

APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA APRENDO GRAMÁTICA

INTRODUCCIÓN

Este programa ha sido creado pensando en las posibilidades didácticas y motivadoras del juego como recurso por excelencia en el aprendizaje de los niños y niñas, y también como material complementario y de ayuda para la ardua tarea de padres y profesores, que ejercen un papel fundamental como mediadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todos conocemos la importancia del lenguaje en el proceso de desarrollo del individuo, pues gracias a él nos comunicamos con los demás y descubrimos el mundo, lo que significa que desempeña una función clave en el proceso de aprendizaje. Por ello, una de nuestras tareas fundamentales es potenciar el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión, tanto oral como escrita, y lograr una correcta utilización del lenguaje como vehículo de comunicación. Para conseguir este objetivo hay que dotar a los niños de recursos, habilidades y destrezas que posibiliten el desarrollo de su madurez intelectual y fomenten la creatividad.

El programa **APRENDO GRAMÁTICA** ha sido creado para el ejercicio de los niños en la etapa de las últimas adquisiciones del desarrollo pragmático (uso del lenguaje) y del desarrollo morfosintáctico (gramática: forma de las palabras y la relación de éstas dentro de una oración). Supone un afianzamiento de sus habilidades comunicativas mediante: el perfeccionamiento, y constante aprendizaje, de estructuras gramaticales más complejas y de aquéllas con las que ya estaba familiarizado; ampliación de su vocabulario y un aprecio más reflexivo de los diferentes efectos estéticos y lúdicos (poesía, crucigramas, refranes...) que tiene la LENGUA al utilizarla. Va dirigido a alumnos y alumnas de entre 8 y 10 años, edades que corresponden a la etapa educativa de: 2º ciclo de Educación Primaria. Cabe destacar también su utilidad para el trabajo de la lengua española para alumnos y alumnas de habla no hispana, así como para aquellos niños y niñas con necesidades educativas especiales que presentan dificultades en el aprendizaje del lenguaje.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA APRENDO GRAMÁTICA

Como el programa APRENDO GRAMÁTICA está dirigido a niños de entre 8 y 10 años hemos de plantearnos, principalmente, los objetivos terminales o capacidades a desarrollar por los alumnos al término del 2º ciclo de Educación Primaria:

- 1. Recitar y representar textos literarios poéticos, dramáticos y narrativos con el ritmo y la entonación adecuados.**
- 2. Leer textos literarios y no literarios sencillos comprendiendo su significado, valorando su expresividad y su sentido global.**
- 3. Reflexionar sobre la lengua, sus formas, unidades y estructuras; las regularidades sintácticas, morfológicas, semánticas y ortográficas; las posibilidades expresivas y estéticas de la misma.**
- 4. Comprender la necesidad de aprendizaje y aplicación de las normas ortográficas, de coherencia y de cohesión textuales en las propias producciones escritas.**

5. Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento de aprendizaje y de la planificación de la propia actividad.

A continuación mostraremos un panel orientativo en el que se presenta la relación entre todos los juegos que contiene el programa junto con las habilidades y capacidades que trabaja cada uno de ellos.

Capacidades que trabajan	Juegos del programa APRENDO GRAMÁTICA								
	Sujeto y Predicado	Caza-verbos	¿Quién es quién?	Analiza determinantes	Palabras derivadas	Refranes	Crucigramas	Acentuación	Aprendo poesías
Memoria visual	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Atención	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Concentración	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Discriminación perceptiva	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Proceso lector (autónomo)	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Ampliación del léxico	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Asociación de conceptos	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Secuenciación palabras	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Pensamiento creativo	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Desarrollo semántico	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Desarrollo morfológico	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Desarrollo sintáctico	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Razonamiento lógico	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

☛ MÓDULO DE CONFIGURACIÓN

Está orientado a la personalización del programa para la utilización en grupos de alumnos de distintos cursos y edades, o distintas capacidades. El usuario necesitará introducir una clave para poder acceder a esta parte del programa con el fin de preservar la privacidad del trabajo del profesor.

