

Educación

Videojuegos para ejercitar la

La relación entre los videojuegos y la educación data de varias décadas. En la actualidad, si bien casi no hay dudas entre los pedagogos, maestros y público en general sobre la conveniencia de su incorporación en la escuela, aún queda mucho por hacer, ya que la industria del juego para computadoras si bien incluye títulos para el aprendizaje, tiene como meta principalmente el entretenimiento y ocio, rubros de negocios millonarios. Como siempre, la educación y la enseñanza siempre aparecen en un segundo plano a la hora de hablar de ventas, y por lo tanto de producción.

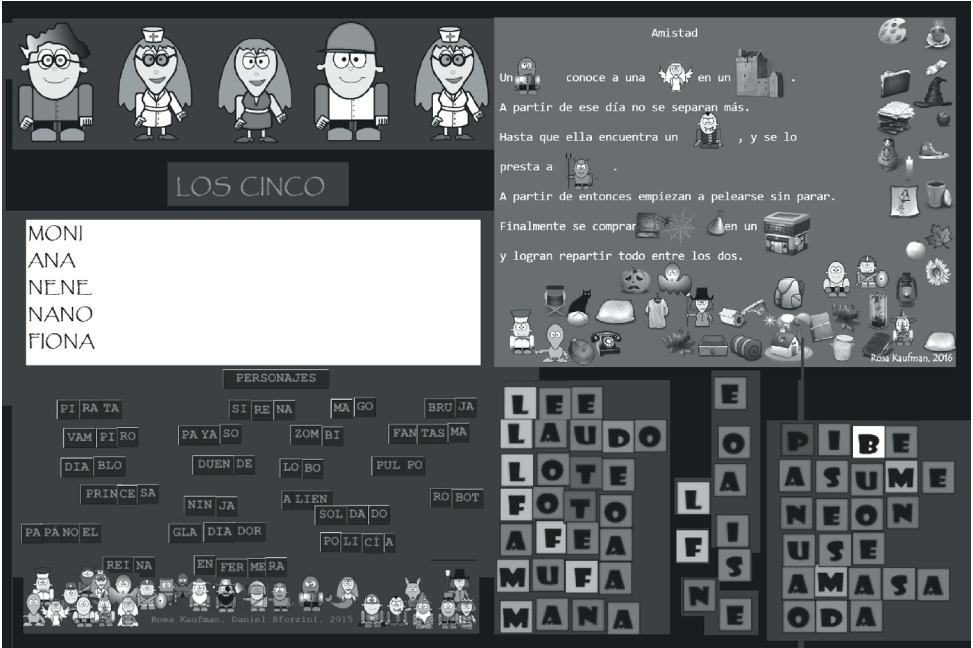
Para aquellos que provenimos de la educación y en particular de las Nuevas Tecnologías y la Informática aplicadas a la enseñanza de las diversas disciplinas escolares, el videojuego ya forma parte de un currículo, en primer lugar porque existen producciones de sumo interés en lo que hoy se denomina “Serious Games”, es decir, juegos producidos por instituciones diversas -en general no comerciales- cuyo objeto es divulgar de manera “moderna” temas de gran

actualidad como la pobreza mundial, el hambre, los problemas ambientales, la inmigración y el problema de los refugiados, etc., tanto entre los niños y jóvenes como entre los adultos. En segundo lugar porque la investigación ha avanzado mucho en lo que a videojuego y enseñanza se refiere, tanto en lo relativo al uso de videojuegos conocidos ya entre los alumnos, a juegos creados especialmente para el aprendizaje de determinados temas curriculares -por lo ge-

neral producidos por grupos especializados universitarios-, así como también en cuanto los juegos hechos por los mismos alumnos mediante plataformas -de las que existen muchas- adecuadas a las edades, lenguajes de programación y hasta gran cantidad de tutoriales para su aprendizaje. En suma, en la actualidad el videojuego debería formar parte de diferentes formas de los currículum escolares, así como también ver incrementada su variedad y calidad dentro del área educativa.

Juegos que incentivan y complementan el aprendizaje de la lengua

Los zombis que veremos (algunos zombis en sí, y otros personajes amigos) conforman un grupo que acompaña y alienta de diversas formas el aprendizaje de la Lengua a través del videojuego.



