

LAS TIC COMO RECURSO EN EL ACCESO A LA LECTO-ESCRITURA

Hurtado Montesinos, M^a Dolores

Profesora especialista en PT en el Centro de Recursos
del CPEE Pérez Urruti, Churra, Murcia.

1. APRENDIZAJE Y TIC.

Hoy día nadie pone en duda que el ordenador es un instrumento que potencia, favorece y desarrolla los procesos de enseñanza-aprendizaje. Prácticamente, podemos trabajar todos los contenidos curriculares pero además, de una forma nueva: la información le llega al alumno a través de distintos canales, lo que la hace más efectiva, conlleva una mayor motivación ante los aprendizajes, los personajes se mueven, actúan, le explican, muestran, todo un mundo de color y sonido en el que se ven envueltos, ofreciendo un aprendizaje más activo, ellos forman parte de la aventura, interactúan y se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y haciéndolo a su propio ritmo y nivel de competencia curricular.

Y si esto es así en general no digamos lo que supone para los alumnos que presentan determinadas necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad sensorial o motora. Con las adecuadas ayudas técnicas podemos cubrir dos grandes necesidades que pueden plantear en la escuela, por un lado, el acceso a la comunicación y, por otro, el acceso al currículo.

La LOGSE ya dejaba explícita la importancia de utilizar este recurso en la escuela. La Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE) es mucho más precisa. En el capítulo III de la Educación Infantil, en cuanto a sus objetivos expresa: *“las administraciones educativas fomentarán experiencias de iniciación temprana en las tecnologías de la información y de las comunicaciones”*.

Y en su capítulo IV relacionado con la Educación Primaria *“iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones”*.

Es indudable que la incorporación de las TIC a la enseñanza viene a determinar una nueva forma de aprendizaje, un cambio en las metodologías y agrupamientos, en la formación y preparación del profesorado, en la organización y respuesta de los centros educativos.

“La responsabilidad de la escuela es crear nuevos conocimientos y modelos educativos que respondan a la necesidad de generar nuevas fuentes de conocimiento. Los profesores deben estar preparados para generar en sus alumnos la motivación y el interés por el conocimiento”. Gallego y Alonso (1999).

2. ESTRATEGIAS PARA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TIC.

Las TIC son un poderoso recurso didáctico que, como hemos visto de forma general, permite la entrada de información por múltiples canales permitiendo acceder al aprendizaje de forma lúdica a nuestros alumnos, respetando su ritmo de aprendizaje y de forma particular trabajar todos y cada uno de los contenidos educativos de nuestras programaciones, eligiendo para ello los programas más adecuados.

Como recurso didáctico que son, habrá que diseñar diversas estrategias organizativas en los centros que garanticen su óptima utilización por parte de toda la comunidad educativa:

2.1. La formación del profesorado.

Existen centros con una gran trayectoria en materia de formación. Cada curso escolar eligen aquella modalidad formativa que mejor se adapta a sus necesidades.

Los Centros de Profesores y Recursos cuentan entre sus funciones diseñar un plan de formación amplio y diverso para cada curso escolar tratando de dar respuesta a las necesidades y preferencias del profesorado en su ámbito de actuación.

Es importante que la propuesta de formación surja del propio centro, eligiendo en su caso, la modalidad que mejor se adapte a sus necesidades. Las motivaciones de los distintos profesionales para formar parte de un proyecto de formación pueden ser muchos y variados, pero el eje de unión de todos ellos debe ser la reflexión sobre la práctica docente, la búsqueda de la propia formación y el desarrollo de una labor investigadora que les permita disponer de los recursos necesarios para dar una respuesta educativa ajustada a las características de los alumnos.

Estos son algunos de los objetivos de formación que se pueden programar:

- Adquirir formación en cuanto al uso de las TIC: su utilización e integración curricular.
- Conocer y utilizar diferentes programas educativos: de libre distribución, comerciales, herramientas de autor...
- Profundizar en el análisis de los programas educativos: áreas que desarrollan, niveles educativos a los que va dirigido, capacidades que desarrollan, rentabilidad de su uso, conexión con los distintos contenidos de nuestras programaciones, posibles adaptaciones para el alumnado que presenta necesidades educativas especiales...
- Confeccionar un banco de recursos para el centro: guía de programas educativos evaluados, fichas didácticas, aplicaciones multimedia...
- Investigar las posibilidades educativas de internet: listados de páginas web sobre temas concretos, guía de recursos encontrados en la red...

2.2. La organización del centro.

No podemos hablar de una verdadera integración curricular de las TIC si estas no están incluidas en los distintos documentos y programaciones de un centro educativo. Decisiones como:

- La disponibilidad y accesibilidad de estos recursos.
- Su organización.
- Horarios para su utilización.
- Responsable/es de los mismos.
- Normas en cuanto a su utilización.
- Previsión de determinadas ayudas técnicas para el acceso al ordenador de alumnos con discapacidad sensorial o motórica...

En definitiva, son decisiones que garantizan la utilización de estos recursos por parte de toda la comunidad educativa, quedando reflejadas en el Proyecto Educativo de Centro, Proyecto Curricular de Centro y en la Programación de Aula.

2.2.1. Proyecto Educativo de Centro.

Es un instrumento de gestión de los centros educativos, elaborado por el equipo docente, en el que se aspira a recoger y establecer el carácter propio del centro y las finalidades educativas de toda la comunidad escolar.

A modo de ejemplo veremos algunos de los objetivos que un centro educativo puede perseguir con el uso de las TIC:

| | |
|--|--|
| <p>GLOBALES DEL CENTRO</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Incorporación de las TIC en todos los ámbitos de la comunidad educativa como herramienta de acceso a la información y al conocimiento. - Contar con recursos suficientes para incorporar su uso de manera generalizada. - Crear un fondo de recursos disponible para toda la comunidad educativa. - Facilitar la formación a todos los miembros de la comunidad educativa en el uso de TIC. - Intercambiar experiencias. - Evaluar el uso de las TIC. |
| <p>DE LOS PROFESIONALES</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar la incorporación de las TIC a las distintas propuestas curriculares y a la práctica docente. - Informatizar los ámbitos de gestión del centro - Elaborar materiales diversos para facilitar el acceso de los alumnos al currículo. - Mejorar la formación en el uso de las TIC. |
| <p>DE LOS ALUMNOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el uso de las TIC dirigidas a favorecer el acceso a los diferentes contenidos curriculares. - Ofrecer una respuesta educativa de calidad acorde con los avances tecnológicos actuales. - Mejorar la calidad de vida de los alumnos con necesidades educativas especiales. |
| <p>DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Informar a las familias sobre el uso adecuado de las TIC y sus posibilidades educativas. - Desarrollar actividades de formación en cuanto al uso de las TIC. - Favorecer actividades que permitan la participación de las familias en el centro. |

2.2.2. Proyecto Curricular de Centro.

Teniendo como referente las prescripciones de la Administración, cada centro deberá ajustar y adecuar la respuesta educativa a las peculiaridades de cada contexto concreto. *Esta concreción se realiza para cada una de las etapas*

que se impartan en el centro, ya que éste es el tramo educativo para el que la Administración ha establecido el currículo (MEC, 1991).

Los elementos que configuran el currículo son: objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación. No se trata de incluir nuevos objetivos en cuanto al uso de las TIC, sino de hacer un recorrido por lo programado en nuestro currículo y ver cuales de ellos podemos desarrollar, ampliar, reformular... con la utilización de las TIC.

Los contenidos habrán de ser significativos y relacionados con sus intereses y motivaciones. Se elegirá una adecuada compensación entre los diferentes tipos de contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En cuanto a las líneas metodológicas el uso de las TIC propicia diferentes tipos de agrupamiento, el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo. Habrá que tomar decisiones en cuanto a:

- Trabajar con el grupo aula, rincón de actividad, agrupamientos flexibles del ciclo, talleres...
- Trabajar en pequeño grupo o de forma individual. Ambas modalidades de trabajo son muy válidas dependiendo de lo que deseemos en cada momento. En pequeño grupo conseguimos una interacción constante propiciando la participación y la socialización ya que el trabajo en grupo fomenta el diálogo, intercambios de experiencias, enriquece el vocabulario, capacidad de llegar a acuerdos y el respeto por los turnos establecidos. El trabajo individual va a permitir mayor capacidad de concentración y nos permitirá conocer en cualquier momento los conocimientos adquiridos y registrar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Acudir al aula de informática con todo el grupo de alumnos o establecer turnos organizándonos con el personal de apoyo.

- Qué profesionales del ciclo van a llevar a cabo la experiencia.

La evaluación de los procesos en los que hayamos incluido el uso de las TIC nos servirá para determinar los cambios a introducir en próximas sesiones.

A modo de ejemplo, podemos realizar un recorrido por los distintos objetivos, contenidos y criterios de evaluación tanto del currículo de la Educación Infantil como de la Educación Primaria deteniéndonos en aquellos que hacen especial referencia a la adquisición de la lecto-escritura y buscando los programas adecuados para desarrollar cada uno de ellos.

