



Juego de lectura (Propuesta didáctica)



Descripción: Este recurso está diseñado para fomentar la lectoescritura en el aula a través de la interacción que presenta un juego, incorporando las diferentes herramientas que proporciona la tecnología en la clase para fomentar la atención en la oralidad, la lectura y la escritura en las distintas etapas de su desarrollo de un modo lúdico y dinámico.

Fecha de creación: junio 2024



Espacio: de Comunicación			
Competencias generales: Comunicación			
Unidad curricular	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
Lengua española Tramo: 2 Grado: 1 y 2	<p>CE2.1. Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos.</p> <p>CE3.1. Formula preguntas, dialoga y da razones para construir sus puntos de vista</p> <p>CE4.1. Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para expresarse en forma oral y escrita</p>	<p>Lectura</p> <p>La lectura en voz alta de textos y las prácticas de oralidad formal en distintas situaciones comunicativas</p> <p>La escritura como proceso recursivo en distintos soportes y situaciones de aprendizaje: producciones mediadas por el docente, en forma individual y colectiva.</p>	<p>1° Se expresa en forma oral relacionando ideas con pertinencia y da su opinión en contextos cotidianos</p> <p>Lee en forma autónoma y con ayuda del docente adjudicando valor fonológico a los grafemas.</p> <p>2° Expresa su opinión, brinda razones y relaciona ideas.</p>
Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa Tramo: 2 Grado: 1 y 2	<p>CE2.1. Expresa ideas, sentimientos y emociones atendiendo a las posibilidades de los diferentes recursos multimedia.</p> <p>CE3.1. Utiliza la duda como insumo para explorar entornos digitales, confrontando su opinión con la información recabada, con mediación docente</p>	<p>Características de los contenidos digitales en diferentes formatos (juegos, videos, y otros)</p>	<p>Usa recursos digitales en forma pertinente y adecuada a su nivel de desarrollo. Respeta diversas reglas que regulan el uso de los entornos digitales y los modos de relación interpersonal.</p>

**Meta de aprendizaje:**

Los alumnos participarán del juego de lectura interactivo donde realizarán una exploración de la herramienta con la finalidad de incorporar competencias de comprensión lectora y creatividad.

(La meta se situará a la realidad del grupo del docente.)

Plan de aprendizaje:**Actividad 1**

En esta primera actividad se trabajará con un juego interactivo que presenta personajes y otros aspectos del cuento “Caperucita roja”.

Presentación del formato del juego:

¿Qué tipo de juego creen que es?

¿Por dónde debería comenzar? ¿Cuál es el indicador para el comienzo?

Debo tirar el dado para establecer turnos y avances.

Mencionar la cantidad de jugadores por juego (en este caso 4 máximo)

¿Ven algo a lo largo del recorrido? ¿Qué creen que son?

Establecer las reglas de juego:

Tirar el dado para establecer turnos.

En las casillas donde te encuentres con tarjetas deberás leerlas para poder continuar.

Gana el que llega primero a la salida

Se puede trabajar primero con los elementos del juego y dejar que infieran sobre sus funcionalidades para luego jugar.

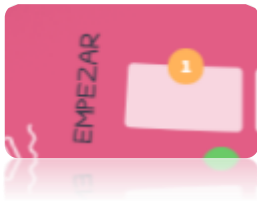
Destacar las pistas que hay debajo de cada tarjeta, donde el estudiante debe leer para poder continuar con el juego. En algunos casos esta lectura deberá estar mediada por el docente.

La idea es que se realice en grupos donde la interacción que existe en el contenido de las tarjetas les permita a los niños armar la historia desde la oralidad, anticiparse en algunos casos al recorrido y debatir sobre los personajes y posibles finales. Para aquellos que estén en una etapa pre silábica y silábica, la socialización con sus pares es altamente positiva para interpretar el texto dentro del juego, así como la mediación docente. También se podrá reforzar el lenguaje icónico para que el estudiante vaya haciendo sus representaciones mentales de lo que puede estar escrito en cada parte del juego.



Inicio:

Para los más chicos destacar que está la palabra “empezar” y el número “1”



Dado para sacar turnos:



Personajes del juego: mostrarles que dice: ¡Arrastra las fichas!



Tarjetas:



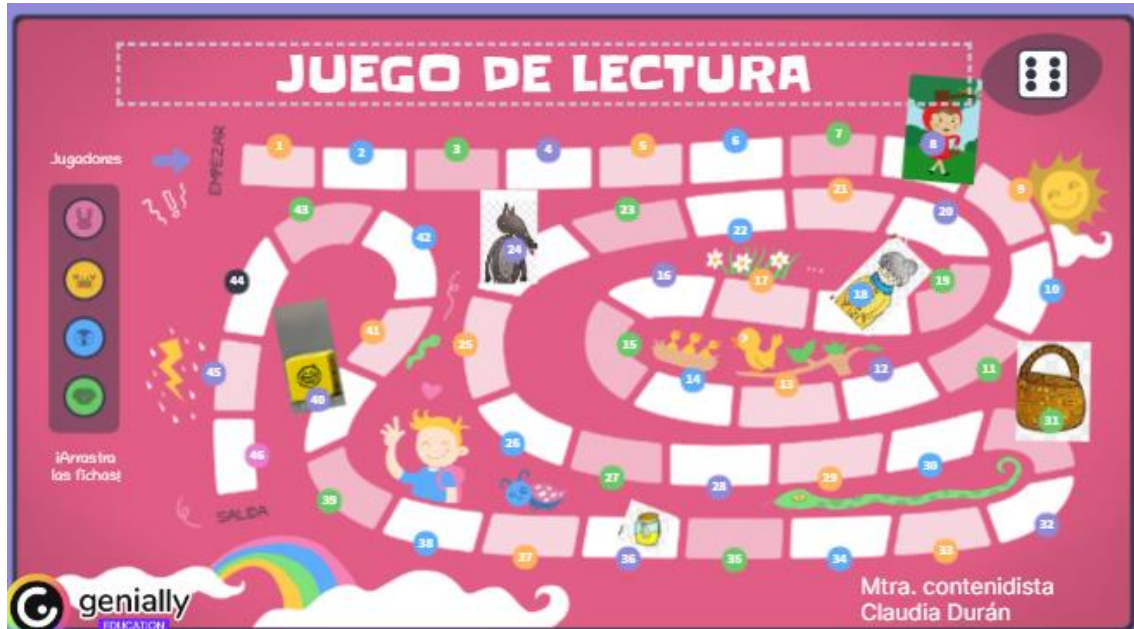
Cada tarjeta tiene un breve texto para leer y seguir jugando.

Salida: deberán leer la palabra “Salida” o el número que indica final, por ser el de mayor valor.





¡A jugar!



Link al juego:

<https://view.genially.com/667ac61ceac3bb00157e3260/interactive-content-juego-de-lectura>

Este juego intenta incentivar la lectura mientras se divierten.

El componente lúdico incorporado a los procesos de enseñanza y aprendizaje, promueve la motivación, el compromiso, la simbolización y la construcción del conocimiento.

Desde el espacio técnico-tecnológico se propone impulsar estrategias tendientes al desarrollo de competencias cognitivas: razonamiento, creatividad, toma de decisiones y resolución de problemas

Actividad 2

Luego de haber jugado varias veces con el “Juego de lectura” se les propondrá realizar la escritura del final del cuento.

Para definir la consigna volveremos sobre la última tarjeta del juego:” **Imagina un final distinto al que conoces de este juego**”



Se abrirá una lluvia de ideas donde los niños expresen de forma oral todos aquellos finales distintos al convencional que hayan imaginado o conversado en la actividad anterior (cuando jugaron en grupos)

Luego de realizar la escritura, en donde también se podrán apoyar en dibujos para que la misma no sea una barrera, el docente podrá seleccionar algunos de estos finales para compartir en el pizarrón.

El docente podrá elaborar un breve final con las ideas de los niños donde se presenten algunos problemas de coherencia y cohesión para trabajar en una posterior reescritura, esta actividad será la modelizante.

En esta etapa se potencia el desarrollo de las capacidades de comprender, crear, producir y conocer.

Fomentando las múltiples formas de participación, implicación y representación a fin de atender los diversos estilos de aprendizaje presentes en las aulas

Actividad 3 **Reescritura**

Se presentará un texto elaborado por el docente a modo de ejemplificar el proceso de la reescritura, esta primera actividad es grupal.

Primero deberemos establecer objetivos de la reparación:

¿Para qué reparar la escritura?

¿Qué vamos a reparar?

¿Cuándo debo corregir un texto?

¿Voy a corregir todos los errores o sólo algunos? Establecer los mismos en cada caso.

Ejemplo de texto a reparar:

EL LOBO NO ERA MALO TENÍA HAMBRE POR ESO SIGUE A CAPERUCITA LA ABUELA LES ABRE LA PUERTA A LOS DOS PARA MERENDAR

En este ejemplo de texto a reparar se trabaja el punto y aparte, el punto y seguido y la coherencia que sin estos marcadores se pierde en la lectura.



La idea es leer de corrido el texto sin reparar y una vez reparado, para hacer notar a los estudiantes la diferencia antes y después del uso de la puntuación.

Luego de algunas reparaciones, donde el docente incorpore lo que desea corregir según su clase se podrá presentar la reparación individual de la escritura. Para ello también se deben establecer objetivos claros a ser reparados.

La corrección entre pares es una herramienta válida y enriquecedora para que los niños comiencen a pensar en la organización de las ideas a la hora de escribir:

¿qué quiero representar?

¿Si mi compañero/a lee mi texto lo entenderá?

¿Es así como lo pensé?, etc.

El docente en esta etapa es un mediador.

Con esta actividad se enriquece el proceso de creación, autonomía y relacionamiento de ideas.

Se fomenta la expresión de las ideas y razones, donde los niños deben elaborar su explicación de forma planificada en un contexto argumentativo.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Se sugiere realizar un portafolio de evidencias, el cual será testigo de los avances que hagan los estudiantes en torno a este tema.

El portafolio también sirve para realizar una autoevaluación y metacognición de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se vayan dando a lo largo del año.

Autora: Claudia Durán

Licenciamiento: 

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Créditos:

Imagen de portada:

<https://pixabay.com/es/illustrations/cuento-de-hadas-caperucita-roja-862314/>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

Bibliografía/Fuentes consultadas:

Administración Nacional de Educación Pública. (2020). Plan de desarrollo educativo 2020- 2024. ANEP

Daniel Cassany. (1993). Reparar la escritura, Didáctica de la corrección de lo escrito. Editorial Graó.

Imágenes de la historia:

<https://pixabay.com/es/illustrations/caperucita-roja-dibujo-separar-lobo-6689030/>