Aparece dividido en dos secciones:

- **Módulo del profesor:** que contiene una serie de herramientas destinadas al mantenimiento de la base de datos de alumnos, vocabulario y resultados del programa. (Sólo en versión educativa)
- **Configuración y creación de ejercicios:** desde donde podemos adaptar las diferentes opciones que afectan a cada uno de los juegos (tipo de letra, nivel de dificultad, número de ejercicios, número de intentos, etc.) Todos estos parámetros podrán ser almacenados en configuraciones que posteriormente recogerá el alumno. En concreto podemos crear nuevas configuraciones y borrar o modificar las existentes.

☛ MÓDULO DE EJERCICIOS DEL ALUMNO

A continuación detallaremos el contenido y forma de realización de los ejercicios de el programa APRENDO GRAMÁTICA:

1. **SUJETO Y PREDICADO:** En este juego el niño deberá fijarse en la oración que aparece en la etiqueta de arriba y escribirla en las etiquetas de abajo separando Sujeto y Predicado. Una vez corregida, en caso de que sea correcta, se presentará un panel preguntando por los núcleos del Sujeto y del Predicado.
2. **CAZA-VERBOS:** Aquí el usuario deberá relacionar los verbos que se muestran en la columna de la izquierda con sus correspondientes tiempos verbales de la columna de la derecha.
3. **¿QUIÉN ES QUIÉN?:** Aparece una oración en la parte superior de la pantalla, y el alumno ha de seleccionar cada uno de sus componentes y pinchar sobre la categoría gramatical a la que pertenecen cada uno de ellos.
4. **PALABRAS DERIVADAS:** Fijándose en la palabra derivada que aparece en la etiqueta de arriba el usuario deberá descubrir la palabra primitiva. Al corregir, y si la palabra es la correcta, aparece un panel que explicará el significado que le dan a la palabra los prefijos y sufijos.
5. **REFRANES:** Aparece un refrán incompleto, el niño debe rellenar los “drills” o espacios en blanco fijándose en el panel de la derecha, que es solamente

orientativo , que muestra las palabras que faltan. Una vez completo y corregido como correcto se presentará un panel que explicará el significado del refrán.

6. **ANALIZA DETERMINANTES:** El usuario deberá relacionar los determinantes que aparecen en la columna de la izquierda con sus correspondientes clasificaciones de la columna de la derecha.
7. **ACENTUACIÓN:** Aparece una palabra en la parte superior de la pantalla, el usuario deberá escribirla en la parte inferior añadiéndole acento, si lo necesita, y separándola en sílabas. Si es correcto el resultado aparecerá la clasificación de palabras, y el niño pinchará sobre opción que considere oportuna.
8. **APRENDO POESÍAS:** Se presenta una poesía o canción sobre el recuadro. El ejercicio consiste en completar las palabras que faltan con ayuda de un panel orientativo que aparecerá a la izquierda de la pantalla.
9. **CRUCIGRAMAS:** En la columna de la derecha se muestran una serie de definiciones, y en la de la izquierda las casillas de un crucigrama. La tarea consiste en hallar la palabra definida y escribirla en las casillas correspondientes.

Si en cualquiera de los ejercicios el alumno no consigue acertar la solución en el número de intentos que haya definido el profesor, el programa mostrará la respuesta correcta. El tipo de ejercicio dependerá de la configuración que haya preparado el profesor.

ACTIVIDADES EN EL AULA CON EL PROGRAMA APRENDO GRAMÁTICA

➤ Organización de las actividades.

Proponer actividades utilizando materiales diversos, favorece la motivación, ayuda y permite adquirir una visión más amplia de los contenidos o de los temas que se trabajan. Este puede ser el caso, de la utilización de **APRENDO GRAMÁTICA**, que es atractivo por su forma de presentar los ejercicios, fácil de manejar, potencia la interacción, y promueve estrategias de búsqueda de la información necesaria, de forma autónoma.

