

Título:

**EL JUEGO SCRABBLE EN LA BIBLIOTECA COMO HERRAMIENTA
DEL LENGUAJE INTEGRAL**

Asignatura: Español

Área temática: Lenguaje y Escritura

Autor:

- Christian Arguedas Vargas:
- Bibliotecóloga
- Escuela Nueva Laboratorio
- 2234 2202 - 88163939
- 26abril1996@gmail.com

Contexto:

Desde 1998 cuando se inició la incorporación de diferentes filosofías al modelo institucional el Centro de Recursos ha planteado diversas estrategias para cooperar con el desarrollo de las mismas. Las nuevas tendencias en ese año llegaron a fortalecer la institución; una de las primeras en integrarse al currículo fue el Lenguaje Integral de Kenneth Goodman, filosofía que involucra al docente y los estudiantes en un aprendizaje simultáneo de las artes del lenguaje favoreciendo los procesos individuales; posteriormente se asumen algunos postulados de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, cada uno posee diversas habilidades y tienen la posibilidad de desarrollarlas, y por último el aprendizaje social de Vigotsky, que promueve el uso de los pares para mejorar el aprendizaje.

Con el fin de incentivar los estudiantes a mejorar el uso del lenguaje y la escritura en un ambiente lúdico; el Centro de Recursos se ha empeñado en promover dichos procesos a través de la tecnología. El proceso de áreas es un espacio que se desarrolla en la institución, en el cual tres grupos de diversas edades, en este caso 8, 9 y 10 años (segundo, tercer y cuarto grado) trabajan juntos en un proyecto seleccionado de las opciones que brindan los docentes o los estudiantes.

Desde el Centro de Recursos se ofreció en este año 2015, la oportunidad de utilizar el juego SCRABBLE para desarrollar procesos de lectura y escritura, además promover el aprendizaje social. El uso del computador permite la mediación de los estudiantes, así como el aprender jugando, colabora en el mejoramiento de diversas destrezas y brinda un medio de diversión sana, entretenida y de aprendizaje.

Se beneficia a toda la población del Ciclo Medio; el cual incluye los grupos de 8, 9 y 10 años; es decir segundo, tercer y cuarto grado; se realizó exclusivamente en el Centro de Recursos de la institución en coordinación con los docentes.

Figura No. 1

Jugando Scrabble Centro de Recursos para el Aprendizaje



Objetivo General:

- Desarrollar con el uso de las tecnologías el mejoramiento de los estándares del desempeño para primer ciclo.
- Fomentar en el período de áreas el desarrollo de procesos en lectura y escritura por medio del juego.

Objetivo Específico:

- Brindar un espacio digital en el cual los estudiantes puedan desarrollar algunos de los estándares del desempeño usados para el primer ciclo.
- Facilitar por medio del juego la interacción y el acompañamiento entre estudiantes de diversas edades.
- Ofrecer a los estudiantes una alternativa tecnológica para poder apoyar los procesos del lenguaje integral.
- Desarrollar una estrategia que fomenta el aprendizaje social y la interacción con las tecnologías digitales

Recursos Tecnológicos

- Computadoras
- Juego Scrabble (instalado en cada computadora o en línea)

Contenido:

- Uso de palabras, escritura de las mismas
- Uso del diccionario: revisión de ortografía
- Como contenido complementario. Sumas: anotación de puntos.

Desarrollo:

Como se menciona, la Escuela Nueva Laboratorio desarrolla un proceso de áreas en todos los ciclos, el trabajo en este período es desarrollar y apoyar el currículo desde una perspectiva lúdica. Dos veces por semana durante un mes o dos los estudiantes seleccionan un área específica; las mismas son propuestas tanto por los docentes como por los estudiantes.

En cada área se trabaja con la integración de los estudiantes de los diferentes grupos que componen el ciclo, es decir en un momento van a trabajar juntos niños de edades diferentes; lo cual permite fomentar el aprendizaje social y el andamiaje, que promueve Vigostky y en sus teorías; otro aspecto muy importante es la propuesta de Goodman de lenguaje integral que promueve el arriesgarse y el error como aprendizaje.