Pantalla de la aplicación LOS CINCO completada por María Florencia S.: clickeando cada personaje hasta elegir alguno, para inventar una breve historia de los 5 hermanos. O aun más sencillo, como en este caso: cómo se llaman -obsérvese que Florencia utiliza las primeras letras ya aprendidas en forma repetida, buscando nombres que las contengan- (arriba izquierda). CUENTO CON CLIPS: leído en voz alta para que la alumna Florencia, complete la historia, arrastrando los clip art (arriba derecha). Para arrastrar y reconstruir los nombres de zombis y amigos, resuelto por Matías K. (abajo izquierda). CAJAS DE LETRAS: ejemplo de palabras construidas a partir de letras por alumnos del Ciclo de Capacitación Laboral de Instituto W. Pringle Morgan (abajo derecha).

Los niños construyen palabras relacionadas con ellos a partir de sílabas, buscan esas palabras que los nombran en sopas de letras, juegan con un Simon en el que las secuencias son sonidos emitidos por zombis y amigos, o ejercitan la memoria jugando a un Memotest cuyas fichas son esos mismos personajes, por dar algunos ejemplos.

Muchos de los videojuegos

que estoy creando se basan además en la idea de que los alumnos necesitan prácticas progresivas y sistemáticas para aprender a leer y escribir. Actualmente se considera que existe una verdadera Ciencia de la Lectura con muchos estudios realizados sobre cómo se activan las diversas regiones del cerebro en cada etapa de ese aprendizaje.

Una secuencia interesante y gradual podría comenzar con ejercicios en los que aparecen las letras que tienen mayor regularidad (su pronunciación se corresponde con la letra y viceversa), mayor frecuencia de aparición en nuestro idioma, facilidad de pronunciación (las letras continuas como las nasales m, n; las letras fricativas como f, las laterales como l, se pueden usar antes que las oclusivas como b, p, t, etc.).

También se tendrá en cuenta en la graduación la complejización también progresiva de las sílabas (primero CV -consonante vocal-, VC -vocal consonante-, luego CCV, VCV, etc.), los dígrafos complejos (como ll, ch, qu o gu); luego la letra muda h, las palabras frecuentes -por ejemplo yo, ellos, ahora, etc.- y por último los diversos aspectos relacionados con la morfología.

Pueden ser de utilidad los ejercicios de computadora que simulan pizarras magnéticas tanto para arrastrar letras como sílabas y, más adelante, palabras y también raíces, terminaciones, sufijos y prefijos -para trabajar los aspectos morfológicos de las palabras-; juegos con naves que disparan sobre determinados vocablos -por ejemplo sobre los que tienen errores ortográficos-; videojuegos



CIT CONSULTORA INTEGRAL DEL TRABAJO

Servicios Integrales para la
GESTION DE INSTITUCIONES

Buscamos dar respuesta a las necesidades de las instituciones prestadoras de servicios de salud que se especializan en la atención de personas con discapacidad.

- LIQUIDACIÓN DE SUELDOS
- ASESORAMIENTO CONTABLE Y LEGAL
- BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE PROFESIONALES
- SEGURIDAD E HIGIENE
- ASESORAMIENTO DEL MARCO REGULATORIO PARA EL FUNCIONAMIENTO
- ASESORAMIENTO A PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y FAMILIAS
- SERVICIO DE AMPAROS JUDICIALES

Paraná 426, piso 16, Oficina "H"
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Tel: 4371-9352 E-mail: info@citconsultora.com.ar
www.citconsultora.com.ar



AMIGUS
TALLERES TERAPEUTICOS

Psicología - Musicoterapia - Psicopedagogía - Fonaudiología
Integración escolar - Orientación a padres
Acompañamiento Terapéutico
Actividades artesanales - Actividades físicas adaptadas

ATENDEMOS CIRUGÍAS SOCIALES
El amigo taller terapéutico

Barriz 2689, Ciudad Autónoma de Buenos Aires
4581-8838 amicus@fibertel.com.ar



FUNDACIÓN PEUMAYEN

Asistencia - Docencia e Investigación en Neurología y Psiquiatría

Área de Genética

Evaluación genética y farmacológica de última generación para determinar el tratamiento más adecuado para cada paciente con patologías complejas de medicar: Trastorno Bipolar, Depresión Mayor, TGD, Espectro Autista, Esquizofrenia, Epilepsia, Adicciones.

Manejo de Crisis

Especializados en un abordaje innovador y no cruento de las crisis de agitación psicomotriz en pacientes neurológicos y psiquiátricos. Basamos nuestro trabajo en el respeto y la dignidad humana.