| | | | |
|--|---|--|---|
| E D U C A C I Ó N I N F A N T I L E S C R I T U R A | P R E R E Q U I S I T O S | Utilizar un vocabulario sencillo referido a personas, acciones, objetos y cualidades de su entorno próximo. | <ul style="list-style-type: none"> √ Pequeabecedario. √ Poliglotón. √ Mi primer diccionario. √ Juega con Pipo en la ciudad. |
| | | Producir frases sencillas con pronunciación y estructuración adecuada. | <ul style="list-style-type: none"> √ Serie LALO. √ Leer con Pipo 1. √ Mis amigos de Play Family. |
| | | Evocar y relatar hechos, cuentos, situaciones y acontecimientos de la vida cotidiana ordenados en el tiempo. | <ul style="list-style-type: none"> √ Caperucita roja. √ Hansel y Gretel. √ El flautista de Hamelín. √ Cuentos de Ika. |
| | | Usar las formas socialmente establecidas para saludar, despedirse, solicitar... | <ul style="list-style-type: none"> √ Mis amigos de Play Family. √ El Conejo lector primeros pasos. |
| | | Utilizar las normas que rigen el intercambio lingüístico (prestar atención, proponer sugerencias, adaptarse al tema...), en situaciones de diálogo y en conversaciones de grupo. | Cualquier programa educativo que se preste al trabajo en pequeño grupo. |
| | | Comprender las intenciones comunicativas de adultos y otros niños en distintas situaciones (seguir ordenes, captar lo más importante...) | En principio podría valernos cualquier programa ya que llevan órdenes de ejecución de las distintas actividades. |
| | | Manifestar interés por participar en situaciones de comunicación oral: expresar necesidades, deseos, reproducir trabalenguas, adivinanzas, canciones... | <ul style="list-style-type: none"> √ El conejo lector 1º pasos. √ Mis amigos de Play F. √ Mi primer diccionario. √ Trampolín primeros pasos. |
| | | Comprender y producir imágenes y símbolos sencillos como forma de comunicación. | <ul style="list-style-type: none"> √ Hola amigo. √ Aprende a leer con Pipo 1. √ Aprendo a leer. √ El jardín de las letras. |
| | | Demostrar interés hacia la comprensión y expresión de símbolos sencillos como forma de expresión escrita | <ul style="list-style-type: none"> √ Aprende a leer con Pipo 1. √ Aprendo a leer. √ Imagina y crea con Pipo. √ Leo y Escribo. √ El pequeño escritor. |

| | | | |
|---|---|---|--|
| E D U C A C I Ó N | A D Q U I S I Ó N | Participar de forma constructiva en situaciones de comunicación: hacer preguntas, dar opiniones, describir y narrar algo, proponer temas... | Cualquier de los programa educativo que se preste al trabajo en pequeño grupo. |
| | | Captar el sentido de textos orales de uso habitual: comprender vocabulario, la idea principal que se transmite, las relaciones entre los elementos... | ✓ Cuentos. ✓ Leo y Escribo. ✓ Vamos a leer con Pipo 2 ✓ El camino de la lectura |
| | | Memorizar, reproducir y representar textos orales sencillos con adecuada pronunciación, ritmo y entonación (adivinanzas, poemas, canciones...) | ✓ La granja de Play Family. ✓ El conejo lector. ✓ Imagina y crea con Pipo. ✓ Tuneland el país de las canciones. |
| | | Producir textos orales sencillos con varias intenciones comunicativas: utilizar correctamente el vocabulario, narrar de forma ordenada... | ✓ Leo y Escribo. ✓ Imagina y crea con Pipo. ✓ Érase una vez. ✓ |
| | | Curiosidad, interés y capacidad para captar el sentido de textos escritos, resumir ideas y sus relaciones. | ✓ Cuentos. ✓ Leo y Escribo. ✓ La selva de las oraciones. ✓ Vamos a leer con Pipo 2 |
| | | Utilizar estrategias de comprensión en lectura de textos: anticipar contenidos a partir de títulos, ilustraciones, uso del diccionario... | ✓ Cuentos. ✓ Leo y Escribo. ✓ Mi primer diccionario. ✓ El Pequeabecedario. |
| | | Leer textos con fluidez, entonación y ritmo adecuado: leer sílabas directas, inversas y mixtas, trabadas, signos de puntuación. | ✓ Serie LALO ✓ Aprende a leer Pipo 1 y 2 ✓ Vamos a leer 2 Zeta Mult. ✓ Leo y Escribo ✓ Cuentos |
| | | Elaborar textos escritos breves y sencillos: grafía correcta de cada fonema, sílabas directas, inversas y mixtas, trabadas, oraciones sencillas. | ✓ Creative Write ✓ Leo y Escribo. ✓ El pequeño escritor. ✓ Leer con Pipo 1 y 2 ✓ Serie Lalo 1, 2 y 3 |
| | | Incorporar a las propias producciones las normas ortográficas. | ✓ Ortografía ✓ Serie LALO |
| | | Producir textos escritos sencillos con presentación clara y ordenada. | ✓ Creative Write. ✓ Érase una vez. ✓ El pequeño escritor. ✓ Leo y Escribo. ✓ Imagina y crea con Pipo. ✓ Word. |

2.2.3. Programación de Aula.

Es la concreción del Proyecto Curricular para un grupo de alumnos determinado. La programación de aula es un elemento activo, sujeto constantemente a reflexión, a través del cual el profesor planifica su práctica educativa.

La programación de aula toma forma en las distintas unidades didácticas que el profesor elabora para hacer más asequible el proceso de enseñanza-aprendizaje a sus alumnos. El conocimiento previo que tengamos de los diferentes programas educativos nos ayudará a elegir el adecuado para incorporar en cada una de las unidades didácticas, la función que cumplirá el mismo: como eje motivador, reforzador de aprendizajes, ampliación..., la forma de trabajo: con el grupo aula, rincón de actividad, agrupamientos flexibles, talleres... y si esta actividad se va a realizar en pequeño grupo o de forma individual.

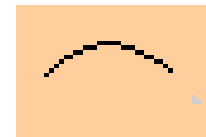
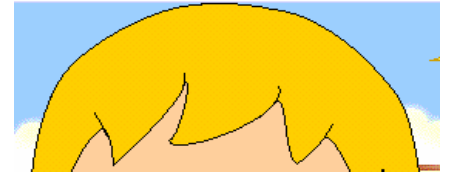
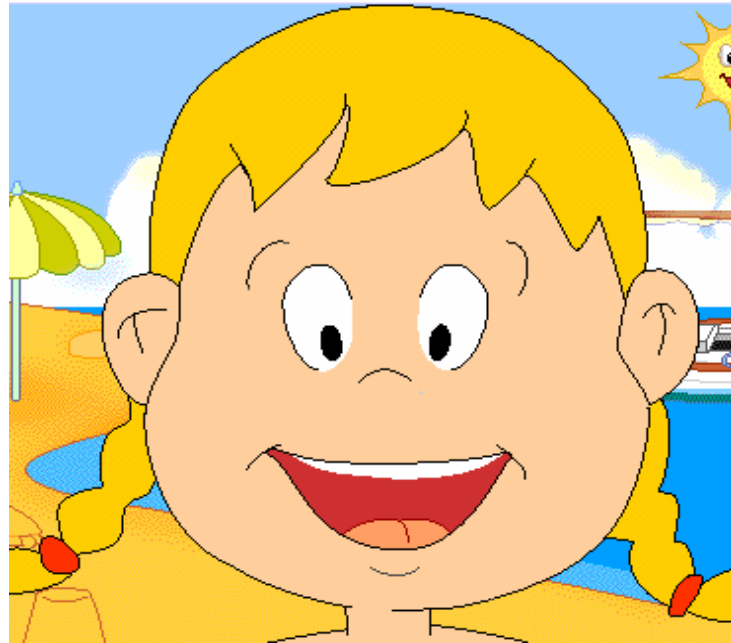
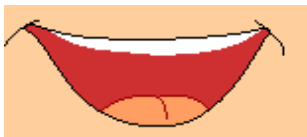
A modo de ejemplo, veremos como se ha diseñado una actividad de trabajo con el ordenador dentro de la unidad didáctica “**Mi cuerpo**” en segundo ciclo de Educación Infantil.

| | |
|-------------------|---|
| Objetivos | <p>Conocer global y segmentariamente el cuerpo humano, identificando sus características personales y diferenciales. Desarrollar las normas que rigen el intercambio lingüístico . Reconocer palabras muy familiares.</p> |
| Contenidos | <p>El cuerpo humano: Segmentos y elementos del cuerpo Características diferenciales Imagen global del cuerpo Exploración e identificación de sus características Curiosidad e interés por explorar</p> |

| | |
|---------------------------|--|
| | <p>Diferentes necesidades de comunicación y vocabulario ajustado. Diálogo y participación en conversaciones. Actitud de escucha y respeto. La lengua escrita como medio de comunicación.</p> |
| <p>Metodología</p> | <p>La sesión se desarrolló en el aula de informática con todo el grupo aula durante una hora. Al contar con doce equipos solamente diseñamos unas actividades en formato papel para realizar con la mitad de los alumnos mientras la otra mitad trabajaba en el ordenador. Cada alumno estuvo treinta minutos en cada una de las actividades: fichas en papel y ordenador. En cuanto a las actividades en formato papel: Las de tres años se realizaron para unir una parte con el todo. Las de cuatro años incorporaban una etiqueta con el nombre en mayúscula ya que así era como estaban trabando. Las de cinco introducían la etiqueta con el nombre en cursiva.</p> |
| <p>Actividades</p> | <p>Previamente se les “presentó” el ordenador y el programa que íbamos a trabajar “mis primeros pasos con Pipo”. Se familiarizaron con los personajes Pipo y Cuca y pasamos a realizar las distintas actividades que proponía el programa: trabajar con las partes del cuerpo y con las de la cara, tanto de un niño: Pipo, como de una niña: Cuca. Cada niño introducía su nombre en el programa y pasaba a elegir el personaje con el que trabajaría. El programa contempla tres niveles de dificultad: en el primer nivel trabajaron los alumnos de tres años, en el segundo los de cuatro y en el tercero los de cinco. Esto solo fue una elección de principio de actividad ya que si un alumno de 4 años resolvía sin dificultad las actividades propuestas le pasábamos al tercer nivel.</p> |

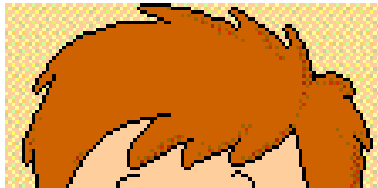
| | |
|------------------------|---|
| | <p>Una vez realizadas las actividades de la cara y el cuerpo pasaban a otra actividad más lúdica que consistía en vestir a los dos personajes con la ropa y elementos que desearan.</p> |
| Recursos | <p>Humanos: la tutora y la responsable de medios informáticos. Materiales: Sala de informática, programa “mis primeros pasos con Pipo”</p> |
| Temporalización | <p>La unidad didáctica se desarrolló durante dos semanas y la sesión con el ordenador fue de una hora de duración con cada uno de los grupos de infantil: tres, cuatro y cinco años.</p> |
| Evaluación | <p>Se constató en la evaluación la gran capacidad de motivación de este recurso y su potencial educativo así como la posibilidad de adaptar la actividad a las necesidades de cada uno de los alumnos. Todo ello sin excesivo coste para los profesionales.</p> |

Une con líneas las partes de la cara de Cuca

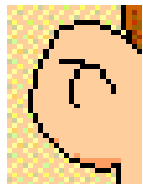


(Dibujo extraído de software educativo: "Mis primeros pasos con Pipo")

