



Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

¿Tienes juego?

Uso de la tecnología para abordar los estilos de aprendizaje individuales

por Beth Holland, M.A., CCC-SLP



Administrar un aula de primaria o una gran cantidad de estudiantes requiere a partes iguales habilidad, creatividad y paciencia. Con escasez de tiempo y a veces recursos: los educadores a menudo tienen que sacrificar la creatividad en su enseñanza. Como educadores, a menudo nos ceñimos a lo que "funciona", incluso si eso significa usar aburridas hojas de trabajo o tarjetas didácticas. Estas tradicionales lecciones pueden cumplir con los objetivos y estándares que los educadores deben cumplir, pero con frecuencia no incorporan los principios de Universal Design for Learning y no son necesariamente los más atractivos para los estudiantes.



Para que las lecciones sean más atractivas y para apoyar los estilos de aprendizaje individual, los educadores deberían considerar el uso de tecnología para la "gamificación". Los estudiantes de hoy están creciendo en una sociedad digitalizada, por lo que no es de extrañar que los estudiantes a menudo respondan y estén más

interesados en lecciones que incluyan tecnología. Incorporar el aprendizaje basado en juegos en los planes de lecciones puede ayudar a involucrar a los estudiantes, aumentando así la probabilidad de lograr metas de aprendizaje y estándares de cumplimiento.



El aprendizaje basado en juegos también puede tener ventajas en áreas particulares, como la pre-alfabetización, habilidades como conciencia fonémica o fonológica. La tecnología permite discretas presentaciones de fonemas (los sonidos de un idioma), que son especialmente importantes para tareas de conciencia fonética, pero puede ser un desafío para un maestro. Por ejemplo, al enseñar a los estudiantes cómo combinar fonemas o sonidos en palabras tales como la combinación de los sonidos "b", "a", "t" para formar la palabra "bat", el maestro debe presentar los sonidos individuales. Puede resultar difícil presentar algunos de los sonidos del inglés en aislamiento, como aislar el sonido para "b" sin que suene como "buh". Sin embargo, es importante que los niños escuchen y comprendan que el sonido es "b" no "buh" y "t", no "tuh", porque la palabra objetivo es "bat", no "buh-a-tuh". La tecnología puede ofrecer presentaciones de sonido controladas para los estudiantes que trabajan con estos sonidos discretos para la conciencia fonémica / fonológica.



Los niños vienen a la escuela con una amplia gama de experiencias previas a la alfabetización, y es importante para abordar estas diferencias en la consecuencia. En lugar de planificar una actividad que debe ser ajustado para los estudiantes con menos y más experiencia simultáneamente. La plataforma de aprendizaje permite que los estudiantes individuales o pequeños grupos "jueguen" a un nivel que estimula sus fortalezas y fortalece sus debilidades.



Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres
(cont.)



Otro beneficio del aprendizaje basado en juegos es poder establecer aumentos incrementales en los niveles de dificultad. Para avanzar al siguiente nivel y continuar “jugando”, los estudiantes deben dominar la habilidad asociada. Esto asegura que los estudiantes no avancen hasta que estén listos. Esto permite que trabaje toda una clase de estudiantes con diferentes niveles de habilidad a un ritmo que se adapte a las necesidades individuales y al mismo tiempo fomente un mayor rendimiento. Algunas plataformas, como **HearBuilder**, tienen funciones administrativas para que los profesores decidan qué los estudiantes de nivel deben comenzar la instrucción. Si los primeros niveles son demasiado fáciles para un estudiante, los educadores pueden configurar el programa del estudiante para que salte esos niveles y comience en un nivel avanzado, asegurándose de que todos los estudiantes aprovechen al máximo el “juego” y el tiempo que pasan usando el programa.



La rendición de cuentas es fundamental en la educación. Las plataformas de aprendizaje basadas en juegos suelen rastrear rendimiento detallado de los estudiantes, lo que facilita el seguimiento del progreso para los educadores. Informes puede incluir detalles como una puntuación general, el tiempo dedicado a una tarea y una lista de preguntas que los estudiantes respondieron incorrectamente. Esto permite a los

educadores identificar qué las áreas temáticas o las habilidades son problemáticas para los estudiantes.



Las plataformas de aprendizaje basadas en juegos funcionan bien en una variedad de entornos. En el centro de aprendizaje los educadores crean estaciones separadas para que los estudiantes fomenten el aprendizaje. Una plataforma de aprendizaje basada en juegos permite a los estudiantes iniciar sesión en el programa con supervisión mínima o nula. Los programas basados en juegos también son perfectos para una combinación aula de aprendizaje que ya incorpora sesiones de computación en el horario diario. El aprendizaje basado en juegos es incluso ideal para la práctica en casa. Padres preocupados por la “Diapositiva de verano”, la regresión de habilidades durante las vacaciones de verano debido a la falta de instrucción, pueden utilizar el aprendizaje basado en juegos en casa como parte de un divertido entorno de aprendizaje de verano.



El aprendizaje basado en juegos tiene el potencial de reforzar las habilidades que los estudiantes ya están aprendiendo en el aula, pero de una manera más atractiva que las hojas de trabajo y las flashcards tradicionales. Los educadores deben aprovechar esta nueva herramienta para beneficio de los estudiantes también como propio.

Webber

HearBuilder®

Programa de alfabetización fundamental en línea

www.hearbuilder.com

¡Aproveche nuestra PRUEBA GRATUITA de 60 días!

Más Handy Handouts® GRATIS, visite www.handyhandouts.com