Consultas particulares y/o institucionales
Pilar, Edificio Concord, Torre Alamos "213",
Colectora Panamericana km 49,5.
Solicitar consulta previa a Fundacionpeumayen@gmail.com

Neurofarmagen: www.neurofarmagen.com.ar

lectura y la escritura

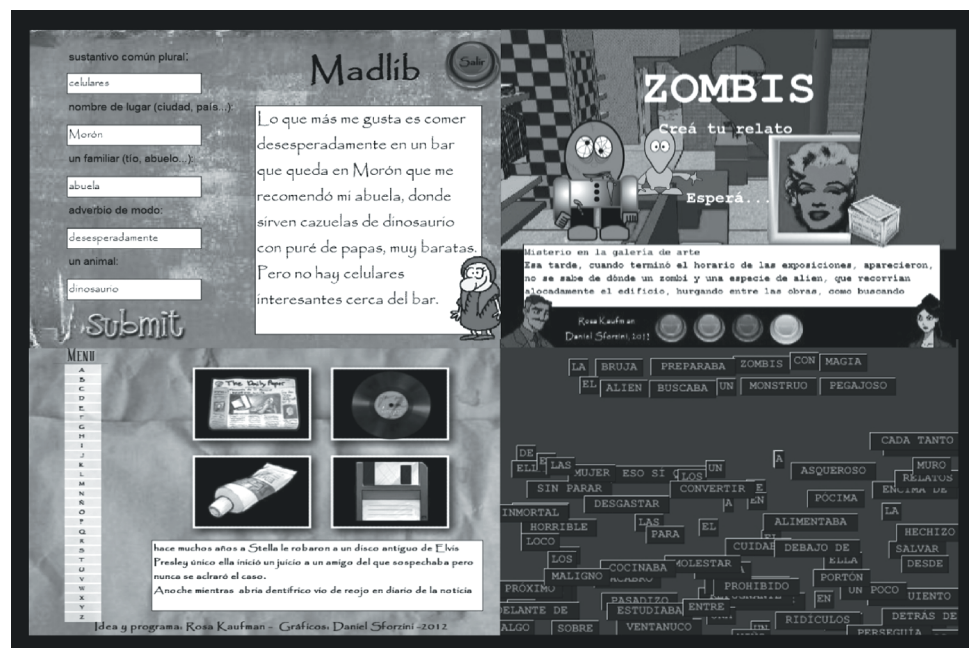
basados en los tradicionales sopa de letras, ahorcado, etc., y muchos otros.

Algunos ejemplos de juegos con letras, sílabas y palabras

Cajas de letras es un ejemplo de videojuego destinado a reforzar el tipo de progresión en el aprendizaje de la lectura y escritura mencionado antes. En esta aplicación el juego comienza con cajas con letras (no todas las del alfabeto en una primera etapa) que van cayendo y que debemos ubicar moviendo el mouse y, una vez finalizada la caída, los alumnos podrán empezar a construir sus propias palabras, tratando de utilizar todas las letras que aparecieron, intercambiándolas en los casos en que ello sea posible y necesario, para agotar el mayor número de letras sobrantes.

En este juego se pone en práctica no sólo la posibilidad de combinar las letras para formar palabras sino también la movilidad de los grupos de letras -LA AL, LE EL, etc.- y la formación de sílabas cada vez más complejas.

Pizarra con sílabas es un simulador de una pizarra magnética en la que los



Historias locas o MADLIB (arriba izquierda). ZOMBIS: aplicación para crear cuentos, seleccionando un fondo, dos personajes -entre los zombies y amigos- y un objeto misterioso (arriba derecha). Ejemplo de inicio de historia realizada por Alberto D., con la aplicación PROYECTOR SUSTANTIVOS (abajo izquierda). Ejemplo de oraciones creadas por Francisco M., usando la PIZARRA (abajo derecha).

alumnos podrán reconstruir los nombres de los personajes -zombies y amigos- que participan en la mayoría de los juegos, a partir de las sílabas, arrastrándolas por la pantalla.

Los cinco es una aplicación en la que cada personaje cambia por otro al ser clickeado, conformando así un grupo -heterogéneo o no- de

cinco individuos sobre los que podemos escribir sus nombres, oraciones breves relacionándolos, cuentos cortos, etc.

