



APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA APRENDO LENGUAJE

◀ 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 LENGUAJE** ha sido creado para el ejercicio de los niños durante su desarrollo morfosintáctico (gramática: forma de las palabras y la relación de éstas dentro de una oración), semántico y léxico. Supone una toma de conciencia de los diferentes componentes de la oración y el análisis de cada uno de ellos, así como el conocimiento creciente sobre la forma y el significado de las palabras. Va dirigido a alumnos y alumnas de entre 7 y 9 años, edades que corresponden a las etapas educativas de: 1º ciclo de Educación Primaria y 3º curso de Educación Primaria. 2º ciclo de Educación Infantil y 1º curso 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 LENGUAJE

Como el programa **APRENDO LENGUAJE** está dirigido a niños de entre 7 y 9 años hemos de plantearnos, principalmente, los objetivos terminales o capacidades a desarrollar por los alumnos al término del 1º ciclo de Educación Primaria y también los del 3º curso (2º ciclo) de Educación Primaria:

1. Utilizar los diferentes medios de expresión (lenguaje verbal, movimiento corporal, plástica...) para comunicar sus opiniones, sentimientos y deseos desarrollando su sensibilidad y capacidad creativa.
2. Recitar y representar textos literarios poéticos, dramáticos y narrativos con el ritmo y la entonación adecuados.
3. Leer textos literarios y no literarios sencillos comprendiendo su significado, valorando su expresividad y su sentido global.
4. Reflexionar sobre la lengua, sus formas, unidades y estructuras; las regularidades sintácticas, morfológicas,

semánticas y ortográficas; las posibilidades expresivas y estéticas de la misma.

- 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	<i>Juegos del programa APRENDO LENGUAJE</i>								
	Sujeto de oraciones	Persona de verbos	Buscas-cosas	Clasifico oraciones	Tiempo verbal	Palabras compuestas	Cada oveja...	Las sílabas	Adivina, adivinanza
<i>Memoria visual</i>									
<i>Atención</i>									
<i>Concentración</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Discriminación perceptiva</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Proceso lector (autónomo)</i>	😊	😊							
<i>Ampliación del léxico</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Asociación de conceptos</i>									
<i>Secuenciación palabras</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Pensamiento creativo</i>									
<i>Desarrollo semántico</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Desarrollo morfológico</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Desarrollo sintáctico</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
<i>Razonamiento lógico</i>	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

➤ 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 LENGUAJE:

1. **ANALIZAR LA PERSONA DE LOS VERBOS**: En el centro de la pantalla se presenta un verbo, y a la izquierda una columna con pronombres personales. El alumno o alumna habrá de señalar la persona adecuada al verbo en cuestión.
2. **BUSCAR EL SUJETO DE ORACIONES**: En este juego el niño deberá fijarse en la etiqueta de arriba, donde aparecerá una oración durante un instante, a continuación deberá escribirla en las etiquetas de abajo separando Sujeto y Predicado.
3. **BUSCA-COSAS**: Aparece una oración en la parte superior de la pantalla, de la cual, el alumno ha de pinchar sobre las categorías gramaticales que el enunciado del ejercicio solicite.
4. **CLASIFICO ORACIONES**: El usuario deberá clasificar la oración que aparece en pantalla eligiendo una de las siguientes opciones: Enunciativa afirmativa, enunciativa negativa, exhortativa o de mando, exclamativa e interrogativa.
5. **ADIVINA EL TIEMPO VERBAL**: Fijándose en el verbo de la oración que aparece en la pantalla, el usuario deberá reconocer y seleccionar el tiempo verbal : Presente, Pasado y Futuro.
6. **PALABRAS COMPUESTAS**: Aparecen dos columnas; cada columna contiene la mitad de una palabra compuesta. La tarea del usuario consiste en enlazar cada una

de las partes de la columna derecha con las correspondientes mitades de la izquierda para formar la palabra compuesta.

7. **CADA OVEJA CON SU PAREJA:** En la columna de la derecha se muestran una serie de palabras y en la izquierda otras que tienen relación semántica con las anteriores. Hay que relacionar las palabras de ambas columnas que pertenezcan a la misma familia.
8. **LAS SÍLABAS:** Aparece una palabra que el usuario habrá de separar en sílabas. Si la división es la correcta se presentará en la parte derecha de la pantalla una clasificación: monosílaba, bisílaba, trisílaba y polisílaba; y el niño pinchará sobre la adecuada.
9. **APRENDE A RIMAR:** Se presenta una canción o poesía incompletas. El ejercicio consiste en completar las palabras que faltan con la ayuda de un panel orientativo situado a la izquierda de la pantalla.

