



CANALES SERVICIOS

BUSCAR



Colombia, Martes 12 de Marzo de 2002

Inicio Terra

Aviso legal y privacidad

EL COLOMBIANO

Histórico

Titulares vía email

Especiales

Suscripciones

Clasificados

Llamada Virtual

Actualizado: 09:50 p.m.

Año 2001/ 2002

La semana

histórico

[Primera Página](#)
[Actualidad del Mundo](#)
[Area Metro](#)
[Area Regional](#)
[Arte y Cultura](#)
[Ciencia](#)
[Cine y T.V.](#)
[Deporte en Grande](#)
[Docencia y Educación](#)
[Economía y Negocios](#)
[Editorial](#)
[Indicadores y Bolsas](#)
[Hechos Políticos](#)
[Opinión](#)
[Paz y D.H.](#)
[Prensa Escuela](#)
[Sólo Goles](#)
[Tema del Día](#)
[Últimas Noticias](#)
[Univérsitas](#)
[Vida y Sociedad](#)
[Zona Urbana](#)

Clasificados

[Propiedad Raíz](#)
[Vehículos](#)
[Empleos](#)
[Otros](#)



Publicaciones

[Café Literario](#)
[La Gente Literario](#)
[Dominical](#)
[El Colombiano](#)
[de El Poblado](#)
[EL COLOMBIANO](#)
[de El Poblado](#)
[EL COLOMBIANO](#)
[Oriente](#)

Ciencia

Servicio y utilidad Para poder jugarlo

La metodología abcdespañol está orientada bajo el principio de aprender haciendo. Según lo explica el creador de este método, "el juego tiene dos etapas organizadas de acuerdo con una estructura lingüística por niveles. Cada etapa tiene una cartilla y cinco plantillas. Las dos cartillas que corresponden al primer y segundo nivel son conocidas como la cartilla café (para la primera etapa) y la cartilla verde (para la segunda etapa). Para lograr éxito en el aprendizaje, todos los elementos son necesarios pues se complementan unos a otros.

El juego se inicia con la identificación de las imágenes que aparecen en las plantillas a las que les corresponden unas fichas determinadas. Los jugadores, que por lo general son cuatro o cinco personas, deben buscar la ficha que le corresponda a cada una de las 49 imágenes que aparecen en cada plantilla. El juego no tiene reglas rígidas. Por el contrario, son los jugadores quienes las establecen con lo que además desarrollan su capacidad de conversación y negociación a lo largo del juego.

La idea principal es que el individuo en grupo desarrolle su capacidad de percibir la realidad a través de las imágenes, luego interprete los símbolos convencionales y finalmente comprenda signos lingüísticos para manejar la lecto-escritura en los niveles de complejidad posibles en esta etapa de aprendizaje.

No hay profesores que guíen el proceso. Por el contrario la persona encargada de los grupos de "aprendizaje" tiene la función de animarlos a compartir información sobre diversos temas y a compartir los datos que conozcan sobre determinado tema. Tampoco existe la competencia. La idea que rige este método es el de la colaboración y el juego.

Más titulares

- > [Antecedentes Fue premio Alejandro Ángel](#)
- > [Juego de colombiano se riega por Latinoamérica](#)
- > [Empieza la Primera Ronda Biomédica](#)
- > [Dicen haber logrado la fusión nuclear](#)
- > [Apuntes de laboratorio](#)
- > [Nuevas fotos de Marte](#)



Copyright © 2002 EL COLOMBIANO LTDA. & CIA. S.C.A.

Para visualizar nuestro sitio recomendamos utilizar navegador Internet Explorer 4.0 o superior y una resolución mínima de 800 x 600 - [Correo electrónico](#) - [Aviso Legal](#)

De temporada



[Vea todos los especiales](#)

[Revista Viernes](#)
[Revista Nueva](#)

C	R	U	C	I
G	R	A	M	A
D	E		E	L
C	O	L	O	M
B	I	A	N	O

La Empresa

[EL](#)
[COLOMBIANO](#)
[Créditos](#)
[Suscripciones](#)
[Intelecto](#)
[Prensa - Escuela](#)
[Defensor del](#)
[lector](#)
[Laciudad / Terra](#)