- 1- Actividades del Profesor
- 2- Actividades del Alumno

Antes de comenzar el programa, conviene que se realicen algunas actividades necesarias para que se puedan desarrollar de forma adecuada los objetivos planteados. Fundamentalmente se debería:

- Conocer las principales funciones del ordenador, si el grupo no tiene experiencias anteriores y del programa a utilizar.
- Detectar los preconceptos que tiene el alumnado, en relación con los contenidos que se van a estudiar.

- Realizar actividades previas con el alumnado sobre los contenidos que se van a presentar en el programa.
- Organizar el trabajo del aula y elaborar una programación del trabajo a realizar.

Estos pasos previos llevarán a plantear en el aula las siguientes propuestas de organización del grupo:

- Trabajar en grupos pequeños para facilitar la participación y la socialización, ya que el trabajo en grupo fomenta el diálogo, el consenso y el enfrentamiento de ideas entre los componentes del grupo. Es recomendable crear grupos de dos o tres alumnos o alumnas por ordenador.
- Colaborar en todas las actividades respetando las aportaciones individuales.
- Respetar el orden de las actividades propuestas por el profesorado.
- Cuidar los materiales comunes del grupo: hojas de trabajo, discos y guías de programa, etc.
- Completar los ejercicios e intentar superarse en sesiones sucesivas.

ACTIVIDADES DEL PROFESORADO

➤ Previas.

- Crear en el alumno una motivación y disposición favorable hacia el trabajo con el programa. Es fundamental ofrecer al alumno de entre 3 y 6 años un clima de aula que le refuerce positivamente, donde esté presente el aplauso y el elogio.
- Elaborar el plan de trabajo integrado en su currículo.
- Diseñar y confeccionar las fichas de trabajo.
- Programar en cuántas sesiones se va a desarrollar el trabajo.
- Parametrizar el programa según los niveles de dificultad más adecuados para los alumnos que van a trabajar con él.
- Generar la base de datos de alumnos para preparar el programa para el almacenamiento de datos.
- Establecer criterios de evaluación y sus actividades, correspondientes a cada una de las fases: previas (evaluación inicial), durante (evaluación formativa) y final (evaluación sumativa).

El profesor puede adecuar el programa a su plan particular de trabajo, aunque proponemos seguir una secuencia lógica que comience con la manipulación de objetos,

la representación sobre el papel y posteriormente el trabajo con el programa para conseguir así una abstracción y asimilación perfectas de los contenidos.

Como actividades previas al programa recomendamos algunas técnicas o ejercicios:

1. TRABAJO DE GRAMÁTICA. A menudo los ejercicios gramaticales con oraciones consisten exclusivamente en analizar frases o sintagmas, escogidos previamente como ejemplo de estructuras sintácticas. Además de estas actividades, en clase es necesario, sobretodo, practicar la producción de oraciones que es, en definitiva, la habilidad gramatical más importante que los alumnos necesitan a la hora de elaborar textos.

A continuación exponemos algunos ejercicios de morfosintaxis, especialmente indicados para trabajar la construcción de la frase de un modo activo y práctico:

Relacionar sintagmas: Se pueden construir dos columnas donde el alumno deberá relacionar con flechas los sintagmas de la izquierda que puedan formar una oración si se unen con los sintagmas de la derecha. Es necesario aplicar las reglas de la concordancia sujeto-verbo. Se puede pedir a los alumnos que reescriban las frases resultantes.

El elefante	estira la trompa. → El elefante estira la trompa.
El lobezno	se alimenta con leche. → El lobezno se alimenta con leche.
El caballo	relincha en la cuadra. → El caballo relincha en la cuadra.
Mi vieja carretilla	no tiene ruedas. → Mi vieja carretilla no tiene ruedas.

Vestir la frase desnuda: Hay que añadir un número determinado de adjetivos o locuciones adjetivas a una frase básica. Conviene que las frases sean de temas variados: paisajes, deportes, personas, animales, trabajo, comida, etc. con el objetivo de trabajar la adjetivación de cada campo.