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 LENGUAJE

- 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 LENGUAJE**, 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.

1.- 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:

Unir 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.

Los piratas	se llevaron el tesoro. → Los piratas se llevaron el tesoro.
Los árboles	perdieron sus hojas. → Los árboles perdieron sus hojas.

Los ratones	entran por la despensa. → Los ratones entran por la despensa.
Una ballena	se acercó a la playa. → Una ballena se acercó a la playa.

Cómic: Los alumnos pueden confeccionar viñetas de cómic donde aparezcan varios personajes que dialoguen con los diferentes tipos de oraciones (afirmativas, negativas, interrogativas, exclamativas e interrogativas).

Dibuja uno o varios cómics en los que aparezcan las siguientes oraciones:

¿Estás muy asustado?	¿Vendrás a la fiesta Pedro?
¡Cuánta gente ha venido!	Véte ya, que se hace tarde.
¡Vaya gol hemos metido!	¡Feliz cumpleaños!
¡Qué frío hace?	¡Me encantan los dulces!

Busco en el diccionario: Con este instrumento, además de agilizar su uso, se fomenta la adquisición de vocabulario. En él se podrían buscar palabras compuestas que empiecen, por ejemplo, por: salta-, para-, gira-, rasca-, saca-...y también se podría anotar su significado para explicarlo en clase.

pasa + calles → pasacalles= Marcha popular de compás muy vivo.
pasa + tiempos → pasatiempos= Diversión y entretenimiento en el que se pasa el rato.
pasa + montañas → pasamontañas= Especie de gorra que cubre el cuello y las orejas.

Cambio el tiempo verbal: Se pediría a los niños que cambiaran el tiempo verbal de una o varias oraciones atendiendo a los adverbios de tiempo que señala el profesor: ayer, hoy, mañana, ahora...

Ahora, la vida en la ciudad (ser) muy agitada.	Ayer los relámpagos (anunciar) tormenta.
Nosotros (ir) de vacaciones a Suiza mañana.	Mi hermano (venir) ayer de Alemania.
Ahora mismo el abuelo (contar) historias hermosas.	Mamá (preparar) ya la comida.

Sustitución de sujetos por pronombres: es un método de entrenamiento de la coherencia y equivalencia entre los pronombres personales y los sustantivos-sujeto.

Los chicos dan comida a los animales. → Ellos dan comida a los animales.
El director del colegio es muy severo. → Él es muy severo.
Los niños besaron a sus familiares. → Ellos besaron a sus familiares.
María barre el patio con la escoba. → Ella barre el patio con la escoba.
Mis padres y yo vivimos en una casa grande. → Nosotros vivimos en una casa grande.

El texto marcado: A partir de un fragmento literario (cuento, narración, historieta...) o periodístico, se pedirá a los alumnos que rodeen con diferentes colores las categorías de la frase. Según la dificultad serían más o menos categorías a redondear. Por ejemplo: sustantivo=rojo, verbo=amarillo, adjetivo= azul...

"Juan se acercó a la jaula con mucho cuidado. No se veía a nadie. En la cerradura había un cartel. En el cartel ponía: Animal inofensivo. Juan abrió la jaula lentamente. El animal, con un leve movimiento, se acercó a él. Juan alargó la mano miedosamente. El animal le lamió la mano. Entonces Juan, sin miedo ya, le acarició. Su piel era suave y peluda."

Desvestir la frase: A partir de una frase compleja, los alumnos han de eliminar los elementos innecesarios para quedarse solo con las palabras esenciales. Es una buena técnica para trabajar resúmenes y saber identificar aquello relevante y separarlo de lo que no lo es.

Una encuesta de la empresa de control de calidad, "Securitate", sobre la utilización de las cerraduras de seguridad de cajas fuertes y entradas de hogares, demuestra que los usuarios de estos aparatos se olvidan dos veces de diez de accionar correctamente el piloto de seguridad del mecanismo de cierre de la cerradura.