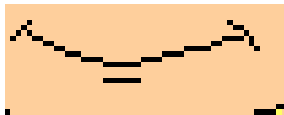
Une con una línea las partes de la cara de Pipo
(Dibujo extraído de software educativo: "Mis primeros pasos con Pipo")



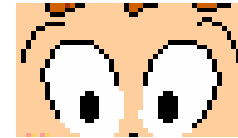
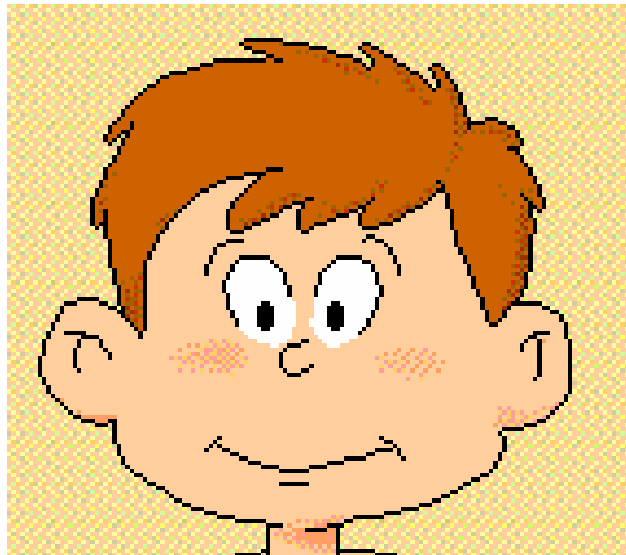
PELO



OREJA



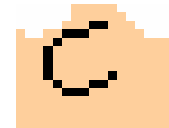
BOCA



OJOS



OREJA



NARIZ

Une con líneas las partes de la cara de Cuca

(Dibujo extraído de software educativo: "Mis primeros pasos con Pipo")

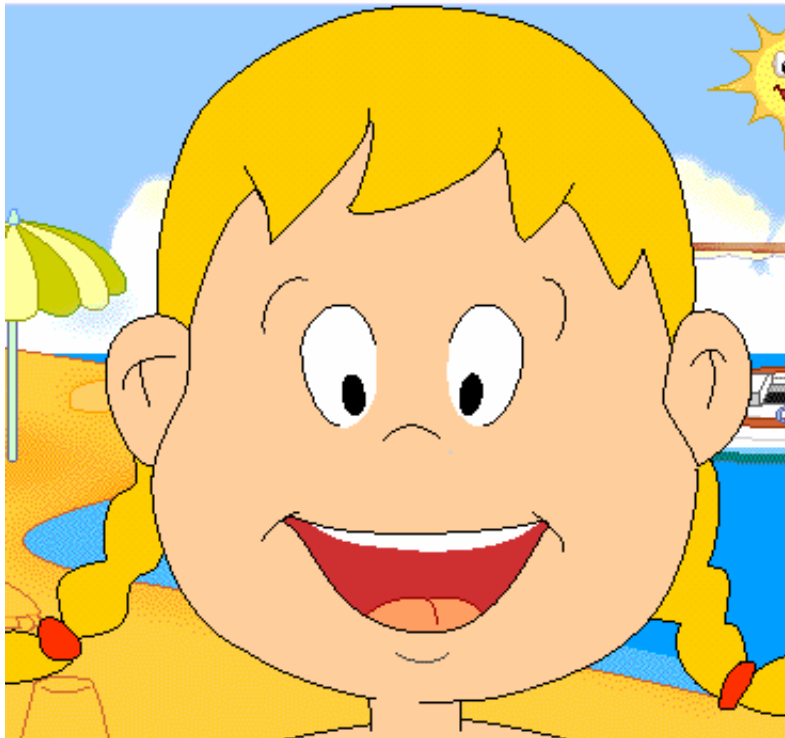
Pelo

Ojos

Nariz

Orejas

Boca



3. PROGRAMAS EDUCATIVOS.

3.1. Concepto.

Un programa es un recurso informático que está realizado para cumplir unos determinados objetivos, si además es educativo, debe cumplir entre ellos, el objetivo de educar.

Para integrarlo en nuestra práctica educativa debe de contener actividades que nos ayuden a desarrollar los contenidos propuestos en nuestras programaciones para conseguir los objetivos marcados en las mismas.

3.2. Tipos de programas.

Los programas podemos clasificarlos de diferentes formas. Según Sánchez Montoya (1999) los programas pueden ser:

- **Cerrados:** Transmiten información al usuario a través de la práctica y repetición de sus actividades. Como el contenido es fijo solo son adecuados para el mismo alumno durante un tiempo limitado.
- **Semiabiertos:** Permiten introducir algunas variantes como:
 - Nivel de dificultad
 - Velocidad de respuesta
 - Número de intentos por pregunta
 - Itinerarios...
- **Abiertos:** Proporcionan un marco de trabajo abierto en el que el profesor, según unas reglas de tipo general puede crear ejercicios y actividades para que las realice el alumno.

Según su contenido

- **Tutoriales:** el ordenador es una ayuda personalizada para el alumno: un tutor adaptado a sus necesidades y ritmo de aprendizaje (método de mecanografía, de pintura...)
- **Reeducación y refuerzos:** buscan conseguir resultados educativos concretos y evaluables. Proporcionan situaciones de aprendizaje basadas en supuestos precisos.
- **Simulaciones y juegos pedagógicos:** para estudiar con detalle la evolución de determinados fenómenos. El juego pedagógico persigue entrelazar la diversión con la educación.
- **Herramientas de autor:** permiten realizar pequeñas aplicaciones sin necesidad de contar con conocimientos de programación.

3.3. Análisis, selección y evaluación de programas educativos.

En el mercado hay gran variedad de programas educativos que podemos adquirir. También en internet contamos con un importante banco de recursos en esta línea, solo en el rincón del Clic www.xtec.es/recursos/clic disponemos de más de 114.000 actividades educativas para descargar de forma totalmente gratuita. No es de extrañar que surja la exigencia de conocer estos recursos para saber elegir el más adecuado a nuestras necesidades concretas.

Siguiendo a Pére Marqués (2002) estos son algunos de los requisitos que debe cumplir un programa educativo:

- **Facilidad de uso e instalación:** en todo momento el usuario debe conocer el sitio del programa donde se encuentra y tener la posibilidad de moverse según sus preferencias. Contar con una instalación sencilla.

- **Versatilidad:** que sean fácilmente integrables con otros medios didácticos adaptándose a diferentes entornos: lugar de trabajo, diferentes usuarios... Para ello deben ser abiertos, programables (les puedo introducir algunos parámetros como el grado de dificultad, tiempo de respuesta, idioma...) Que tengan un sistema de evaluación y seguimiento con informes de las actividades realizadas por los alumnos. Que permita continuar con los trabajos empezados con anterioridad. Que permita el uso de otros materiales (fichas, diccionarios...) y la realización de actividades complementarias.

- **Calidad del entorno audiovisual:** el atractivo de un programa depende de su entorno comunicativo, para ello cuidará:

- El diseño claro y atractivo, resaltando a simple vista lo más importante.
- Calidad técnica y estética (títulos, menús intuitivos, barras de navegación, diferentes medios de comunicación...)
- Adecuada integración de la multimedia (a veces los mensajes de error son tan motivantes que el alumno se equivoca adrede)

- **Calidad de los contenidos:** la información presentada debe ser correcta y actual, diferenciando datos objetivos de elementos puramente fantásticos. Sin faltas de ortografía y sin discriminación por razones de sexo, clase social, raza, religión o creencias.

- **Navegación e interacción:** debemos conocer en todo momento en que lugar del programa nos encontramos y todas las posibilidades que este conlleva, teniendo el usuario el control de lo que desea hacer. La velocidad debe

ser adecuada. Si además del ratón permite el uso del teclado para la realización de las actividades estamos posibilitando que una población de alumnos con discapacidad motora pueda acceder a los mismos. Debemos pedir que tengan análisis de respuesta, esto es, que ignore diferencias no significativas entre lo tecleado por el usuario y las respuestas esperadas (dejar un espacio, mayúsculas o minúsculas, acentos, punto al final de frase...)

- **Originalidad y uso de tecnología avanzada:** dado lo avanzado de la tecnología en la actualidad debemos pedir que fomenten el proceso de aprendizaje, la asociación de ideas, la creatividad, poner en práctica nuevas técnicas, reducción de tiempo y esfuerzo...

- **Capacidad de motivación:** para motivar, las actividades, deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia los contenidos. También, es importante que atraiga al profesorado y les anime a utilizarlo.

- **Adecuación a los usuarios y a su ritmo de trabajo:** tendrá en cuenta las características iniciales de los usuarios a los que va dirigido y los procesos que vayan realizando. Esta adecuación se manifestará en: contenidos significativos, actividades adecuadas a sus capacidades y un buen entorno de comunicación.

- **Potencialidad de los recursos didácticos:** debe proponer actividades diversas ya que si no es así llegará pronto el aburrimiento. Utilizará organizadores al introducir los distintos temas. Empleará diferentes códigos comunicativos. Incluirá preguntas y tutorizará las acciones de los usuarios, orientando su actividad, prestando ayuda cuando la necesiten y suministrando refuerzos.

- **Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje:** deben potenciar la iniciativa y el aprendizaje autónomo decidiendo las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo. Facilitará el aprendizaje a partir de los errores, proporcionando ayudas y refuerzos. Fomentará estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar su propia actividad.

- **Enfoque pedagógico actual:** las actividades deben estar en consonancia con las tendencias pedagógicas actuales, evitarán la simple memorización y tendrán en cuenta las teorías constructivistas del aprendizaje significativo, donde además de comprender los contenidos puedan investigar y buscar nuevas relaciones.

- **La documentación:** deben contener un manual de usuario y una guía didáctica. Algunos, además sugieren actividades complementarias y/o el uso de otros materiales. La mayoría de los programas actuales incorporan las guías y/o manual de usuario en formato electrónico (en fichero word o pdf dentro del mismo Cd-rom).