Cuento con clips nos invita a rellenar los "agujeros" de un relato breve, "Amistad", con clip art, para darle significado al cuento, y pudiendo crear diversas versiones en base a la misma es-

tructura. Luego se podrá copiar y pegar cada cuento terminado en un documento grupal para comparar las producciones de los diferentes alumnos. En particular, y sin descuidar la concordancia de género y número, podrían crearse historias surrealistas del tipo: "Un teléfono conoce a una calabaza en un tacho de basura..."

Otras técnicas y juegos para incentivar la escritura

A medida que evolucionan en el dominio de la escritura y la lectura, aun sin arribar a la etapa de lectura automática, se les propone a los alumnos crear comics simples, construir oraciones y cuentos breves en los que los personajes mencionados u otros serán los protagonistas, producir madlibs o historias locas, etc., para lo cual también podrán utilizar diversos videojuegos, basados en técnicas de taller de escritura creativa, de las que mencionaremos algunos ejemplos. **Madlibs o historias disparatadas**

El Madlib (creador de historias locas, del inglés "mad"), es una aplicación que a partir de cinco palabras -en este caso- que el jugador ingresa, genera automáticamente historias breves disparatadas.

Por ejemplo, a partir de las siguientes palabras ingresadas por el alumno:

Sustantivo común plural: celulares.

Nombre de lugar: Morón.

Un familiar: abuela.

Adverbio de modo: desesperadamente.

Un animal: dinosaurio.

Resultan las siguientes historias inesperadas:

"Hoy desayuné desesperadamente con mi abuela un jugo de dinosaurio riquísimo, pero como me cayó mal, fuimos a visitar a un médico experto en celulares que vive en Morón".

"Mi abuela y sus cinco hijos viajan con su dinosaurio haciendo un tour por Morón donde compran desesperadamente todo tipo de celulares inteligentes, a un precio increíble, para regalarle a los sobrinos y amigos".

"En Morón vivía mi abue-

Continúa en la pág. siguiente

CLASES COMPUTACIÓN INFORMÁTICA EDUCACIÓN ESPECIAL INTEGRACIÓN OBRAS SOCIALES PARTICULARES Método Rosa Kaufman

asesoramiento escuelas Niños jóvenes adultos

ATENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA Y PSICOLÓGICA

- Prácticas del lenguaje y la matemática con videojuegos
- Informática para formación laboral
- Escritura creativa con procesador y recursos web
- Arte tecno y música con computadoras

tel. (011) 4854-7992
www.rosakaufman.com.ar
rosakaufman@fibertel.com.ar

UNIVERSIDAD ISALUD

CEDIS
CENTRO DE ESTUDIOS EN DISCAPACIDAD

- ESPECIALIZACIÓN EN GESTIÓN DE SERVICIOS PARA LA DISCAPACIDAD
- DEPORTE Y DISCAPACIDAD: PROGRAMA INTENSIVO DE CAPACITACIÓN EN DEPORTE ADAPTADO CON APLICACIÓN EN EL CAMPO DEPORTIVO RECREATIVO Y COMPETITIVO
- PROGRAMA INTENSIVO DE CONDUCCIÓN DE INSTITUCIONES DE ATENCIÓN A PERSONAS CON DISCAPACIDAD
- PROGRAMA DE GERENCIAMIENTO DE AUDITORIA DE PRESTACIONES DE LA DISCAPACIDAD

INSCRIBITE AHORA
INSCRIPCIONES
2017

5239-4000

www.isalud.edu.ar

informes@isalud.edu.ar

f t in g+ YouTube 11 5889-8367

Videojuegos para...

Viene de la página anterior

la y como la oficina le quedaba lejos de su casa, todos los días viajaba al trabajo con su dinosaurio. A la vuelta se dedicaba a cuidar desesperadamente su colección de celulares”.

“He visto a muchos vecinos de Morón pasear por la zona y comer desesperadamente sopa de dinosaurio en bares rasposos, y pagar con celulares. Algo que jamás haría mi abuela”.

“Lo que más me gusta es comer desesperadamente en un bar que queda en Morón que me recomendó mi abuela, donde sirven cazuelas de dinosaurio con puré de pa-

pas, muy baratas. Pero no hay celulares interesantes cerca del bar”.

Una vez leídas las primeras historias generadas por el juego, los alumnos podrían pensar en vocablos posibles con intención de obtener determinados resultados. Esta es la actividad más fructífera, en la que el alumno “controla” el resultado “aleatorio”, y se reduce así el nivel de azar en el juego, dando lugar en cambio a la producción activa del texto disparatado.