--> Una encuesta sobre las cerraduras de seguridad demuestra que los usuarios se olvidan de accionar correctamente el piloto de seguridad.

Vestir la frase: 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 hermana me regaló un vestido.--> Mi hermana mayor me regaló un precioso vestido de seda.
Ana está escondida detrás de la puerta. → Ana está escondida detrás de la puerta verde de la salita.
Ayer nos fuimos a tomar un helado. → Ayer nos fuimos a tomar un helado de fresa al parque.
Ella cambió los cromos por un sacapuntas. → Ella cambió los viejos y gastados cromos por un sacapuntas metálico.

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 perro de Laura es precioso--> La respuesta de Rafa es correcta.
La niña tenía un vestido verde. → Tu amigo tiene un coche nuevo.
El pájaro comía alpiste en su jaula. → Mi gato perseguía a aquellos ratones.
Los esquimales viven en el Polo. → Aquel coche es de mi profesora.

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. Es un ejercicio que combina la sintaxis y la creatividad.

Su voz retumbaba como un terremoto. → Se enfadó tanto que, cuando gritó, su voz retumbaba como un terremoto
Mis amigos llegaron enseguida. → Mis amigos llegaron enseguida al lugar donde habíamos quedado.
Mi abuelita vive en esa casa. → Mi abuelita Conchín vive en esa casa que está en la cima del cerro.
Don Rafael sale muy temprano de casa. → Don Rafael sale muy temprano de casa todas las mañanas para ir a comprar al mercado.

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.

brujo / preparó / conjuro. → El brujo preparó el conjuro.
león / es / animal / feroz. → El león es un animal feroz.
cuenco / estaba / lleno / avellanas. → El cuenco estaba lleno de avellanas.
niño / bebe / leche / caliente / vaso. → El niño bebe leche caliente en un vaso.

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

-Lávate las manos antes de comer -dijo mi madre. → Mi madre dijo que me lavara las manos antes de comer.
-¿Cómo se va a la estación? -me preguntó una mujer. → Una mujer me preguntó que cómo se iba a la estación.
- ¡Qué feliz soy!- exclamó después de la fiesta. → Después de la fiesta exclamó que era muy feliz.

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 imágenes: Ejercicios que combinan el léxico con la imagen (dibujos, fotografías, cómics, etc.). El soporte gráfico 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...



Pon palabras a esta imagen:

colegio	pupitres
amigos	clase
maestros	pizarra
libros	mural
aprender	columpios
recreo	campo de fútbol
jugar	cancha de baloncesto...

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 dificultad es indicar de alguna manera el número de letras de la palabra que falta.

El pan se cuece en el _____. El higo está en la _____.
 El miércoles es mi ____ preferido. Los esquimales viven en el _____.
 Los _____ de combate volaron sobre él. El pájaro comía _____ en su jaula.
 Mi _____ perseguía a aquellos ratones. Esta carretera tiene _____ cerradas.

Relaciones semánticas: Son ejercicios en que el alumno ha de buscar sinónimos, antónimos de una determinada palabra, aislada, o buscar significados posibles de una palabra polisémica. Pueden tomar formas diferentes: emparejar opuestos, relacionar con flechas, escoger la acepción de una palabra según un contexto determinado, escoger la opción o escribir directamente la solución, etc.

zorro → astuto mono → trepador perro → fiel
 gallo → madrugador caballo → trotador león → fiero
 tortuga → lenta liebre → veloz loro → charlatán

Bingos de sílabas: Cada alumno tiene un cartón dividido en doce recuadros (4x3), en los que aparece una sílaba (doce en total). Han de ir marcando (o colocando encima alguna ficha) las sílabas de la palabra que aparezcan en el papel que extrae el profesor de una bolsa y anota en la pizarra. Cuando completen todas las frases cantarán BINGO, mientras que si sólo es una dirán LÍNEA.

ma	ri	ne	ro
hie	lo	dor	mir
plá	ta	no	yo

Veo, veo... Este juego lingüístico es un buen método para jugar aprendiendo. Un alumno comienza el juego, y el resto de alumnos ha de hacerle preguntas para adivinarlo. Él solo puede responder Si o No. El profesor se encargará de apuntar en la pizarra las afirmaciones y negaciones a las preguntas realizadas. Un consejo para variar las palabras sería que el profesor las tuviera anotadas en un papel, para evitar caer en la rutina y hablar tan sólo de objetos intrínsecos al aula.