3.4. Ejemplo de fichas de valoración de programas educativos.

Partiendo de unas premisas iniciales y de varios modelos de fichas de evaluación de programas educativos, cada centro debe elaborar aquella que contenga los apartados que considere necesarios para su mejor funcionamiento.

| FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA | | | | |
|---|-----------|------|----------|------|
| Pere Marquès-2002 | | | | |
| Título del material: | | | | |
| Dirección URL: | | | | |
| Autores/productores: | | | | |
| Temática: | | | | |
| Objetivos: explicitados en el programa o la documentación. | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| Contenidos que se tratan: | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| Destinatarios: | | | | |
| TIPOLOGIA: Preguntas y ejercicios – Unidad didáctica tutorial – Base de datos – Libro – Simulador/aventura – Juego/taller creativo – Herramienta para procesar datos | | | | |
| ADAPTACIONES PARA COLECTIVOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES | | | | |
| - | | | | |
| Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| - | | | | |
| DOCUMENTACIÓN: Ninguna – Manual – Guía didáctica - // - En papel – En CD – On-line – | | | | |
| SERVICIOS On-line – Ninguno – Sólo consultas – Teleformación - // - por Internet | | | | |
| REQUISITOS TECNICOS: PC – MAC – Teléfono Wap - // - Impresora – Sonido – Cd – Dvd – Internet – | | | | |
| OTROS (hardware y software) | | | | |
| ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y FUNCIONALES | | | | |
| Marcar con una X donde proceda | | | | |
| Eficacia didáctica, puede facilitar el logro de sus objetivos..... | Excelente | Alta | Correcta | Baja |
| Facilidad de instalación y uso..... | | | | |
| Relevancia de los aprendizajes..... | | | | |
| Versatilidad didáctica..... | | | | |
| Considera problemáticas de acceso..... | | | | |
| Capacidad de motivación..... | | | | |
| Adecuación a los destinatarios..... | | | | |
| Potencialidad de los recursos didácticos.... | | | | |
| Tutorización..... | | | | |

| | | | | |
|---|---|------|----------|------|
| Enfoque aplicativo/creativo..... | | | | |
| Fomento de autoaprendizaje..... | | | | |
| ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS | | | | |
| Entorno audiovisual: presentación, letra, sonidos, pantallas..... | Excelente | Alta | Correcta | Baja |
| Elementos multimedia..... | | | | |
| Calidad y estructuración de los contenidos | | | | |
| Estructura y navegación por actividades... | | | | |
| Hipertextos | | | | |
| Interacción con las actividades..... | | | | |
| Ejecución fiable, velocidad..... | | | | |
| Originalidad y uso de tecnología avanzada | | | | |
| RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA | | | | |
| Introducción Organizadores previos Esquemas Gráficos Imágenes Preguntas | Ejercicios de aplicación Ejemplos Resumen/síntesis Actividades de autoevaluación | | | |
| ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN LAS ACTIVIDADES DEL PROGRAMA Marcar uno o más | | | | |
| Control psicomotriz Memorización/evocación Comprensión/interpretación Comparación/relación Análisis/síntesis Cálculo/proceso de datos Buscar/valorar información | Razonamiento Pensamiento divergente/imaginación Planificar/organizar/evaluar Hacer hipótesis/resolver problemas Exploración/experimentación Expresión/crear Reflexión metacognitiva | | | |
| OBSERVACIONES | | | | |
| Eficiencia, ventajas que comporta respecto a otros medios - - - - - Problemas e inconvenientes - - - A destacar (observaciones) - - - | | | | |
| VALORACIÓN GLOBAL | Excelente | Alta | Correcta | Baja |
| | | | | |

FICHA DE EVALUACIÓN DE SOFTWARE DEL C.P.E.E. "PÉREZ URRUTI"

| FICHA DE PROGRAMAS | |
|---|---|
| Nombre del programa | PRIMEROS PASOS CON PIPO. |
| Autor/editorial/web: | Cibal Multimedia. www.pipoclub.com |
| Características técnicas del programa | Pentium. 16 Mb RAM. Windows 95 o superior. Compatible con 2000 y XP. |
| Accesibilidad: | Ratón y teclado. |
| Aspectos curriculares | |
| Nivel: | Educación Infantil (1 a 4 años) |
| Area/Tema | Multidisciplinar. |
| De utilidad para: | El manejo del ratón. Los números (del 1 al 10). Las letras. Los colores. Las formas geométricas. Vocabulario. Las partes del cuerpo. La ropa. Los animales. Música. |
| Descripción de las distintas actividades: | <p>Es un programa para que los más pequeños se introduzcan en el mundo del ordenador de una forma divertida.</p> <p>Los distintos personajes introducen al niño en 16 juegos:</p> <ul style="list-style-type: none">  Los peces: Relacionar números y cantidades. ✓ El abecedario: Aprender las letras. ✓ Los lápices: Practicar los colores.  Las setas musicales: Las notas. ✓ Los sombreros: Los animales y sus sonidos. ✓ El álbum de fotos: Las partes de la cara y del cuerpo  Las nubes: Las vocales. ✓ Los globos: Aprender a contar hasta 10. ✓ Las mariposas: Reconocer colores.  Las burbujitas: Controla el movimiento del ratón. ✓ Atrapa al pez: Practicar el pulsar el ratón. ✓ Los animales submarinos: Mover y pulsar.  El castillo: Hacer parejas. ✓ Viste a Pipo y Cuca: Las prendas de vestir. ✓ Los puzzles: Lógica y discriminación visual. ✓ Las figuras: Encajar figuras geométricas básicas. <p>En la pantalla de progresos se registran sus avances.</p> |
| Capacidades que desarrolla | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memoria. ✓ Atención. ✓ Discriminación perceptiva. ✓ Coordinación óculo-manual. |



| Aspectos pedagógicos | |
|---|--|
| Relación con los Contenidos Curriculares: | Lenguaje oral: vocabulario. Comunicación escrita: correspondencia fonema-grafía. Relaciones de medida y representación en el espacio: propiedades de los objetos: color, forma, tamaño... El número, la serie numérica, los primeros números. Expresión plástica: percepción diferenciada de colores. Expresión musical: ruido, silencio, música, canción. los instrumentos musicales. Conocimiento global y segmentario del cuerpo. Conocimiento de los animales de su entorno. |
| Observaciones respecto a la utilización: (Agrupamientos, distribución...) | Uno de los objetivos prioritarios del producto es que el niño en edades tempranas comience a familiarizarse en el uso y manejo del Ratón . Se puede utilizar tanto de forma individual como en grupo |
| Papel del profesor (ninguno, guía, consultor, observador...) | En todos los juegos hay 3 Niveles de dificultad, de tal manera que se pueden ajustar a las capacidades evolutivas de cada niño. Para los más pequeñines, el simple movimiento del ratón producirá una agradable respuesta. |
| Sugerencias de Actividades de complemento. | El programa acompaña un cuento y pegatinas. En la página Web de Pipo encontraremos gran cantidad de recursos como actividades complementarias. |

| Valoración | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Funcionamiento/manejo | Motivación: |
| Muy fácil e intuitivo. | Muy buena. |
| Navegación e Interacción: | Calidad de los contenidos: |
| Buena. | Buena. |
| Entorno audiovisual: | Potencia recursos didácticos: |
| Muy Bueno. | Si. |
| Acompaña documentación: | Adecuación a los usuarios: |
| Completo manual, libro y pegatinas. | Tres niveles de dificultad. |
| Valoración técnica | Valoración pedagógica |
| Muy buena. | Muy buena. |

FICHA DE EVALUACIÓN DE TECNONEET www.educarm.es





| | |
|-----------------|--|
| Título | ADIBU CHU EN EL MAR |
| Autor/Editorial | Coktel./Vivendi Universal |
| Web/Dirección | http://www.vup-interactive.es |
| Requerimientos | Pentium 133. 16 Mb de Ram como mínimo (recomendado 32). Windiws 95 o superior. Tarjeta de video compatible 800x600. Tarjeta de sonido. |
| Documentación | Manuel de instalacion y guía de utilización. |

Aspectos Curriculares

| | |
|-------------------------|--|
| Destinatarios | de 2 a 4 años |
| Etapas | Educación Infantil |
| Ciclos | Primer y Segundo Ciclo |
| Áreas/Ámbitos | Identidad y Autonomía Personal. Medio Físico y Social. Comunicación y Representación. |
| Contenidos Curriculares | <p>Juego y movimiento (exploración de las posibilidades y limitaciones motrices del propio cuerpo en situaciones lúdicas y de la vida cotidiana. Nociones básicas en el espacio y en el tiempo.</p> <p>Los primeros grupos sociales (orientarse en los espacios habituales)</p> <p>La vida en sociedad (tipos de paisajes, campo, mar, montaña)</p> <p>Los objetos (explora e identifica objetos atendiendo a sus características).</p> <p>Animales y plantas (conocimientos de animales y plantas y del entorno y de otros paisajes)</p> <p>Lenguaje oral (vocabulario ajustado a situaciones cotidianas, comprender intenciones comunicativas en distintas situaciones, reproducir canciones)</p> <p>Expresión plástica (colores primarios)</p> <p>Relaciones medida y representación en el espacio (el número, comparación de objetos, objetos cotidianos en el espacio, arriba abajo, ...)</p> |
| Descripción | <p>En el juego aparecen una serie de personajes que te acompañan a lo largo del programa:</p> <p>Adibú chu, Pequeño extraterrestre que acompaña al niño en las distintas actividades, Sabión permite obtener ayuda en cualquier momento y Lulibella nos acompaña a realizar las actividades al aire libre explicando las reglas de los juegos.</p> <p>Hay una pantalla principal dentro de una casa:</p> <p>Televisión, permite al niño ver las actividades realizadas al aire libre.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>La caja de sorpresas, permite al niño coleccionar sus trofeos. radiocassette, donde podremos escuchar música.</p> <p>El baúl de los juguetes, donde encontramos cuatro juegos: colorear, canciones infantiles, bingo sonoro y puzzles.</p> <p>Con los distintos elementos de la casa podremos encontrarnos con situaciones interactivas (pedir osito, hacer zumo, tocar música,...).</p> <p>A través del ventanal se accede a las actividades al aire libre y encontramos:</p> <p>El paseo de la tortuga, reconoce y reproduce trayectos.</p> <p>El collar de conchas, ejercicio de creatividad.</p> <p>El juego de los colores, guarda juguetes en un cubo en función de su color.</p> <p>Encuentra al cangrejo, donde aprendemos diferentes conceptos (delante, detrás, encima, debajo, ...)</p> <p>Vamos de pesca, contar los peces de una colección para meter en el cubo la cantidad indicada.</p> <p>El cofre del tesoro, reconocimiento de formas.</p> <p>La sombra en la orilla del mar, asocia un sonido a una imagen crea libremente un ambiente sonoro.</p> |
|--|---|

| Aspectos Pedagógicos | | Aspectos Técnico-Estéticos | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Capacidad de Motivación | ★★★★★ | Entorno Audio-Visual | ★★★★★ | | | | |
| Adecuación de los Contenidos | ★★★★ | Navegación | ★★★ | | | | |
| Interactividad | ★★★★ | Calidad de los Contenidos | ★★★★ | | | | |
| Capacidades que desarrolla | Conocimiento | <input type="checkbox"/> | Comprensión | <input type="checkbox"/> | Aplicación | <input type="checkbox"/> | |
| Análisis | <input type="checkbox"/> | Síntesis | <input type="checkbox"/> | Resolución de problemas | <input type="checkbox"/> | Creatividad | <input type="checkbox"/> |

| Observaciones | Valoración Global: ★★★★★ |
|---|---|
|  Ventajas | Inicia al niño en el manejo del ordenador, aprende canciones, colorear, asocia sonidos a imágenes, recuerda en video la actividad realizada, experimenta escenas de la vida diaria, trabaja vocabulario espacial. |
|  Inconvenientes | Necesita mucho espacio en disco duro. |
|  Ideas | |
|  Instalación | 70 Mb de disco duro. |

3.5. Ficha de catalogación y evaluación de programas educativos.

Cuando lo que nos interesa es disponer de información de los programas para una consulta rápida lo más adecuado es realizar una base de datos con las características más significativas de los mismos.

