

# Ideas sobre proyectos de programación para... Lengua y Literatura

Hemos hablado de muchas ideas para programar en la aula, y en este artículo nos hemos propuesto afrontar una nueva materia: **proyectos de programación sobre Lengua y Literatura** con los que aprender y afianzar el conocimiento en la asignatura. ¿Se puede aprovechar el mundo de la programación para una materia tan distante como esta? Por supuesto que sí, y a continuación te damos 20 ideas para ello.

## Explica el concepto



Coge un concepto del currículo y explícalo a través de la programación. Puede ser qué es el verso, de qué trata un texto narrativo, en qué consisten los diferentes signos de puntuación o cuál es el estilo periodístico. **Elige un tema y defínelo** a través de un proyecto de programación, ya sea en Scratch o en algún otro lenguaje sencillo de utilizar. Para documentarte puedes tener en cuenta tanto los libros de texto como [la información que propone Wikipedia](#).

## El resumen animado de tu obra favorita



Todos tenemos un libro, película u obra de teatro favorita. Todos, y los niños también. Esta segunda propuesta consiste en **explicar tu obra favorita mediante la programación**, determinar personajes que interactuarán, textos que intercambiarán o sucesos que acontecerán. Será necesaria una fase previa de resumen y puesta a punto para que el resultado final sea sencillo y directo al grano, y puedes basarte en [cómo contar historias en Scratch](#) para hacerte una idea de las estructuras a utilizar.

## Jugando a acertar con la gramática



Vamos a hacer un juego de preguntas y respuestas, algo que como ya vimos es muy sencillo de crear y puede dar mucho juego. Es divertido y ameno y puede adaptarse a todo tipo de edades si elegimos las preguntas adecuadas a la edad de los chavales. ¿Qué es una proposición? Asigna cuatro posibles respuestas, de las que sólo una es correcta. ¿Cuál de las siguientes frases utiliza correctamente el nombre  *Baca* ? ¿Cuál de los siguientes ejemplos es el incorrecto? Te ayudará realizar un guión previo con las preguntas y respuestas que luego llevarás al ordenador.

## Las formas verbales

Pronombres personales	PRESENTE
yo	programo
tú / vos	programas / programás
usted	programa

Esta cuarta propuesta de hoy está en la línea de la anterior, **crear un juego para aprender las formas verbales**. El ordenador pedirá una determinada forma verbal de algún verbo (por ejemplo, *¿cuál es la segunda forma del plural del pretérito perfecto simple del verbo haber?*) y el usuario deberá escribir la respuesta correcta (en el ejemplo dado sería *hubisteis*), procurando tener el mayor número de aciertos posible. Fácil, sencillo y entretenido, puedes tener como referencia el [Diccionario de la RAE](#) para conocer a fondo todas las conjugaciones

## ¿A qué autor pertenece este libro?



Vamos con otro juego pero mucho más orientado a la literatura, siendo perfecto para los grandes clásicos españoles. ¿Quién escribió ‘Don Quijote de la Mancha’? **Deberás acertar el autor de obras clásicas** de la literatura española, que no son pocas. Puedes aderezar el juego con preguntas más detalladas, como año – o siglo – en el que se escribió, contexto histórico, personajes principales... lo que quieras.

## Acierta la letra correcta



sobre las palabras más acertadas o falladas.

Pensando para chavales que estén aprendiendo a crearse su propio diccionario de palabras, podemos crear un juego en el que vayan saliendo **palabras a las que les falta una letra**, y el usuario deberá acertarla. ¿Qué letra le falta a la palabra *in\_enio*? ¿Una g o una j? Cuantos más puntos se consigan, mejor. Podemos aderezarlo con un ranking de los usuarios que más puntuaciones han obtenido, o también estadísticas

## ¿Qué palabra encaja aquí?



Un enfoque similar al anterior, pero abierto a buscar **las mejores palabras que encajen en frases** predefinidas. Podemos, por ejemplo, buscar frases de libros conocidos (“*En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un \_\_\_\_\_ de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor*”) o también hacer un trabajo previo en grupo, para que sea

la clase la que vaya eligiendo las mejores frases.

### Este personaje es...



La literatura es una pieza básica en la educación, pero muchas veces no conocemos **los personajes que copan nuestros libros**. Esta tercera propuesta trata de, a través de ilustraciones – que podemos descargar de Internet, o dibujar en clase de *Artes/Dibujo* -, determinar quién aparece en ellas. Podemos hacerlo con respuesta libre o, más fácil, que aparezcan una serie de opciones y nos permita elegir una de ellas como correcta.

### Cataloga los libros de tu biblioteca



Ya sea a través de alguna herramienta específica o creando la suya propia – todo dependerá, en gran medida, de la edad de los chavales – puede ser una interesante labor **catalogar los libros de la biblioteca del centro** y tener todos los datos *digitalizados* por los alumnos. De cada uno de los libros deberemos sacar su información básica (título, autor, editorial, ISBN, etc) e incluso también podemos pedir un breve resumen de

cada obra. Toda esa información la volcaremos al ordenador para tenerla disponible, incluso en Internet.