Mi madre cocina pescado en salsa. → Mi madre cocina un exquisito pescado en salsa.
 El gorrion volaba sobre el rosal. → El pequeño gorrion volaba sobre el rosal de mi jardin.
 Inés envi6 un telegrama a su madre. → Inés envi6 un telegrama urgente a su madre.
 La ardilla subía por el tronco. → La ardilla subía por el angosto tronco.
 La gente vitore6 a su equipo. → La gente vitore6 a su equipo favorito.

Cambio de categorías: Se ha de cambiar la categoría gramatical de las palabras que aparecen por cualquier otra:

Cocinero → Cocinar	Luminoso → Luz
Tesoro → Atesorar	Lechoso → Leche
Cantar → Cantable	Orgullo → Orgullosamente
Domable → Domar	Oloroso → Oler
Hundir → Hundible	Equilibrista → Equilibradamente

Calcar la frase: Han de escribirse frases nuevas pero que mantengan la estructura sintáctica y el mismo número de palabras que el modelo, pero de un tema diferente.

El brujo prepar6 el conjuro. → La profesora explic6 el tema.
 Tu amigo tiene un coche nuevo. → Tu novio parece un buen chico.

El gato negro era de mi prima. → El libro pesado cayó de mi mano.
Mañana no habrá colegio. → Ayer no hice dibujos.

Ampliar la frase: A partir de un sujeto, un verbo y un complemento, hay que añadir información a cada elemento para ampliar la frase y transformarla en una más compleja.

Ayer vi a mis amigos. → Ayer vi a mis amigos cuando iba al parque.
Aquel hombre llamó a la puerta. → Aquel hombre llamó desesperadamente a la puerta de nuestra casa.
Hoy han llegado mis padres de la playa. → Hoy han llegado mis padres del apartamento de la playa.

Completar la frase: Han de añadirse las palabras gramaticales (artículos, preposiciones, morfemas...) necesarias a una lista de nombres y verbos para crear una frase coherente y correcta.

policía / detuvo / ladrones. → La policía detuvo a los ladrones.
cabra / bebe / agua / arroyo. → La cabra bebe agua en el arroyo.
vaca / pasta / establo. → La vaca pasta en el establo.
pirata / tiene / pata / palo. → El pirata tiene una pata de palo.

Cambios de estilo directo e indirecto: Han de pasarse frases de estilo directo al indirecto o viceversa, realizando todos los cambios gramaticales pertinentes.

El profesor preguntó a Iván: "¿Por qué no quieres saltar?" → El profesor preguntó a Iván por qué no quería saltar.
El niño le contestó: "Porque tengo miedo" → El niño le contestó que porque tenía miedo.
"No te enfades, no es para tanto"- me dijo Ana. → Ana me dijo que no me enfadara, que no era para tanto.
Los niños exclamaron al ver al cachorro: "¡es precioso!" → Los niños, al ver el cachorro, exclamaron que era precioso.

Puntuar textos: Los ejercicios de puntuar textos requieren una reflexión sobre las relaciones sintácticas que se establecen dentro de éste: dividir oraciones, delimitar aposiciones, indicar el final de una subordinada. Es necesario graduar la dificultad de la actividad y valorar las consecuencias semánticas de las diversas soluciones.

Un día(.) haciendo limpieza en casa(.) empecé a oír ruidos extraños(.) Me asomé a la ventana y dos fieras glotonas(.) Periquín y Periquina, se estaban comiendo la pared(.) Pensando que tendrían hambre(.) los invité a cenar conmigo(.) Eran niños bastante maleducados(.) tiraban migas de pan(.) se reían de mí(...). Pensé que debía darles una lección(;) por eso encerré a Periquín diciendo que me lo iba a comer(.

Dictado telegráfico: El profesor dicta solamente palabras con significado pleno (nombres, verbos, adjetivos) y, sin flexión morfológica de cada frase, como si fuera un telegrama, el alumno ha de apuntar la frase completa, restituyendo todo lo que haga falta (artículos, preposiciones, morfemas, signos de puntuación, etc.) De este modo se enfatiza el componente morfosintáctico del texto.