El realizar la ficha de catalogación en base de datos nos facilitará la búsqueda de programas estableciendo determinados criterios. Por ejemplo: programas que trabajen lectoescritura, programas para educación infantil, programas de matemáticas...

Un ejemplo de ficha para catalogar programas podría ser esta:

| Nombre del programa | Editorial Página web | Nivel educativo | Área | Descripción de las actividades |
|---------------------|-------------------------|-----------------|------|--------------------------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

4. Creación de materiales multimedia

El objetivo de este apartado es proporcionar unas orientaciones al profesional para utilizar las TIC de forma que:

- Les facilite el trabajo en el aula.
- Y para que puedan realizar sencillas aplicaciones multimedia.

Para ello voy a exponer una serie de pasos necesarios tanto para hacer fichas de trabajo como crear una aplicación multimedia cuyo contenido sea el proceso lecto-escritor, a partir de PowerPoint. Así, tenemos:

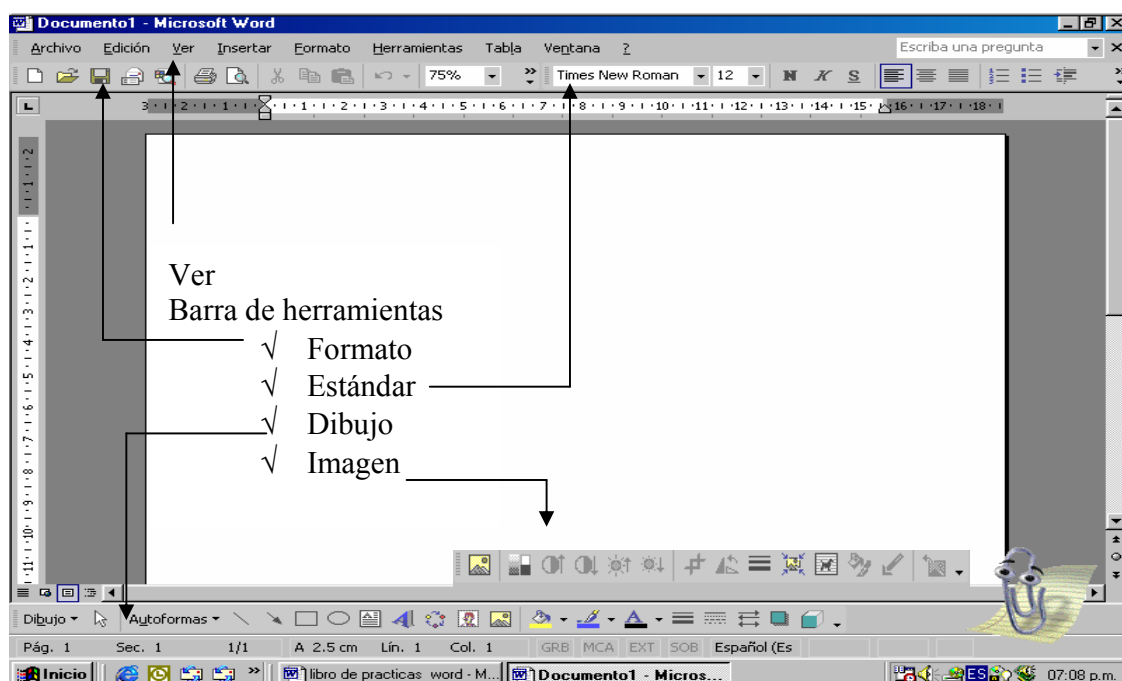
a) Elaboración de ficha de trabajo a partir de los programas educativos

Vamos a realizar una ficha de trabajo con el procesador de textos Word partiendo de los personajes de un programa educativo.

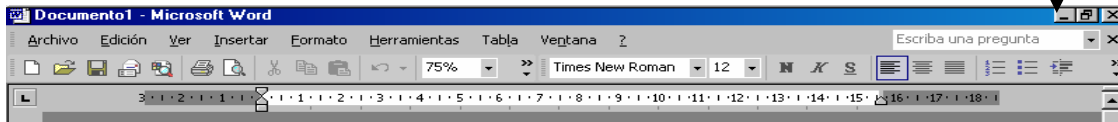
En primer lugar abrimos el procesador de textos: **Inicio – Programas – Word**.

Esta es el área de trabajo cuando abrimos el procesador con las distintas opciones. Tendremos que tener activas las barras de: formato, estándar, imagen y dibujo.


Para ello: **Ver – barra de herramientas**. Seleccionar las citadas.



Una vez establecido el espacio de trabajo minimizamos word para dejarlo activo en la barra de tareas.



Procedemos a continuación a insertar el programa educativo del que queremos utilizar alguna de sus pantallas para la realización de la ficha didáctica.

Cuando estemos viendo la pantalla que deseamos copiar damos un toque a la tecla Imprimir pantalla  que se encuentra a continuación de la **tecla F12**.

Lo que acabamos de hacer es mandar la imagen que está en pantalla al portapapeles de windows.

Ahora debemos pasar al procesador de textos word.

Con las teclas **Alt. + tabulador** vamos viendo los diferentes programas que tenemos abiertos, uno de ellos será word que lo dejamos en la barra de tareas al empezar la práctica.

Una vez en word nos situamos con el botón derecho sobre la hoja de papel en blanco y seleccionamos la opción **pegar**.

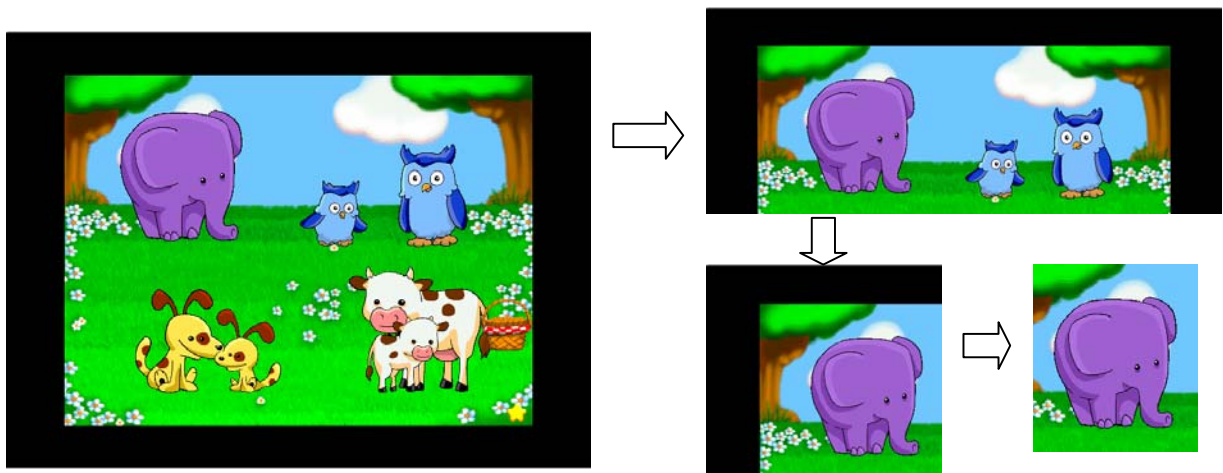
Nos aparecerá la pantalla del programa.



Si seleccionamos esta imagen picando sobre ella con el botón izquierdo del ratón nos aparecerá la barra de imagen.



Con la opción recortar vamos eliminando lo que proceda. En este caso nos vamos a quedar solamente con la ratita Raquel.



A continuación con la opción **Ajuste del texto** elegimos **delante del texto**.



Con el objeto/os deseados elaboramos la ficha de trabajo agregando cuadros de texto, formas, líneas, etc. de la barra de dibujo.



Cuando tenemos muchos objetos en una lámina y queremos formar con todos ellos un solo dibujo procedemos a seleccionarlos uno a uno con el ratón mientras mantenemos pulsada la tecla \uparrow luego picamos sobre **Dibujo – Agrupar objetos**.

Busca la etiqueta con el nombre de cada animal

| | |
|---|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

(Dibujos extraídos del software educativo: “Conejo Lector Primeros Pasos”)

b) Aplicación multimedia a partir de PowerPoint

PowerPoint es una aplicación que va incluida en el paquete de Microsoft Office y nos permite realizar presentaciones. Las presentaciones son un conjunto de diapositivas que utilizamos para explicar una idea, concepto, charla, etc. en la que puedo incluir para su mejor comprensión imágenes, sonidos, videos...

