

Adivina



Asignatura

Español

Área temática

Primera y segunda unidad de lectoescritura

Autor

Mario Barquero Paniagua

Informática Educativa. Escuela España San Antonio de Belén.

Teléfono: 8817-5632

Correo electrónico: hmariob@gmail.com

Rocío Espinoza Molina.

Educación Especial. Escuela España San Antonio de Belén.

Teléfono: 8817-62-09

Correo electrónico: rchioem@yahoo.com

Contexto

Dentro del servicio de informática educativa de la Escuela España, se siente la necesidad de compartir recursos más lúdicos para motivar a los estudiantes a la práctica de lectura y escritura.

Pensando en estimular las áreas específicas de la lectura como la conciencia fonológica, la percepción, el proceso léxico, sintáctico y semántico; así como la planificación en la escritura, es que se diseña este juego didáctico.

Además de incluir en el desarrollo de éstas áreas los procesos de atención que la tecnología produce en los estudiantes.

El juego didáctico Adivina, se crea para ser utilizado en los servicios de educación especial y en los diferentes niveles de grado del primer y segundo ciclo.

Objetivo general

- Desarrollar con ayuda de la tecnología las habilidades necesarias para producir efectivamente la escritura y fortalecer el proceso de lectura.

Objetivo específico

- Estimular los procesos de atención por medio del uso de la tecnología y de técnicas recreativas, integrando conocimientos de todas las áreas de trabajo en la comprensión de lectura.
- Fomentar la capacidad de uso de la conciencia fonológica en los niños que utilicen los niveles del juego.

Recursos tecnológicos utilizados

Hardware: Computadora (portátil o Torre)

Software: Programa Instalado, MicroMundos 2.05

Recurso para compartir en web:

Juego: Adivina nivel I. Utiliza una imagen como pista, para adivinar la palabra.

Juego: Adivina nivel II. Utiliza una imagen como pista, para adivinar una palabra de mayor complejidad.

Juego: Adivina nivel III. Utiliza una oración como pista para logra adivinar una palabra.

Requerimientos del Sistema:

Windows 2000/XP/Vista/7

Procesador Pentium superior

Memoria RAM 32 MB o superior.

Suporte a modo color 32 bit

Espacio en disco duro 100 MB

Resolución de pantalla recomendada (1024 x 768)

MicroMundos versión 2.05 o similares.

Contenidos

Conciencia fonológica, formación de palabras, lectura de palabra, oraciones y frases.

Desarrollo

La creación de los juegos se enfocó inicialmente en educación especial, específicamente en aula integrada, con el juego adivina nivel I, con el transcurso de la práctica de los estudiantes y lo observando, el juego les ayudaba a retroalimentar lo visto en la materia de español, se decide implementar dos juegos más adivina nivel II y adivina nivel III, como mayor dificultad en adivinar las palabras, los cuales se utilizaron en diferentes niveles de primer y segundo ciclo dando resultados evidentes de entretener al estudiante y a la vez repasar, ortografía, razonamiento, comprensión de lectura, competir de forma sana, trabajo en equipo.

Con los estudiantes de aula integrada, se utilizó el juego adivina nivel I y adivina nivel II, de forma individual, cada uno con su computadora, aprovechando las lecciones de informática educativa en el laboratorio número dos de la fundación Omar Dengo y Ministerio Educación Pública, Escuela España San Antonio de Belén.

En el caso de primer y segundo ciclo se utilizó los tres niveles de juego, aprovechando las lecciones de informática educativa, se utilizó una computadora por pareja, donde el trabajo en equipo se evidenció, donde el estudiante compartían posibles palabras o letras para resolver el juego y competir con los demás parejas para obtener mayor puntaje.

Los juegos están orientados a estimular a las niñas y niños, a pensar, a las habilidades para la resolución de problemas, desarrollar habilidades para el pensamiento crítico y la lógica utilizando la computadora como una herramienta creativa y que estimula el razonamiento.

Conclusiones

Se logró que los estudiantes analizaran imágenes, frases y oraciones, para resolver la incógnita de la palabra a adivinar.

Se evidenció que el estudiante en la parte ortográfica se debe reforzar, porque la mayoría de las palabras que están acentuadas trataban de digitar la palabra sin tilde lo cual los frustraba un poco, fue uno de los impedimentos para lograr completar la palabra y de los puntos negativos.

Se demostró con la práctica por competir para tener el puntaje más alto, fue sano ya que las pistas salen al azar lo cual provoca que el estudiante se concentre en su juego, porque la parejas que tenga a la para tendrían diferentes pistas.

El utilizar el juego permitió que los estudiantes se sintieran satisfechos de sus propios logros, fomentando el aprendizaje por emoción.

Recomendaciones

Los juegos se pueden adaptar a diferentes pistas (imagen y oraciones), según la necesidad del estudiante, modificando las pistas se puede disminuir o aumentar complejidad para encontrar la palabra.

También se puede modificar para las demás materias de curriculares, haciendo un juego de aprendizaje integrado, ejemplo utilizando contenido de la materia de ciencias en las pistas e integrándolo con la materia de español a tener que adivinar la palabra.

Referencias bibliográficas

León, O. (s.f) cheito 2 mis primeras lecturas. Mundo litógrafo.

S.a (s.f). Imágenes de estrellas animadas y dibujos. Recuperado de <http://www.imagui.com/a/imagenes-de-estrellas-animadas-o-dibujos-c7eaozK6g>

S.a (s.f). Stars Cartoon Stock Vectors, Clipart and Illustration. Recuperado de http://gb.123rf.com/clipart-vector/stars_cartoon.html

Anexos