### ¿De qué libro se trata?



Y por último, si hablamos de libros, podemos hacer un interesante y sencillo ejercicio. Que cada uno de los chavales escriba un breve resumen de su libro favorito; luego, con esos resúmenes, que programen un juego en el **que con el resumen deberán acertar el libro**. Y, de nuevo, puedes hacer rankings, juegos colaborativos (cuantos más resúmenes, ¡mejor!) o incluso pedir otros datos, como autor o fecha de publicación.

### Diseña tu personaje



A la hora de crear o elaborar un texto muchas veces es necesario plantear cuáles son los personajes que van a participar en él, y a través de la programación podemos **crear un diseñador de personajes**. Algo parecido a [este proyecto Scratch de los viernes](#) pero que puede adaptarse a diferentes contextos. Como si fuera un [Mr. Potato](#) al que le vamos cambiando la armadura, la espada, el color de la ropa y lo que cada

uno quiera.

## Aprendiendo a escribir



Es tremendamente sencillo **crear un programa que vaya dejando el rastro** por donde vas poniendo el dedo, algo tremendamente útil en pantallas táctiles y que puede servir para fomentar las habilidades de caligrafía entre los que empiezan a escribir. Y mejor aún si también ofrecemos una plantilla o creamos algún tipo de juego en el que la finalidad sea aprender a escribir, y es que la programación en Lengua y

Literatura no sólo iban a ser videojuegos... ¿verdad?

## Cambia al protagonista



Imagina que has creado una historia gracias a la programación. El primer paso está dado, pero ahora **intenta cambiar a los personajes**: ¿tiene sentido que una historia tenga un marciano en vez de un caballero? ¿Qué otros elementos habría que cambiar para adaptar el nuevo personaje en el cuento? ¿Y si hacemos esto mismo con dos historias, intercambiando sus protagonistas?

## El juego de las palabras

Imagina un juego en el que, partiendo de un determinado listado de palabras, el juego te va mostrando una a una y te pide **la categoría gramatical a la que pertenece**. Sustantivos, determinantes, adjetivos, verbos... acierta para ganar puntos, pero si no lo haces los perderás. Tu objetivo, sacar la mejor puntuación de tu clase.

## Adivina a qué autor pertenece...



mundo de la literatura.

... cómo no, este libro. Hay muchas formas de hacer este tipo de juegos, ya sea mostrando un elemento y preguntando por su autor, o mostrando cinco y cinco e **intentando relacionarlos entre sí**. También puedes organizar las obras por temáticas, por modas o por lo que quieras —incluso pueden ser tus favoritas—, la cuestión es que puedan investigar y descubrir el

## Completa la frase con estas palabras



Cuando redactamos un texto muchas veces dudamos en ciertas palabras. ¿Por qué no plantear un juego que, **dada una frase y varias opciones de palabras con las que continuar, nos permita elegir entre una de ellas**? Cada una de las opciones proporcionará una puntuación, y el objetivo es lógicamente conseguir cuantos más puntos... mejor. Este juego puede equilibrarse para cualquier edad e incluso podemos coger frases de libro

## El refranero más popular

Esta propuesta es muy sencilla de implementar, ya que se basa en imágenes e ilustraciones... pero lógicamente con una relación en cuanto a lengua y literatura. El refranero popular español es muy amplio ([hay sitios que recopilan miles de ellos](#)) y por qué no hacer una selección y determinar una imagen que lo represente. Una vez las tengamos, podemos hacer un proyecto que muestra la imagen y ofrezca opciones de refranes; tendremos que elegir la correcta.



## Las fábulas

Igual que ocurre con los refranes, las fábulas son composiciones que buscan enseñar algo de una forma muy didáctica y sencilla. **Elige una fábula y crea una historia con ella** a través de la programación. Puedes incluso ir un paso más allá y, basándote en alguna fábula, reinventarla en forma de un videojuego pero que, eso sí, tenga el mismo objetivo y las mismas conclusiones.

## Antónimos y sinónimos



Ya habíamos hablado por aquí de lo sencillo que sería crear un juego para buscar sinónimos de una determinada palabra, y aquí te proponemos dar una nueva vuelta de tuerca sobre ese planteamiento.

**Buscar sinónimos y también antónimos.** A veces serán sólo sinónimos; otras veces sólo antónimos, o ambas cosas a la vez. Si la respuesta es múltiple puedes complicar las cosas. Equilibrar este proyecto

no será sencillo, pero una vez que lo consigas habrás aprendido mucho sobre estos términos.

## Las tildes

Porque [acento y tilde no es lo mismo](#), y lo segundo muchas veces cuesta demasiado comprender. Creemos un proyecto a través de la programación que nos permita aprender cuándo se acentúan determinadas palabras, y cuándo no. Puede ser con frases completas que deberás acentuar, o con palabras sueltas. Como quieras, hay mil posibilidades; si quieres, también puedes basarte en ejercicios que ya existan para crear los tuyos propios.

FUENTE: <http://www.educaciontrespuntocero.com>