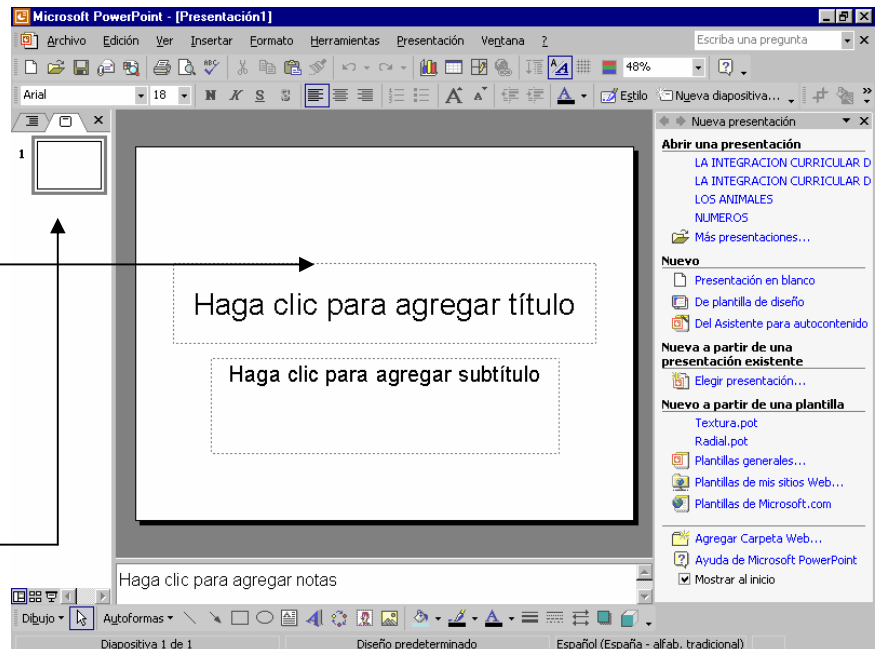
De tal forma que podemos realizar una presentación para explicar cualquier contenido curricular.

Procedemos a abrir el programa: **Inicio – Programas – PowerPoint.**

Encontrándonos con la siguiente área de trabajo.

En el centro de la pantalla estaría la página o diapositiva en la que estamos trabajando.

Conforme vamos creando diapositivas se van colocando en orden de realización en el margen izquierdo formando un libro o presentación.



Lo primero que debemos plantearnos a la hora de crear una presentación es tener muy claro lo que queremos hacer para poder darle la estructura adecuada.

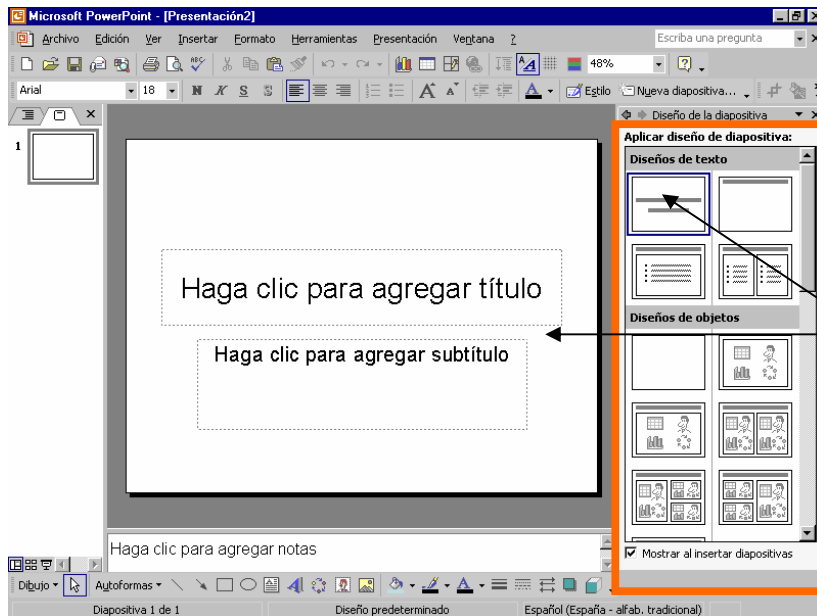
Vamos a proceder a crear una aplicación para trabajar la lectura comprensiva a partir de un texto corto y una serie de cuestiones sobre la misma.

La estructura sería:

- Una pantalla con el título de la aplicación.
- Una pantalla con la lectura.

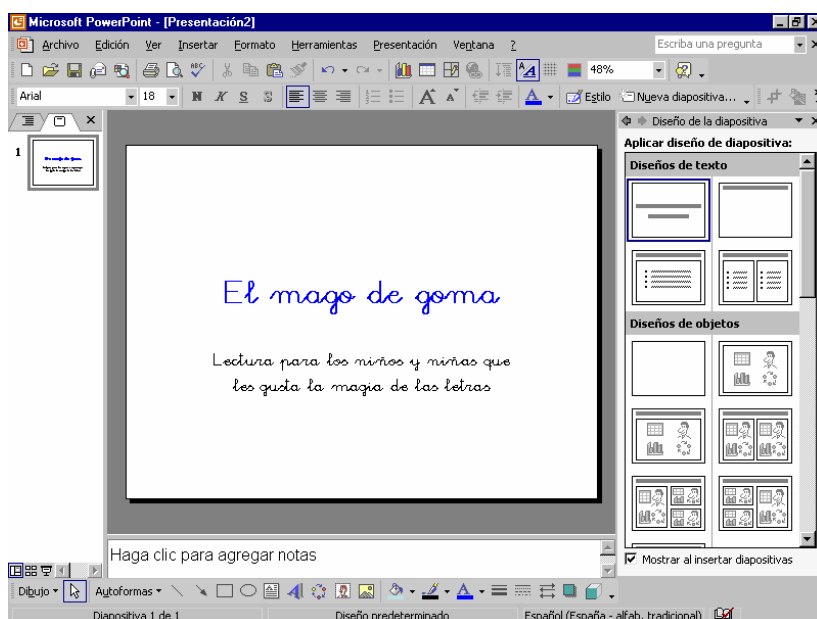
- Varias pantallas en las que se plantea una cuestión o pregunta con varias opciones de respuesta.

Iremos procediendo a su realización explicando en cada paso el proceso seguido.



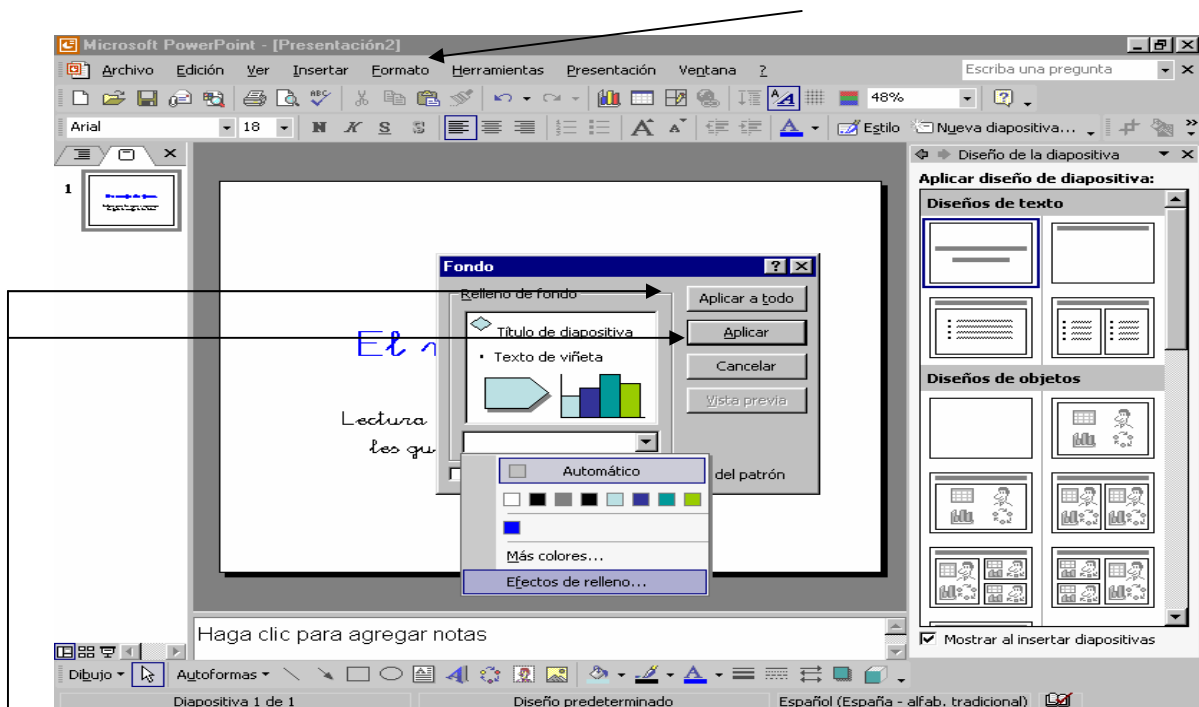
Antes de empezar con cada diapositiva debemos pensar que diseño tendrá. Podemos elegir el mismo en **diseño de diapositiva** y nos aparecerá el cuadro de la derecha con varios diseños. Picando en el deseado la diapositiva que tenemos abierta adquirirá ese formato.

En este caso hemos elegido como diapositiva primera una en la que aparece la opción de poner título y subtítulo.

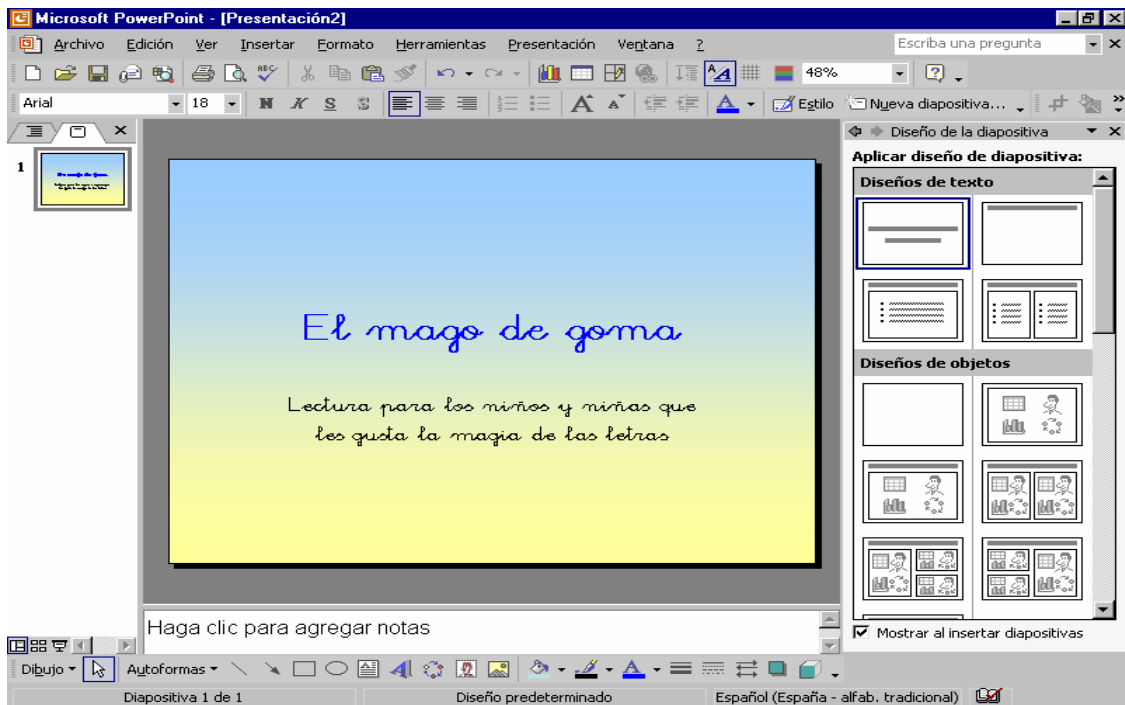


Una vez realizado el título podemos proceder a poner un color de fondo a nuestra presentación.

