



PROYECTO DEDOS

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES EN EL ÁREA DE
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
(PRONOMBRES). 6º PRIMARIA

María Rodríguez González, Estefanía Martín



Motivación

El objetivo del proyecto DEDOS es facilitar al profesorado la creación de actividades educativas que se podrán realizar en múltiples dispositivos. Los profesores no necesitarán tener ningún conocimiento técnico para crear estas actividades y el mismo proyecto se podrá realizar en ordenadores personales, pizarras digitales, tabletas y mesas multicontacto sin necesidad que el profesor realice cambios en su proyecto educativo. El uso de esta herramienta es simple e intuitivo.

Hasta el momento se han llevado a cabo diversas experiencias educativas con distintos tipos de estudiantes usando dispositivos diferentes. En estas experiencias han participado alumnos de Educación Primaria y alumnos con necesidades educativas especiales como personas con TEA o discapacidad intelectual.

Tanto si quieres descargar el software gratuito como si quieres conocer más sobre estas experiencias educativas y los resultados obtenidos, puedes consultar nuestra página Web del proyecto: <http://hada.ii.uam.es/dedos/>. Además, en nuestro canal de Facebook, publicamos las últimas novedades y noticias relacionadas con el proyecto (<https://www.facebook.com/dedosmt>). Por último, si quieres hacerte una idea general del proyecto, puedes ver el vídeo resumen del proyecto en: http://www.youtube.com/watch?v=QbW_zE_ctzU

Las actividades que se presentan en este documento fueron diseñadas para una experiencia educativa que se realizó en el curso académico 2012-2013 con alumnos de sexto de Educación Primaria del CEIP Antonio Hernández de Móstoles (Madrid). En este tutorial se explica cómo se crearon ejercicios del área de Lengua Castellana y Literatura relacionados con los pronombres, los cuales se encuentran enmarcados en los bloques de vocabulario, ortografía y gramática, siguiendo la división habitual de un libro de texto. El trabajo completo se encuentra descrito en <http://hada.ii.uam.es/dedos/paper/1213-MemoriaTFG-RodriguezGonzalezMaria-EdPrimaria.pdf>. Además, se puede descargar la colección completa de actividades de la página Web de DEDOS (<http://hada.ii.uam.es/dedos/?p=533>).

DEDOS-Editor

La herramienta DEDOS-Editor permitir a los profesores crear actividades de una forma sencilla además de poder actualizar proyectos educativos creados previamente. La herramienta se basa en el uso de tarjetas con texto o imágenes. Para aumentar el potencial de la herramienta, las tarjetas pueden ser agrupadas en zonas. Hay dos tipos de áreas: colaborativas e individuales. Los estudiantes comparten cartas en el área colaborativa, mientras que las zonas individuales son propias de cada alumno y, se generan automáticamente según los alumnos que estén realizando la actividad. Las actividades se agrupan en un proyecto para crear un conjunto coherente de aprendizaje que se pueda utilizar más tarde en la clase.

Para más información del proceso de creación de actividades con esta herramienta se debe consultar el tutorial que está colgado en la dirección: <http://hada.ii.uam.es/dedos/pdf/DEDOS->

[Tutorial-CreacionActividades.pdf](#). En este documento sólo se contemplarán los tipos de actividades que se crearon para esta experiencia en concreto.

Una de las actividades que se trabajaron de emparejamiento buscaba que el alumno comprendiera la función que tienen los pronombres personales, para ello tiene que sustituir los nombres que aparecen en las oraciones por los pronombres personales correctos.

En este caso, diseñaremos la actividad con tres zonas. La primera zona, estará situada en la zona central superior y será colaborativa. Esta zona contendrá en enunciado de la actividad en una tarjeta de texto y el alumno no podrá moverla de lugar por lo que se fijará su posición. Las otras dos zonas serán individuales y las colocaremos debajo en forma de columnas una frente a la otra. En ellas, también insertaremos tarjetas de texto. En la columna de la izquierda introduciremos las oraciones y en la columna de la derecha los pronombres. Debido a que serán las tarjetas del lado izquierdo las que se arrastren al lado derecho, la chincheta tendrá que estar levantada de tal forma que los estudiantes las podrán mover. Por el contrario, en el caso de las tarjetas de la columna de la derecha, fijaremos su posición. Por último, se añadirán los objetivos de emparejamiento desde las tarjetas que contienen las oraciones hacia su correspondiente pronombre para marcar cómo debe emparejar el alumno las oraciones con los pronombres (véase la Figura 1.).