Cuentos a partir de imágenes

Se basan en la técnica de taller de escritura creativa en

la que se inventa una historia a partir de imágenes, fotos o dibujos, encadenándolos para formar una trama narrativa.

Por ejemplo, la aplicación **ZOMBIS** presenta la opción de cambiar el fondo de la escena, los dos personajes y un objeto misterioso, combinando así gran cantidad de posibilidades para crear historias.

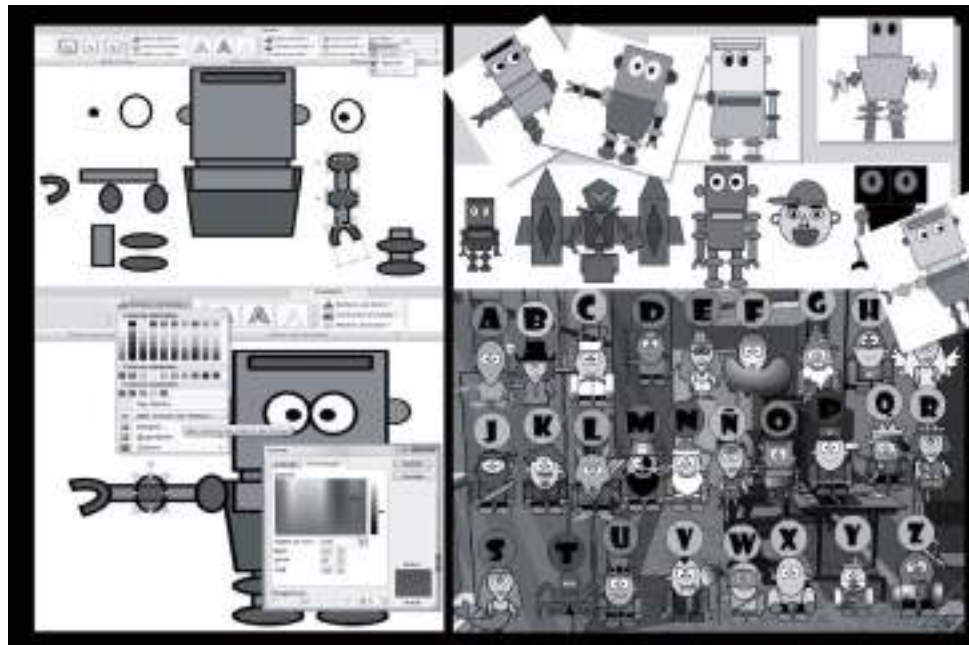
Otro ejemplo de esta técnica de taller se puede llevar a cabo con la aplicación **SUSTANTIVOS**, en la que a cada letra del abecedario, al clickearla, le corresponden cuatro vocablos que comienzan con esa letra y de los cuales sólo aparecen las imágenes.

El siguiente texto es parte de una historia -ya corregida luego de copiarla y pegarla desde la aplicación Flash al procesador de textos- creada por el alumno Alberto D., a partir de los cuatro sustantivos que comienzan con la letra **d** (disco, dentífrico, diario y disquete) primero, y luego continúa con los cuatro sustantivos que comienzan con la **t** (teléfono, tesoro, té y torta), utilizados en cualquier orden con la única consigna de hilar esas palabras en una historia.

“El robo”

Hace muchos años a Stella le robaron un disco antiguo de Elvis Presley único y ella inició un juicio a un amigo del que sospechaba pero nunca se aclaró el caso.

Anoche mientras abría el dentífrico vio de reojo en el



Pantallas del tutorial para aprender a dibujar vectorialmente uno de los amigos del zombi: el Robot (izquierda). Robotitos diseñados vectorialmente por alumnos del Primario y PosPrimario del Instituto W. Pringle Morgan (arriba derecha). Ordenando las letras del ABECEDARIO -aplicación cuyas letras se mueven y rebotan, cada una asociada a un personaje amigo-, realizado por Aaron N. (abajo izquierda).

diario la noticia de la venta del disco por 1.000.000 \$.

Rápidamente fue a buscar el disquete con el material del juicio (sustantivos que comienzan con d).

Llamó por teléfono al abogado muchas veces pero no atendió nadie.

Cuando ya consideraba que el tesoro perdido sería imposible de recuperar, una tarde, paseando, encontró a su amigo en una confitería tomando té y comiendo torta con una mujer.