Si picamos en la barra de herramientas en **Formato – Fondo**



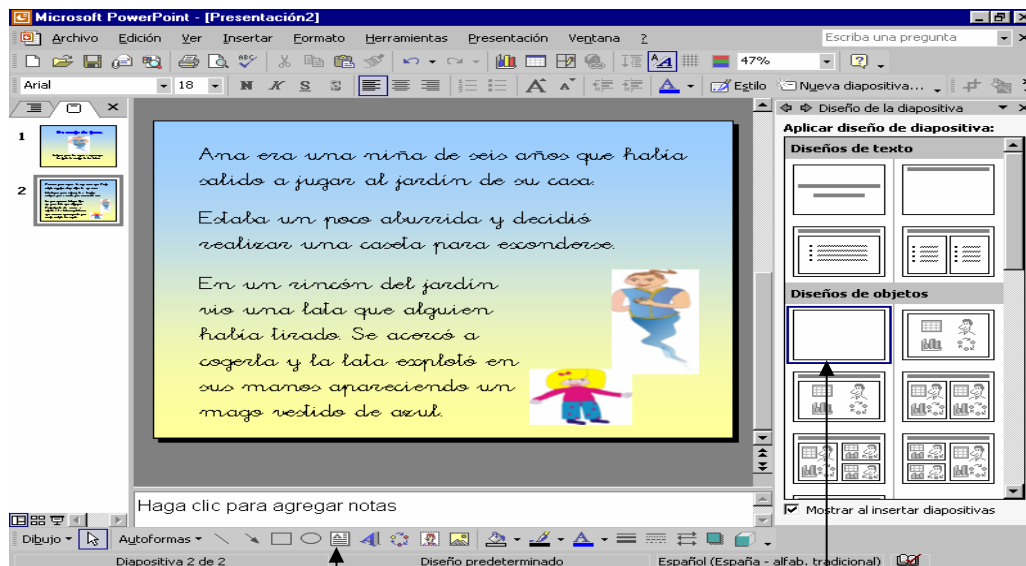
se nos despliega el siguiente menú donde podemos elegir efectos de relleno y jugar con la combinación de dos colores. Cuando lo hayamos hecho tenemos la opción a aplicar ese fondo a todas las diapositivas de la presentación o solo a esta primera y poder así aplicar un fondo distinto a cada diapositiva.



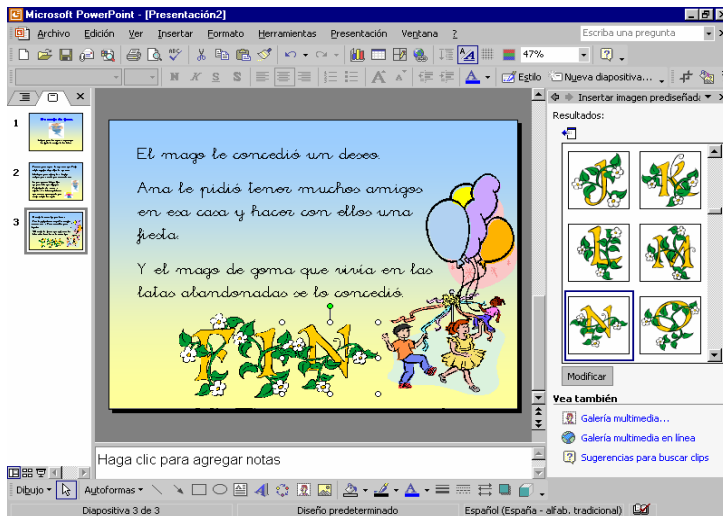
También podemos ponerle una imagen alusiva al texto. Para ello picamos en **Insertar – Imagen** y la opción prediseñadas o de otro archivo según donde tengamos la imagen que queremos incluir.



Una vez realizada la primera diapositiva pasamos a la siguiente: Picando en nueva diapositiva o en **Insertar – Nueva diapositiva**.



Para esta nueva diapositiva hemos elegido una diapositiva en blanco para crear el cuento con un marco de texto de la barra de dibujo situada en la parte inferior.



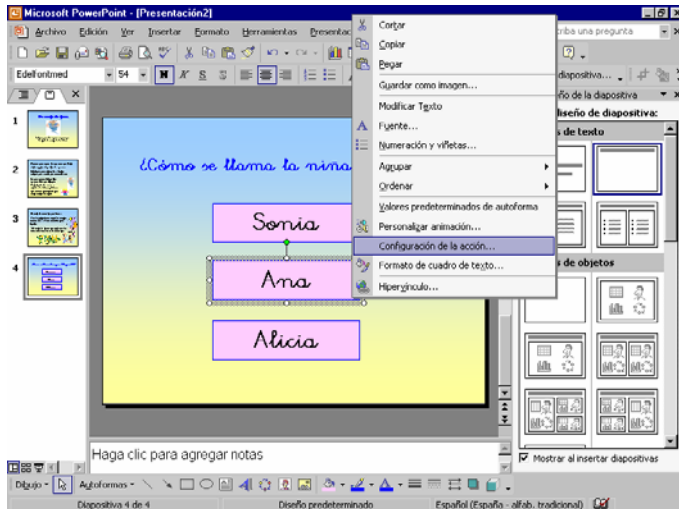
Una vez realizado el texto del cuento pasamos a realizar las páginas donde plantearemos las preguntas sobre la lectura.

Plantearemos una pregunta por diapositiva y daremos tres opciones de respuesta, una de ellas será la correcta y le pondremos un refuerzo de aplausos y dos serán erróneas no llevando ningún tipo de refuerzo.



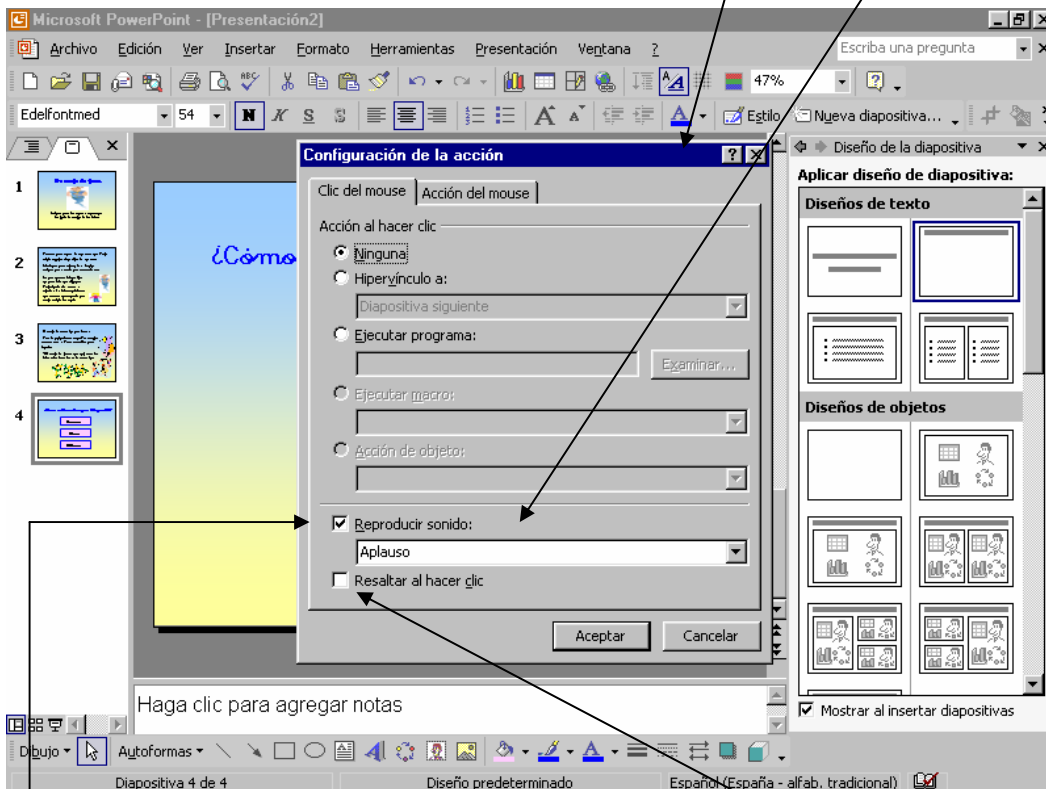
Para ello creamos con cuadros de texto tanto la pregunta como las distintas opciones y con la barra de dibujo vamos coloreando las líneas de cuadro de texto así como su relleno.

Para que cada botón realice lo que deseo tengo que ponerme encima y con el botón derecho del ratón elegir la opción **configuración de la acción**.



Aceptamos y nos aparece un cuadro como el de abajo donde procedemos a poner una acción para el clic del mouse.