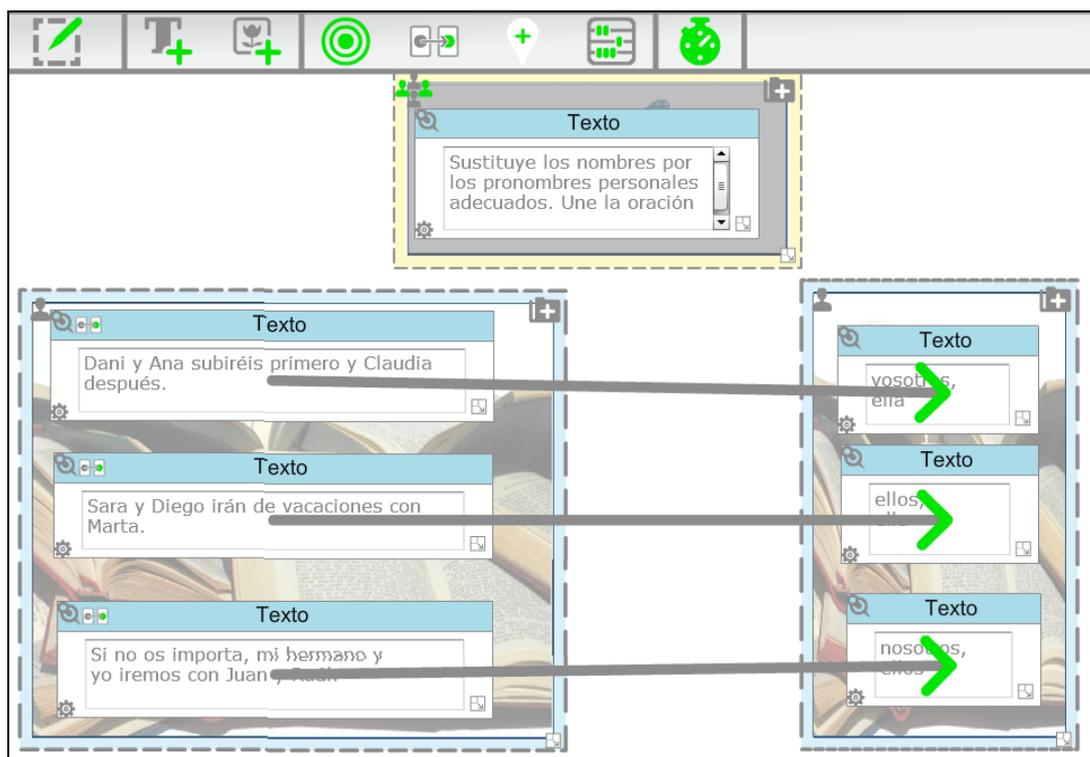


Figura 1. Ejemplo de una actividad de emparejamiento. Lengua Castellana y Literatura.

Por otro lado tenemos una actividad de selección simple en la que el alumno tiene que completar las oraciones seleccionando el posesivo correcto, para que el alumno trabaje el uso de los determinantes posesivos.

En la creación de esta actividad hemos decidido insertar tres zonas: dos zonas comunes en la parte superior de la pantalla y una zona individual debajo. En una de las zonas comunes se insertan dos tarjetas de texto. En la primera se escribe el enunciado de la actividad y en la segunda se inserta la oración que hay que completar. En ambas tarjetas se anclará su posición ya que no se pueden mover. La otra zona común la usaremos para incluir una imagen de la temática que el alumno está trabajando. En la zona individual se incluyen cuatro tarjetas de texto en las que se escriben las respuestas posibles a la actividad. En estas tarjetas también habrá que anclar su posición ya que no es necesario que se muevan.

Una vez está diseñada la actividad, hay que seleccionar cuál es la respuesta correcta al enunciado, para ello arrastramos desde la barra de herramientas el icono correspondiente al objetivo de selección y lo dejamos caer sobre la opción correcta al ejercicio. La Figura 2. muestra la actividad definitiva.



Figura 2. Ejemplo de una actividad de selección. Lengua Castellana y Literatura.

DEDOS-Player

Si estas actividades las realizamos individualmente con cada niño usando DEDOS-Player (por ejemplo en una pizarra digital), las visualizaríamos de forma similar a lo que aparece en la Figura 3. y la Figura 4.

Sustituye los nombres por los pronombres personales adecuados. Une la oración con el pronombre.

Dani y Ana subiréis primero y Claudia después.

Sara y Diego irán de vacaciones con Marta.

Si no os importa, mi hermano y yo iremos con Juan y Raúl.

vosotros, ella

ellos, ella

nosotros, ellos

Figura 3. Ejemplo de actividad de emparejamiento en DEDOS-Player.

GRAMÁTICA

NOMBRES, VERBOS, ADJETIVOS, ...

Completa las oraciones con los posesivos correctos.

Esta cámara es _____, pero te la presto.

1

tuyo mío suya

mía

Figura 4. Ejemplo de actividad de selección simple en DEDOS-Player. Lengua Castellana y Literatura.