En este período el Centro de Recursos ofreció el área de Scrabble en la computadora, un juego de arma palabras que permite motivar a los estudiantes a trabajar procesos de lectura y escritura jugando. Los niños de 8, 9 y 10 años en parejas jugaban en períodos de cuarenta minutos; tenían que ser estudiantes de diferente edad y podría hacer uso del diccionario para ayudarse con su elección.

Figura No. 2
Aprendizaje Social Niñas de 10 y 8 años interactuando
Centro de Recursos para el Aprendizaje



Fuente: Colección de fotografías de la Biblioteca, 2015

Referencias bibliográficas:

- Arellano, A. (1989). *El lenguaje integral: una alternativa para la educación*. Mérida : Editorial Venezolana
- Escuela Nueva Laboratorio. (1998). *Modelo Pedagógico*. San José : Escuela Nueva Laboratorio
- Fundación Omar Dengo. (2013). *Estándares del desempeño de estudiantes en el aprendizaje de tecnologías digitales*. San José : Ministerio de Educación Pública
- Goodman, Kenenth. (1989). *Lenguaje Integral*. Mérida : Editorial Venezolana

Conclusiones:

- Los estudiantes lograron aprovechar el espacio para potenciar algunos de los estándares del desempeño tales como el uso correcto del hardware y software que tienen en su Biblioteca. Además de conocer aplicaciones útiles para divertirse y aprender en ese proceso de juego.
- El desarrollo de la lectura y escritura con un juego usando las tecnologías digitales les permitió ampliar su vocabulario, reconocer diversas formas de escritura, reconocer la ortografía, compartir experiencias, utilizar el diccionario y superar las dificultades en común.
- Uno de los mayores logros observados en el trabajo de acompañamiento de los estudiantes de diversas edades al jugar juntos; fue que no necesariamente el de mayor edad ayudaba a resolver las situaciones, la misma se daba en muchas ocasiones a la inversa. Pero al final las parejas al interactuar y compartir el juego lograron complementarse, dejando de el fin del juego ganar, por el de poder seguir adelante construyendo nuevas palabras juntos. Podemos decir que el aprendizaje social se reflejo en cada momento del juego.
- En un proceso lúdico, los estudiantes estaban generando aprendizaje de la escritura y la lectura sin que este fuera forzado, aburrido o ajeno a sus intereses. Se ven involucrados en el proceso los postulados de Goodman de aprender a arriesgarse, de corregir el error y aprender del mismo; los estudiantes sin temor lograron desarrollar sus propias estrategias para resolver los retos que el juego presentaba.

- La oportunidad de utilizar la computadora en un juego educativo, se convirtió en una herramienta de aprendizaje y los estudiantes no lo ven un proceso forzado para ejecutarlo.

Recomendaciones:

- Por ser un período establecido, queda pendiente el poder darle más seguimiento a los diversos aprendizajes de los estudiantes. Así como poder tener otros espacios para desarrollar nuevas estrategias en el uso de este u otros juegos.
- Si se logrará desde la Biblioteca y Centro de Recursos generar espacios lúdicos a través de las tecnologías, se podría apoyar más y mejor el currículo. Tanto que el aprendizaje de la lectura, escritura, matemáticas o ciencias, entre otros se complementa con software que este acorde con los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Con las nuevas políticas de apoyo tecnológico a las Bibliotecas y Centro de Recursos para el Aprendizaje, la atención de los usuarios debe ser visualizada desde una nueva perspectiva. Por lo tanto generar nuevas estrategias de atracción siempre será una oportunidad de apoyar la educación nacional, evitar la deserción y el tedio dentro de las aulas.
- El conocer más sobre los estándares del desempeño es tarea de la Biblioteca y los docentes con el fin de poder experimentar nuevas formas del usar las tecnologías digitales con los estudiantes y hacer del proceso de aprendizaje una experiencia única y diferente.