos ficheros pueden ser modificados, guardados o impresos por el estudiante.

- Salir

Abandonar la aplicación. Se sale al sistema operativo. Requiere que el estudiante confirme el abandono.

## • La inteligencia

TESOROS v2.6 está personalizado y pueden acceder al estudio distintas personas con un mismo DVD-ROM. Cada vez que se entre en la aplicación, nos preguntará si deseamos ir al último lugar estudiado o ir al Menú Principal (selección de lecciones)

El ordenador rastrea los lugares visitados por el alumno, las actividades realizadas, las que hace bien y las que falla. Con esta información va guiando al alumno por el camino pedagógico establecido por los autores; en caso de no realizar los ejercicios de comprensión, las distintas tareas, etc., le dice al estudiante que no ha cumplimentado sus tareas pero no le impide seguir trabajando con el curso.

Hay ejercicios y actividades que no llevan corrección y que por tanto el estudiante puede hacerlas mal; se guardan en el disco duro de forma automática y serán reclamadas por el profesor (en caso de seguir un curso en un centro académico) para de esta manera mantener una enseñanza personalizada.

En el menú principal de una lección, los iconos de historia, tareas, vocabulario y gramática están parpadeando siempre que no se hayan visitado y realizado un número de actividades en ellas. A esta pantalla el alumno puede volver desde la paleta de navegación y:

- los iconos estarán parpadeando si no se completó ninguna actividad
- la(s) actividad(es) realizada(s) estará(n) en gris y el resto parpadeando

En función de la actividad visitada, de los ejercicios realizados o no dentro de ella, el alumno irá recorriendo toda la lección de una forma pedagógica, y encontrará sus ESTADÍSTICAS en la pantalla principal de cada lección. Es decir, como “La historia” y “Las tareas” están íntimamente ligadas, finalizada la primera la aplicación le llevará a la segunda (si el estudiante decide visitar un apartado diferente, tiene a su disposición la paleta de navegación). Finalizada “Las tareas” (si vino de “La historia”) irá al menú principal de la lección para encontrarse historia y tareas en gris, parpadeando vocabulario y gramática. Si no llegó por “La historia”, en el menú principal de la lección, ésta estará parpadeando.

Realizadas todas las actividades de todos los apartados, la aplicación llevará al estudiante al menú principal de la siguiente lección. A través de la paleta de navegación puede elegir otra visita diferente.



**Fundación  
de la Lengua  
Española**