-Es mi oportunidad..., pensó Stella (sustantivos que empiezan con t).

Combinar sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, etc. para construir oraciones o cuentos

La aplicación **PIZARRA** permite arrastrar diversos

vocablos (artículos, sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, etc.) relacionados con temas fantásticos, de misterio, hechizos y brujería, como si fuera una pizarra magnética, y se pueden armar oraciones o relatos breves, haciendo concordar no sólo género y número entre las palabras, sino construyendo oraciones que sean morfológica y sintácticamente correctas, y además inventar la trama narrativa.

Tips para dibujar con la computadora

Por otro lado, los alumnos podrán aprender a calcar y dibujar vectorialmente algunos de los personajes de sus historias, creando collages, películas y realizando otras actividades creativas en torno al grupo de “zombis”, in-

tegrando así el aprendizaje de la Lengua con distintos conceptos de la Informática.

Rosa Kaufman*

* Con la colaboración de Daniel Sforzini. Sitio web: www.rosakaufman.com.ar

Bibliografía:

- Sección Videojuegos, en <http://www.rosakaufman.com.ar/video-juegos-para-usar-en-la-escuela.php>
- “Los mil y un cuentos”, nota publicada en revista Genios (2014), se puede leer en: <http://www.rosakaufman.com.ar/zombis.php>
- “Madlibs: historias locas”, nota publicada en revista Aprender para educar con Tecnología (2013), del Instituto Nacional del Profesorado Técnico (UTN), se puede leer en: <http://www.rosakaufman.com.ar/utn-madlibs.php>
- “La compu te ayuda a escribir bien (uso del corrector ortográfico)”, nota de 2014, se puede leer en: <http://www.rosakaufman.com.ar/corrector-ortografico.php>
- “Diseña un robot”, nota de 2014, se puede leer en: <http://www.rosakaufman.com.ar/dise-na-un-robot.php>
- “Del procesador @ la web”, Marymar, libro para docentes, de Rosa Kaufman (1998). Info en: http://www.rosakaufman.com.ar/mat_01a.php
- “Aprender a leer” - De las Ciencias cognitivas al aula. 2011, 2015, Stanislas Dehaene. Colección Ciencia que ladra... serie mayor, de Siglo Veintiuno editores.
- “El cerebro lector” - Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia. 2009, 2014, Stanislas Dehaene. Colección Ciencia que ladra... serie mayor, de Siglo Veintiuno editores.
- Foundation game design with actioscript 3.0. 2012, Rex van der Spuy. Friends of, Estados Unidos.
- Actionscript 3.0 animation. Making things move! 2007, Keith Peters Friends of, Estados Unidos.

Encuentre una propuesta inclusiva para personas con discapacidad



instituto venid

COMUNIDAD ALTERNATIVA • DISCAPACIDAD + DDHH

Atendemos adultos leves y moderados en dos modalidades de asistencia

Centro de Recursos

(011) 4633-0492
Av. Boyacá 483

Hogar

(011) 4631-1517
Yerbal 1680

BUENOS AIRES (1406) ARGENTINA

✉ venid@fibertel.com.ar

Visitenos, recibirá apoyo confiable y una respuesta integral a su preocupación permanente.



SOLES

Escuela Soles
de Educación Especial

- Nivel Inicial
- Educación General Básica con Talleres:
Computación - Cocina - Música
Plástica - Deportes Huerta - Ajedrez
- Integración Escolar

Obras Sociales y Prepagas

Malvinas Argentinas 1154 - CP 1834 - Temperley
Tel./Fax: 4243-8764 - E-mail: colegiodelroble@yahoo.com.ar

www.escuelasoles.com.ar

“Para no Limitar la educación de sus Hijos”



INSTITUTO “EL GALILEO”

(A-1219) (C-8)

“Forjador de talentos para un nuevo mundo”
Incorporado a la enseñanza oficial

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN 2017

Jose Bonifacio 2245 - E. Bonorino 275 - C.A.B.A.
Tel.: 4613-9643 / 2063-5754 / 15-6208-9601

www.elgalileo.edu.ar
instelgalileo@yahoo.com.ar

- Escuela de recuperación
Nivel Pre-primario, primario.
- Centro de capacitación docente (C-8)
Cursos:
- Estimulación multisensorial
- Cómo integrar niños con NEE en la escuela común
Formación de maestros integradores.
- Centro de Estimulación Multisensorial
ABIERTA LA INSCRIPCIÓN