

EL PROCESO DE GAMIFICAR EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA

Una propuesta innovadora en el marco de las pedagogías emergentes

Tipo de proyecto: TIPO 1. Resolución 3922/19 CS.

Autoras: Brito, M; Morales, C.

Palabras clave: ortografía - gamificación - secuencia inductiva.

Filiación institucional: Facultad de Educación, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

Email: carinamorales5991@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Se trata de una investigación, que se encuentra en la etapa de implementación, de una secuencia gamificada para niños de cuarto grado de la escuela Carmen Vera Arenas.

PROCESO DE GAMIFICACIÓN

Dentro de una narrativa acerca de la vida cotidiana de un unicornio pegaso en su exoplaneta, se emplea el método inductivo a través de las siguientes estrategias:



OBJETIVO

Presentar el proceso para crear secuencias gamificadas que permitan desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de cuarto grado de primaria.

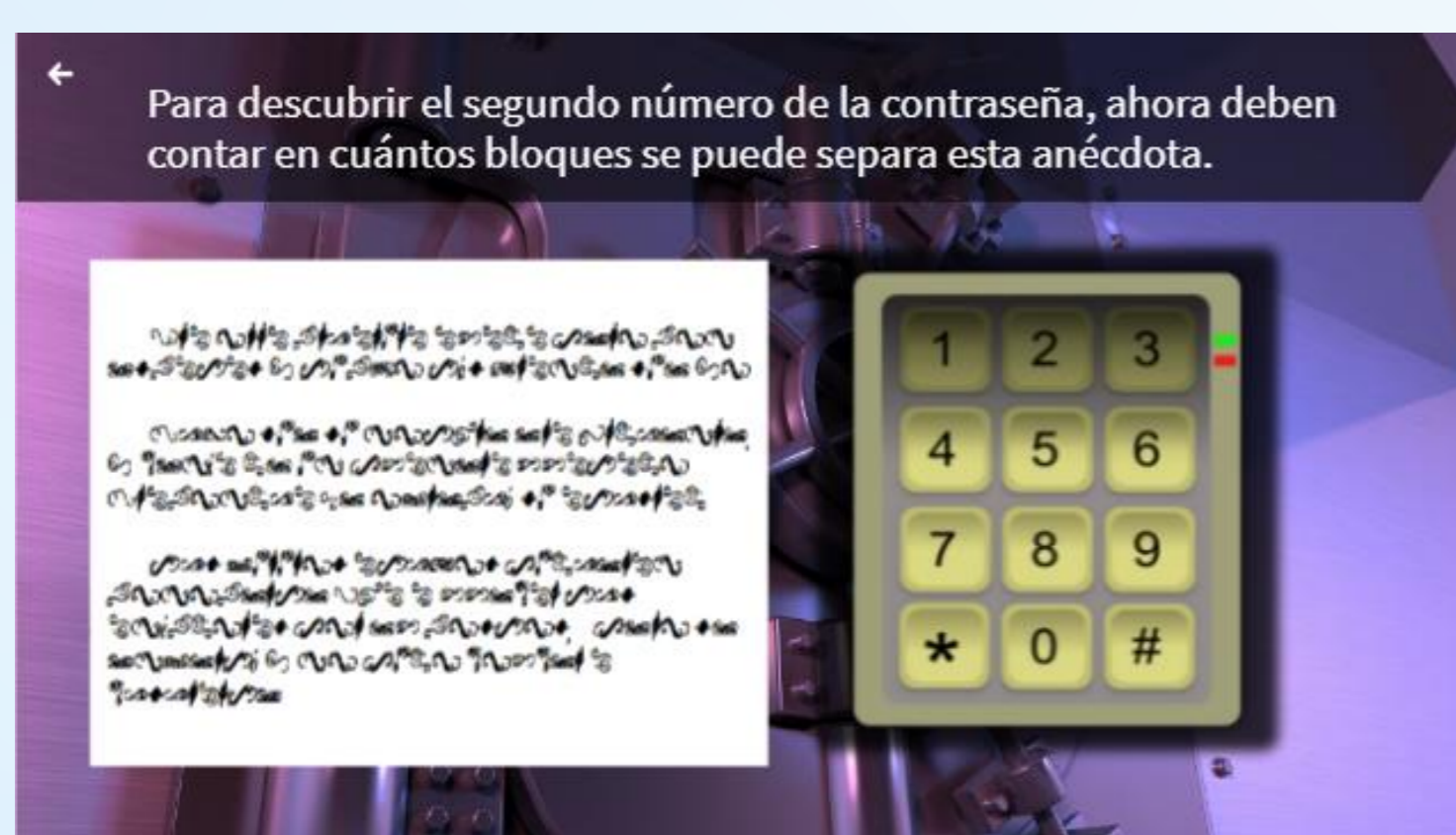
RECORRIDO A REALIZAR POR EL ALUMNO DURANTE EL JUEGO

A través de las tierras del exoplaneta Rocornio, deberá leer distintas anécdotas del unicornio pegaso y realizar diversos juegos didácticos.