Veo, veo. ¿Qué ves? Una cosita. ¿Qué cosita es? Empieza por la letra, letrita...P
 - ¿Es grande? - Sí. - ¿Es para escribir cosas? - Sí
 - ¿Está en clase? - Sí - ¿Es el papel? - No
 - ¿Es el pupitre? - No - ¿Está en la pared? - Sí
 - ¿Es la pizarra? - ¡Sí, lo has adivinado!

Sopas de letras: Después de algunas prácticas con las sopas de letras que suelen haber en las secciones de pasatiempos de algunas publicaciones, los alumnos pueden prepararlas ellos mismos por parejas. Es una buena técnica relacionarlas con los campos semánticos para que las palabras que se hayan de encontrar tengan relación entre sí. El profesor ha de animarlos a que redacten instrucciones claras y originales. Una vez confeccionadas pueden intercambiarse entre otros compañeros de la clase para que las solucionen.

A	R	B	T	R	C	G	T	F
E	Q	H	F	B	U	Q	U	E
X	B	A	L	A	N	D	R	O

PIRAGUA VELERO BUQUE BALANDRO
--

C	R	Q	F	F	O	E	A	S
V	E	L	E	R	O	Z	X	O
R	L	P	I	R	A	G	U	A

Elaborar definiciones: Se trata de que los alumnos elaboren, con ayuda del diccionario, dos o tres definiciones falsas de una palabra y las coloquen al lado de la definición auténtica para que los compañeros la adivinen. Esta actividad permite practicar la redacción de definiciones y desarrolla la creatividad. Para asegurar aún más este proceso creativo, se puede variar la actividad de modo que, en vez de mezclar definiciones verdaderas o falsas, los alumnos hayan de buscar una definición auténtica de una palabra inventada.

historiador= → Persona que estudia la historia.
 Persona que se inventa muchas historias.
 Enciclopedia de historia.

terremoto= → Concurso de motocross.
 Temblor de tierra.
 Temblor de la moto.

Identificar una entrada: Es una actividad a realizar con el diccionario, en la que hay que relacionar las formas flexionadas morfológicamente con la entrada correspondiente en el diccionario. La lista puede incluir derivados, verbos conjugados, plurales, etc. que se han de relacionar mediante flechas con las entradas.

mira	huésped	has estudiado	rugir
anduvieron	ir	exhibimos	asistir
hube	llegar	leíste	comer
voy	andar	comeremos	estudiar
eres	mirar	repartes	repartir
huéspedes	lavar	asistieron	exhibir
fósforos	haber	rugían	temer
se lava	ser	calla	leer
han llegado	fósforo	temen	callar

Una actividad importante también es enseñar a los niños el funcionamiento del diccionario, hojeando y explicando el significado de las abreviaturas que se utilizan, para un óptimo uso del mismo.

adj. = adjetivo	ger. = gerundio
s. = sustantivo	p. = participio
adv. = adverbio	prep. = preposición
conj. = conjunción	pron. = pronombre
f. o fem. = femenino	sing. = singular
m. o masc. = masculino	pl. = plural
inf. = infinitivo	v., vb., vbs. = verbo, verbos.

Estas actividades serían una especie de instrumento para evaluar en un primer momento los conocimientos previos que ya se tienen en cuanto a los contenidos a trabajar con el programa.


INICIO DEL PROGRAMA APRENDO LENGUAJE.

➤ 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 de 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.



Resultados

Fechas
 Abr 2001 | 2001

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

 Desde: 05/04/2001
 Hasta: 09/04/2001

Alumnos
 Todos los Alumnos
 Alumno determinado
 Inicial

Tipo de Ejercicio
 Anagrama
 Lector Magnífico
 Palabras Asociadas
 Vocales Locas
 Sinónimos y Antónimos
 Palabras Intrusas
 Crea Palabras
 Completa Oraciones
 Encadenadas

Actualizar Salir Imprimir

Nombre	Configuración	Fecha	Nº Ejercicios	Tipo Letra	Intentos	Aciertos
▶ Rubén Castillo	Básica	05/04/01	3	4	0	3

Resumen de los Palabras

* 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.

2.- 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.