Juan levantó dormido metió ducha encontró agua fría.--> Juan se levantó y, dormido todavía, se metió en la ducha, donde encontró el agua muy fría.
madre despertó temprano dijo refrán madruga Dios ayuda. → Mi madre me despertó temprano y me dijo: "A quien madruga, Dios le ayuda".
Avispas pican personas. → Las avispas pican a las personas.

2. TRABAJO SOBRE COMPETENCIA LÉXICA. En la enseñanza de Lengua se ha de plantear el aprendizaje del léxico de una forma paralela a la adquisición que supone el contacto con la realidad y con otras materias de la enseñanza. Por eso su función no es sólo ampliar el léxico de los alumnos, sino también los conocimientos sobre las características y el funcionamiento de las palabras como unidades, en todas sus dimensiones. Si el alumno consigue este objetivo tendrá lo que se denomina "competencia léxica".

Algunas actividades que proponemos para ello son:

Trabajo con flechas: Ejercicios que combinan el léxico mediante flechas. (dibujos, fotografías, cómics, etc.). El soporte gráfico también es una ayuda para la comprensión y el aprendizaje del léxico. Los ejercicios pueden ser diversos: designar objetos, emparejar, poner palabras a una imagen, relacionar con flechas y/o colores...

bebíamos	futuro imperfecto	tu	posesivo, un poseedor, 1ª.
beberás	pretérito pluscuamperfecto	el	posesivo, un poseedor, 2ª.
bebería	pretérito imperfecto	ese	pronombre personal, 3ª plural.
había ido	condicional simple	ellos	artículo determinado.
habría ido	condicional compuesto	mío	demonstrativo, cerca.

Análisis de la morfolexicología de las palabras: Es necesario analizar la formación de las palabras: raíz, sufijos, prefijos, etc. Como por ejemplo: fotocopiable--> foto+copia+ble. Se puede realizar de diferentes modos: separando, subrayando, clasificando palabras por familias, etc.

Camionero → Camión + ero (-ero: indica profesión u oficio)
 Subnivel → Sub + nivel (sub- : significa "por debajo de")
 Adaptable → Adaptar + able (-able : forma adjetivos de capacidad)
 Sobrevolar → Sobre + volar (sobre- : significa "por encima de")
 Manaza → Mano + aza (- aza: indica gran cantidad o tamaño)

Buscar derivados: A partir de una raíz o lexema hemos de buscar derivados, palabras compuestas, e incluso crear palabras nuevas a través de los mecanismos morfolexicológicos. Ejemplo: blanco--> blanquito, blanca, blanquear, blanquecino, emblanquecer...

zapato → zapatero, zapatería, zapatear, zapatón, zapatito, zapatilla...
 carne → carnicero, carnicería, carnosos, carnear, carnaza...
 aceite → aceitera, aceitería, aceitito, aceitoso, aceituna...
 leche → lechero, lechería, lechoso, lechal, lechón, lechecita...

Prácticas "close": La técnica del "close" consiste en rellenar huecos en un texto, y se utiliza especialmente como ejercicio de comprensión lectora. Puede ser igualmente un trabajo de léxico, sobretodo si los espacios a rellenar corresponden con palabras enteras deducibles por su contexto lingüístico. Los huecos o "drills" pueden ser elegidos al azar o mediante la elección de alguna categoría gramatical (adjetivos, verbos, adverbios, conjunciones, etc.) Una variedad que le resta

INICIO DEL PROGRAMA APRENDO GRAMÁTICA.

➤ Durante: Evaluación Formativa

Durante el desarrollo de las actividades, el profesorado observará el trabajo que desarrollan los alumnos y las alumnas, que anotará en fichas de seguimiento. Los datos más relevantes a recoger serían: si hay colaboración de todas las personas del grupo, si cada una intenta esforzarse de acuerdo con las posibilidades, cómo se realizan las actividades, cómo se utilizan las distintas opciones que tiene el programa: consulta de la documentación, uso de la ayuda, hacer operaciones en papel aparte..., en fin, todo lo que forma parte de esta evaluación formativa o seguimiento del alumno en su trabajo.

