

Alfabetización Temprana e Inicial

3° año PEI

CONCIENCIA FONOLÓGICA



PROF. LAURA SENAREGA

INTRODUCCIÓN

La conciencia fonológica es uno de los predictores más importantes del aprendizaje de la lectura y la escritura. Estos recursos digitales proponen una experiencia de aprendizaje lúdica y colaborativa donde las estudiantes practicarán conocimientos teóricos mediante desafíos que implican identificar, analizar y manipular sonidos del lenguaje. La gamificación favorece la participación, la motivación y el aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

- Fortalecer el conocimiento sobre la conciencia fonológica mediante una propuesta gamificada que permita aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas.
- Reconocer los diferentes niveles de conciencia fonológica.
- Resolver desafíos relacionados con rimas, sílabas y fonemas.
- Favorecer el trabajo colaborativo y la reflexión pedagógica.

VISUAL THINKING



PARA ACCEDER HACÉ CLICK AQUÍ 

TAMBIÉN AQUÍ 

AQUÍ TAMBIÉN 

Y AQUÍ 

NARRATIVA

Con el propósito de fortalecer estos conocimientos desde una metodología activa, se propone una secuencia de juegos digitales elaborados con las plataformas Educaplay y Wordwall. A través de ruletas interactivas y un cuestionario de opción múltiple, las estudiantes recuperarán conceptos teóricos, analizarán situaciones didácticas y reflexionarán sobre su futura práctica profesional en un entorno lúdico y participativo.

OBJETIVOS

- Fortalecer la comprensión de los fundamentos de la conciencia fonológica mediante actividades de gamificación que promuevan la participación activa, la reflexión pedagógica y la aplicación de conocimientos en contextos de enseñanza.
- Reconocer los conceptos centrales relacionados con la conciencia fonológica.
- Diferenciar los distintos niveles de conciencia fonológica (palabra, sílaba, rima y fonema).
- Identificar estrategias didácticas adecuadas para favorecer el desarrollo de la conciencia fonológica en el Nivel Inicial.

ELEMENTOS UTILIZADOS

- . Plataforma Educaplay (ruleta de preguntas).
- . Plataforma Wordwall (juego de opción múltiple).
- . Computadora, notebook, tablet o teléfono celular con acceso a Internet.
- . Proyector o pantalla digital (opcional).

RECURSOS DIDÁCTICOS

- . Preguntas basadas en contenidos teóricos de conciencia fonológica.
- . Situaciones problemáticas para el análisis.
- . Retroalimentación inmediata brindada por las plataformas.
- . Sistema de puntajes y tiempo para favorecer la motivación.

MODALIDAD

- Trabajo individual o por equipos.
- Participación activa.
- Discusión grupal de las respuestas al finalizar cada juego.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La actividad comienza con una breve recuperación de los conceptos trabajados durante las clases. Posteriormente, las estudiantes participan en dos juegos digitales:

- Educaplay: una ruleta interactiva en la que cada casillero presenta una pregunta o desafío sobre conciencia fonológica. Las participantes responden y fundamentan sus elecciones antes de conocer la respuesta correcta.
- Wordwall: un cuestionario de opción múltiple que propone responder preguntas relacionadas con los contenidos abordados. La plataforma ofrece retroalimentación inmediata y permite visualizar el desempeño obtenido.

Durante ambas actividades, la docente acompaña el proceso realizando intervenciones que promuevan la argumentación, la reflexión y la vinculación entre los conceptos teóricos y las posibles situaciones de enseñanza en el Nivel Inicial.

