

INTRODUCCIÓN GENERAL

YAPITA III es una colección de juegos educativos en CD-ROM, para estudiantes de tercero de primaria, son juegos que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de las diferentes temáticas.

Con estos programas trabajamos en el área de Lenguaje Comunicación integrando las diferentes áreas de aprendizaje

Han sido creados y coordinados por profesores y profesoras del primer ciclo de primaria del distrito de educación de Yapacaní, también aportaron algunos especialistas del área.

Los juegos son claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad, habilidades y destrezas.

Aunque los y las niñas perciben los juegos simplemente como juegos, le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje.

Los juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad en niveles.

La lectura y escritura es el área que de mayor atención, necesita de mucha dinámica los juegos de Yapita son muy **estimulantes** y captan rápidamente el Interés del niño.

La estructura de los juegos se consideró en un contexto de área territorial de Yapacaní-Santa Cruz-Bolivia con enfoques de Desarrollo Económico Local en un ciclo de cadenas productivas e historias de éxito.

Se estructura de la siguiente manera en un contexto de un aula escolar.



El diseño se realizó en un contexto que abre espacio de integración de áreas y transversales, los juegos concretamente están abordando el área de lenguaje y comunicación, a partir de un tipo de texto para trabajar la comprensión lectora, fluidez lectora, ortografía y gramática a continuación se detalla.

Nº	Nombre del cuento	Ortografía	Gramática
1.-	La alegre barrendera	V v – B b	La sílaba y la palabra
2.-	El sueño de Anyi	Ll y Y	El artículo
3.-	El jardín de los milagros	B - V	Clases de oraciones (Afirmativas, interrogativas, negativas y exclamativas)
4.-	Plantas maravillosas	R-r , rr	Conversión del singular al plural (s-vocal, es- en consonante, ces- en z)
5.-	Las hormiguitas aliadas de Juan y José	-----	Pronombres en singular y plural (Yo. Tú él, nosotros, vosotros, ellos/ellas)
6.-	El lápiz de Nayeli	G - Y	Clases de adjetivos calificativos. (positivo, comparativo, superlativo)
7.-	El gato enamorado	La coma y el punto	Nombre o sustantivo- verbo
8.-	El cafetal de Getrudes	Con h – sin -h	El género del sustantivo F-M
9.-	El perro fiel	Ortografía	Sustantivo concreto y abstracto
10.-	Adiós a los insectos	ortografía	Sinónimos
,11.-	Todos contra el dengue	Ge - gue	El acento
12.-	La Arpía y la Paraba	B – v	El verbo
13.-	Lavémonos las manos correctamente	El punto y las mayúsculas	El verbo
14.-	Historia de Rubén	L y Y	El adjetivo calificativo
15.-	Una puerta al mundo	mp - mb	El verbo y sus tiempos
16.-	La misión de las escobas	C,q,k,s,z	El sustantivo (concreto, abstracto – colectivo)
17.-	El mono Tito sin suerte	c-s-z	Clasificación de palabras (Agudas, llanas y esdrújulas).
18.-	Rincón de la felicidad	b-v	Palabras antónimas.

La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno. No obstante, los juegos cuentan con un control de tiempo.

A LOS PADRES Y DOCENTES

Aprender a leer y a escribir y razonar en el pensamiento lógico matemático, con Yapita, es un método **flexible** que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario.

EL MÉTODO

El método que sigue el juego está configurado como un complemento al proceso de aprendizaje de la lectura-escritura. Es importante observar el comportamiento del niño, niña y **nunca forzarle** a jugar si el juego no le resulta motivador (en este caso, propóngale ejercicios más sencillos).

USO MODERADO

En ningún caso se recomienda que las sesiones sean superiores a una hora. Es mejor Trabajar **poco tiempo pero de forma periódica** (un ratito cada día, o varias veces a la semana), en lugar de usarlo de forma intensiva, pero con poca frecuencia.

EJERCICIO COTIDIANOS DE LECTURA

No debe concebir el producto como una fuente única para el aprendizaje de la lectura. Es de gran ayuda que motive al niño/a a leer en situaciones cotidianas: letreros, anuncio, etc., para después motivarle a leer pequeños cuentos y textos de acuerdo a su nivel de desarrollo.

NO PRECIPITARNOS EN DAR DEMASIADA AYUDA

Hay que dejar que los niños vayan jugando a **su propio ritmo**. No se exaspere si el niño/niña, se ofusca en su primer contacto con el juego. Déjele que descubra como tiene que jugar, y permítale que se equivoque intentado conseguir los objetivos del juego. Ni el niño/niña ni usted (padre o educador) deben ver los errores como algo negativo. A partir de sus propios errores irá interiorizando los objetivos que pretendemos.

Yapita, está concebido para que los niños y niñas puedan interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que ellos exploren, investiguen y descubran las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje

CONSEJOS DIDÁCTICOS

Es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos. Es importante que **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje

Desde este ambiente de trabajo o rincón del docente, se accede a un conjunto de recursos que apoyan la preparación para la enseñanza y la enseñanza para el aprendizaje de todos los estudiantes

Al pasar con el cursor sobre los elementos que conforman este ambiente, se visualiza el contenido de cada uno y con un clic se accede a él.

CONTROL DE TIEMPO Y PUNTUACIONES

En los juegos para conseguir superar cada uno de los niveles, se tendrán que considerar el tiempo y la **velocidad** con que se realizan.

Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios.

La pretensión del juego es llegar que garantice la **comprensión de los contenidos** del juego en el que se encuentre.

Por. Lucía Luisa Muñoz Flores

RESPONSABLE DE EDUCACIÓN- CEPAC.