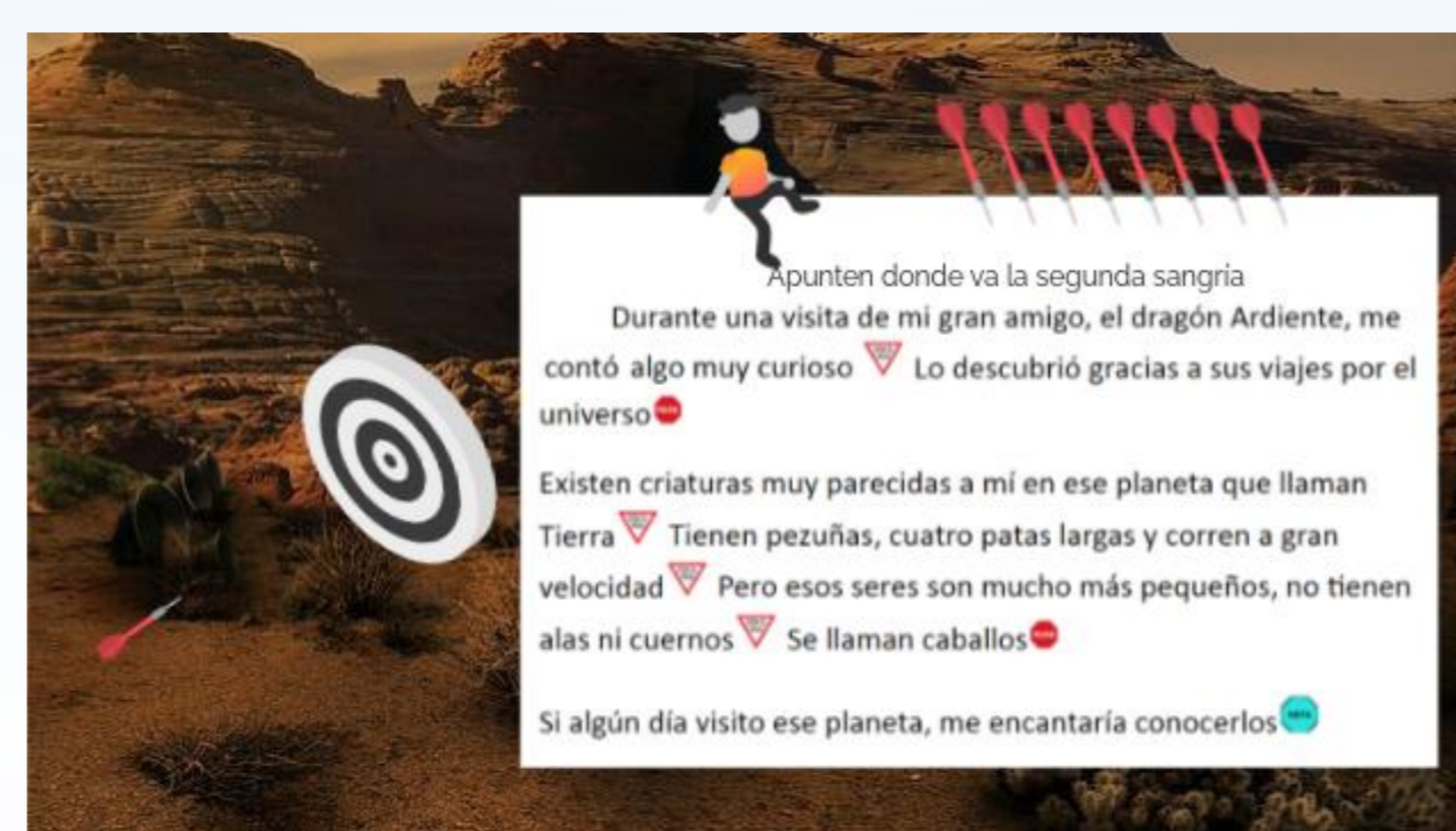
ALGUNOS JUEGOS EMPLEADOS EN ESTA SECUENCIA GAMIFICADA

CONTRASEÑAS EN LA CUEVA DE LA CAJA FUERTE:



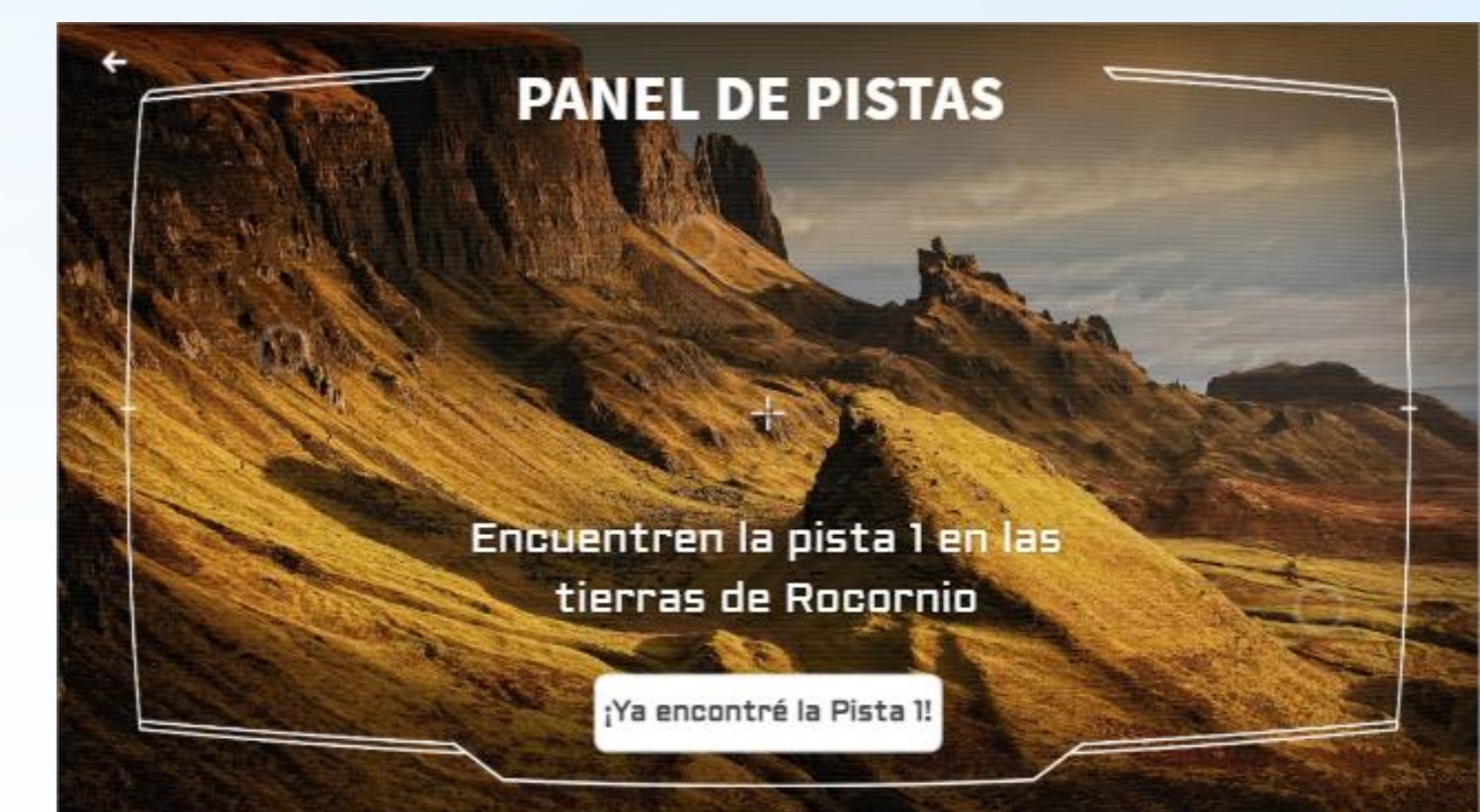
Reconocer bloques de párrafos.

DARDOS EN EL DESIERTO DE LOS ESPACIOS:



Reconocer e insertar sangrías.

PANEL DE PISTAS EN LAS TIERRAS DE ROCORNIO:



Conceptualizar los aprendizajes.