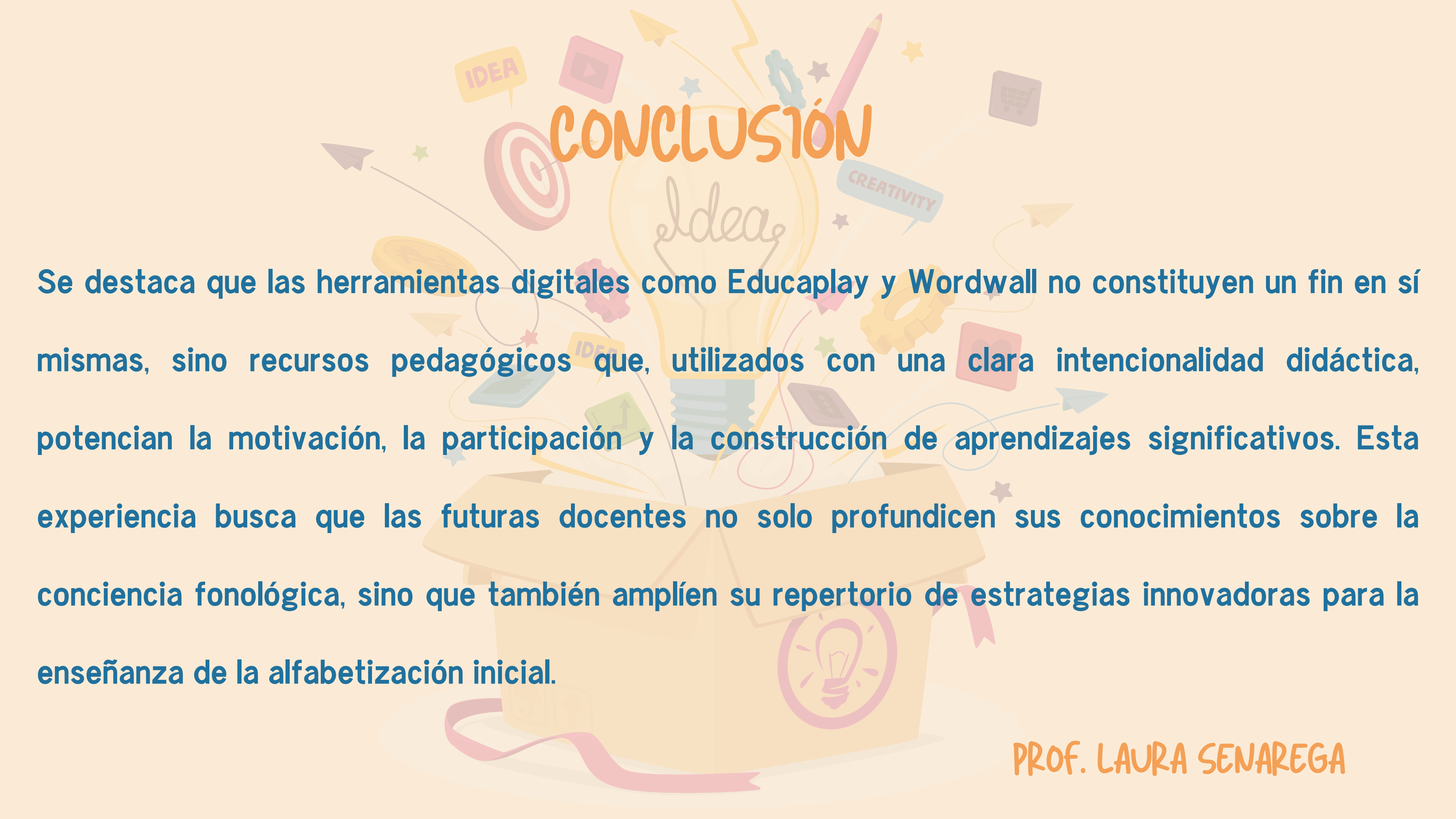
CIERRE

Para finalizar la propuesta se realiza una puesta en común en la que las estudiantes comparten las estrategias utilizadas para responder los desafíos, analizan los errores más frecuentes y recuperan los conceptos fundamentales trabajados durante los juegos.

Como instancia de metacognición, se propone reflexionar sobre preguntas como:

- ¿Qué aspectos de la conciencia fonológica resultaron más fáciles de identificar?
- ¿Qué conceptos generaron mayores dificultades y por qué?
- ¿Qué características de las actividades favorecieron el aprendizaje?
- ¿Cómo adaptarían alguno de estos juegos para implementarlo con niños y niñas del Nivel Inicial?
- ¿Qué ventajas ofrece la gamificación para enseñar contenidos relacionados con la alfabetización temprana?





CONCLUSIÓN

Se destaca que las herramientas digitales como Educaplay y Wordwall no constituyen un fin en sí mismas, sino recursos pedagógicos que, utilizados con una clara intencionalidad didáctica, potencian la motivación, la participación y la construcción de aprendizajes significativos. Esta experiencia busca que las futuras docentes no solo profundicen sus conocimientos sobre la conciencia fonológica, sino que también amplíen su repertorio de estrategias innovadoras para la enseñanza de la alfabetización inicial.

PROF. LAURA SENAREGA