➤ Después: Evaluación Sumativa

La tarea del profesorado estará centrada en observar los procesos que han seguido individualmente y en grupo, y en evaluar los resultados conseguidos en función de los objetivos que se había planteado. Para ello sacará un listado impreso de los resultados obtenidos por cada alumno en las sesiones de trabajo que desee estudiar y se compararán con los datos observados por él mismo, tanto en las actividades de aula como en las actividades con el programa.

* De los conocimientos:

La evaluación debe ser continua y global, no deben evaluarse solamente los resultados obtenidos, sino todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí hemos utilizado las actividades de aula como una forma de evaluación inicial, es decir, el nivel de contenidos desde el cual partimos. El trabajo con el programa sería una forma de evaluación final, pero esto no significa que tengamos solo en cuenta esta evaluación, sino que analizamos ambas y también la fase de enlace: proceso de aprendizaje.

El profesorado puede llevar a cabo la evaluación utilizando diferentes métodos: a través de la observación de las actividades de aula, las actividades con el programa, el registro de datos durante las sesiones, puestas en común en pequeño o gran grupo, revisión de las hojas de trabajo realizadas.

* Del proceso y la dinámica:

Se realizará una puesta en común, sobre el desarrollo de la actividad, analizando los aspectos positivos y las dificultades que han encontrado para superarlas en las próximas sesiones en relación a:

- Los objetivos propuestos.
- El punto de partida (actividades de aula o evaluación inicial)
- La dificultades que han encontrado con el manejo del programa:
 - grado de motivación que ha despertado.
 - moverse en las diferentes opciones.
 - si han entendido los ejercicios.
 - los mensajes que aparecen.
 - la documentación que presenta el programa.

- El trabajo en grupo:
 - dinámica personal: esfuerzo, atención, cooperación.
- El material utilizado:
 - las hojas de trabajo: comprensión, dificultad, suficientes, excesivas.
- El tipo de agrupamiento.
- Tiempos de las sesiones.

*** De las actitudes conseguidas:**

- El trabajo en grupo.
 - actitud personal: de colaboración, pasividad, dependencia.
 - hábitos de trabajo: ordenado.

*** De los resultados conseguidos:**

Es conveniente realizar un seguimiento de las sesiones, en una hoja de registro con datos de la actividad desarrollada, analizando los resultados que se van logrando, así como de las actividades o juegos realizados en clase.

Se valorará si es necesario realizar otras actividades de recuperación o de refuerzo y de profundización, después de haber observado los resultados que se han alcanzado individual y grupalmente.

ACTIVIDADES DEL ALUMNADO

Es conveniente comenzar por una primera sesión, donde se enseña al alumnado cómo cargar el programa, cómo entrar en la aplicación y, en general, el uso de las funciones del menú. Debido a su fácil manejo, una sola sesión, en grupo, puede resultar suficiente para su conocimiento.

Después de esta primera sesión, donde el grupo aprende a moverse por el programa, conviene hacer otra sesión colectiva más, en la que la atención se centre sólo en los contenidos. A partir de aquí el profesorado decide, en función de las características del grupo y de los objetivos que se propuso, cuántas sesiones más va a dedicar. También decidirá el número de grupos que necesita organizar.

Elaborar un cuadernillo para dirigir las sesiones es muy útil, especialmente porque se centran así los contenidos que se crean más convenientes.

Previamente se realizarán distintas actividades en la clase -de las que ya hemos propuesto algunas como guía- encaminadas a fijar los contenidos. Es recomendable trabajar bloques de contenidos y, paralelamente, seleccionar en el programa los ejercicios y actividades que están relacionados con el trabajo de aula.

Posteriormente, se realizará una sesión con el programa utilizando los ejercicios relacionados con estos conceptos y se evaluarán los resultados obtenidos, de forma global.