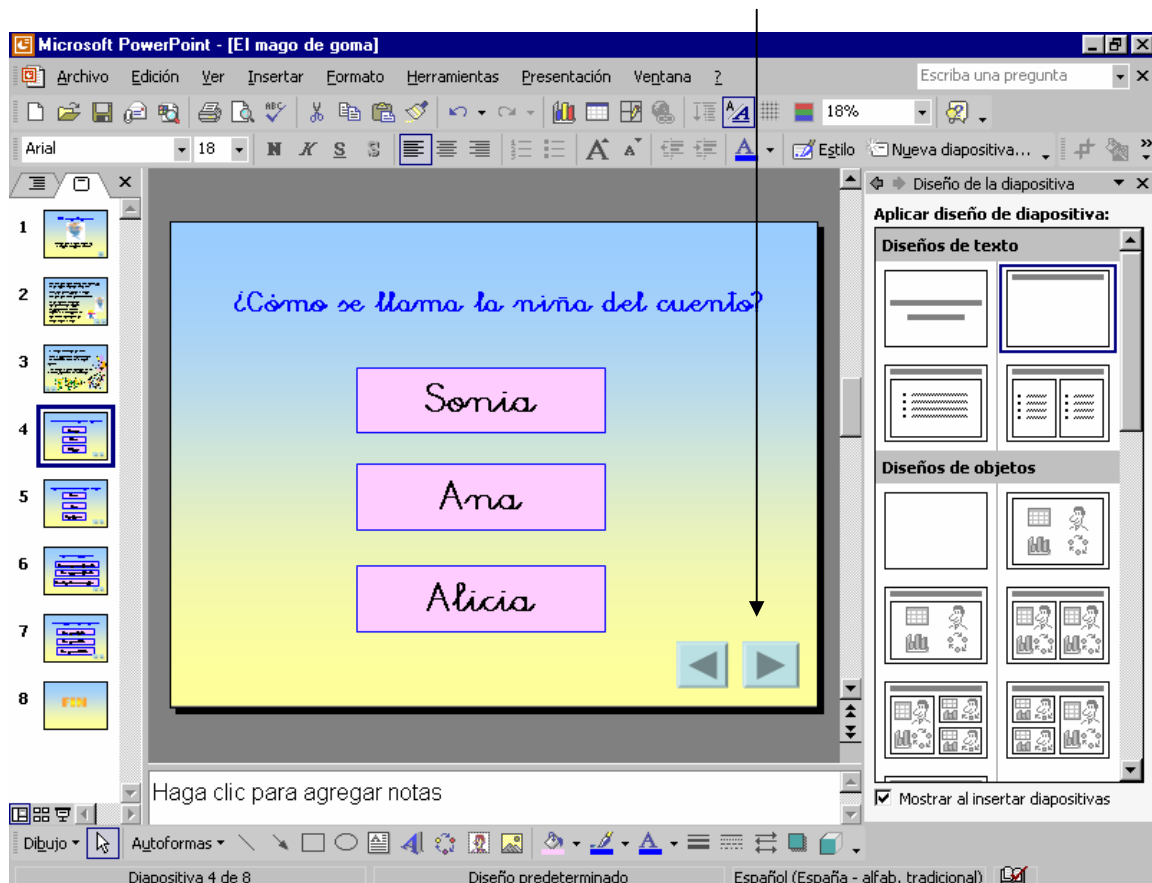
En este caso, como es la opción correcta procederemos a reproducir sonido, en concreto aplauso.



Para las dos opciones erróneas procederemos a seleccionar el cuadro resaltar al hacer clic y quitaremos el de sonido dejando el cuadro en blanco.

Hasta ahora con cualquier pulsada de una tecla o del botón del ratón pasábamos de pantalla. A partir de aquí necesitaremos crear unos botones para avanzar página o retroceder:

En la barra de menús picamos sobre **presentación – botones de acción**, elegimos el de avanzar página y de retroceder y procedemos a pegarlos en una esquina de la diapositiva.



Una vez creado el botón se abre un cuadro de diálogo para configurarlo. Por defecto ya viene configurado el de avance como pasar a la página siguiente y el de retroceso como ir a página anterior. Decimos aceptar en ambos.

Los copiamos a todas las diapositivas y procedemos a terminar la presentación.

El programa tiene muchas posibilidades como poder incluir animaciones o sonidos. Para ello seleccionaremos los botones de acción adecuados:

Presentación – Botones de acción. A continuación configuraremos la acción de cada uno de ellos como ya hemos visto.

Si previamente grabamos archivos de sonido con la grabadora de windows siempre podremos reproducirlos en la presentación.

También podemos crear nuestras propias animaciones: sobre el objeto que deseemos animar con el botón derecho del ratón elegimos personalizar animación y en agregar efecto vamos probando con todos ellos hasta elegir el que nos parezca más adecuado.

EJEMPLO de una aplicación multimedia:

Abrir el archivo con el título [“El mago de goma”](#)

5. Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

El aprendizaje de la lecto-escritura puede verse igualmente favorecido con el uso de las TIC. Los distintos programas educativos constituyen un medio ideal para desarrollar y potenciar una serie de habilidades y capacidades necesarias y favorecedoras del proceso lecto-escritor, como la estimulación del lenguaje, atención, discriminación, percepción auditiva y visual, estructuración espacial y temporal...

Numerosas son las investigaciones que relacionan el uso de las TIC y la lecto-escritura en todos los niveles educativos y también en alumnos que presentan dificultades y que ven el ordenador como un poderoso recurso para mejorar la adquisición de la lecto-escritura: Hungate (1992), Lipinski (1984), Niebder (1983), Male (1992), Meyers (1992), Scali (1992), Sweeney y Rucleer (1992), Herron (1992), Solomon (1992).

En España existen gran cantidad de experiencias llevadas a cabo por profesores entusiastas que empezaron a aplicar las TIC dentro del Proyecto

Atenea en la década de los ochenta quedando recogidas en el Proyecto de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (PNTIC), actualmente Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE). Numerosas serán también las experiencias en nuestra región a partir del Proyecto Plumier.

A través de la lectura y la escritura los niños y las niñas van adquiriendo todo tipo de aprendizajes en los entornos donde se hallan inmersos. Este aprendizaje les abrirá las puertas al mundo del conocimiento.

“Al leer, escribir, hablar y escuchar, funciones básicas del lenguaje, los niños aprenden a usar el lenguaje en su calidad y en su cualidad de herramienta de comunicación entre las personas y entre las culturas. De igual manera, al adquirir y al usar el lenguaje aprenden a orientar el pensamiento, a regular la conducta personal y la ajena, a dominar las habilidades expresivas y comprensivas que hacen posible el intercambio comunicativo y construyen un conocimiento compartido del mundo”. Eytel (2001).

Los programas educativos son un gran apoyo para introducir y/o reforzar los procesos de aprendizaje de la lecto-escritura. Los alumnos y alumnas, al utilizar varios recursos realizan este proceso de forma cada vez más autónoma, aprendiendo de sus propios errores.

Con la utilización del ordenador, además, están trabajando una serie de destrezas motoras finas. Comprenden la relación causa-efecto que se produce cuando se introducen datos con el ratón y/o el teclado y aparece un determinado efecto en la pantalla del monitor. También aprenden a interpretar diversos códigos lo que les preparará para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Como educadores, nuestra primera decisión irá encaminada a la elección de los materiales didácticos a partir de unas actividades concretas: programas lúdicos para motivar o incentivar, cuentos interactivos para acercar a los chavales al mundo de la literatura, procesadores de texto para acercarlos al


mundo de fantasía de los cuentos y las propias historias, aventuras interactivas con las que potenciar el lenguaje comprensivo, programas de dibujo desarrollando la creatividad...




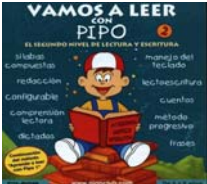



De forma práctica veremos una correlación entre las estrategias que Lebrero (1990) considera necesarias abordar en el aprendizaje de la lecto-escritura y algunos de programas educativos que actualmente podemos encontrar en el mercado y que nos ayudarían a desarrollarlas:

| Fases | Implicaciones | Programas |
|--|---|---|
| <p><i>Fase Global – Natural</i></p> <p>(caracterizada por la adquisición de conocimientos de forma automática y visual)</p> | <p>Estimulación sensorial Fomento del lenguaje oral Pictogramas Logogramas</p> | <p>Casi todos los programas educativos presentan la información por distintas vías sensoriales, mostrando etiquetas con el nombre escrito de los distintos objetos y su pronunciación de forma oral. Son especialmente válidos las series de: Trampolín El conejo lector Lalo Pipo Adibú Mi primer diccionario interactivo El pequeabecedario Juega con Simón</p> |
| <p><i>Fase Fonológica</i></p> <p>(análisis de los componentes del idioma grafemas-fonemas, abordado con un carácter significativo, interesante, lúdico, multisensorial.)</p> | <p>Se adquiere mediante la abstracción que supone asociar unos signos con unos sonidos que no están demasiado relacionados.</p> | <p>Aprende a leer con Pipo Vamos a leer con Pipo Ya se leer Conejo lector El pequeño escritor Casper pequeños lectores Creative Writer Juego con las letras, sílabas y palabras Ve, ve</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p><i>Fase semántica</i> (de acceso al significado)</p> | <p>Vinculada con las anteriores de manera que a la vez que está desarrollando estrategias fonológicas puede acceder a la semántica que es capaz de asimilar.</p> | <p>Leo y escribo Leer mejor El camino a la lectura Cuentos de Duendi Cuentos de IKA</p> |
|---|--|---|



Algunos de los **PROGRAMAS EDUCATIVOS** mencionados en el documento

| PROGRAMA | DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES |
|---|--|
| <p>JUEGA CON SIMON</p>  | <p>Memorizar, aprender y discriminar gran variedad de sonidos agrupados en distintas familias: la calle, casa, sonidos del cuerpo, la naturaleza, instrumentos musicales...</p> |
| <p>CONEJO LECTOR</p>  | <p>Iniciar al niño en el manejo del ordenador. Motivación en el aprendizaje. Reconocimiento de colores y formas. Vocabulario. Coordinación óculo-manual. Asociación de imágenes. Aprender canciones con gestos.</p> |
| <p>LALO LETRAS</p>  | <p>Aprendizaje de estructuras elementales de la lengua. Ampliar vocabulario. Familiarizarse con el alfabeto. Ejercitar la memoria visual. Mejorar la discriminación perceptiva. Ampliar el campo semántico. Mejorar la atención.</p> |
| <p>MI PRIMER DICCION.</p>  | <p>Adquirir vocabulario. Conocer el significado de las palabras. Aprender el manejo del diccionario. Lecto-Escritura. Lectura comprensiva. Discriminar sonidos</p> |

| | |
|---|--|
| <p>LEO Y ESCRIBO</p>  | <p>Motivar hacia la lectura y escritura. Velocidad lectora. Comprensión lectora. Creatividad.</p> |
| <p>EL FLAUTISTA DE HAMELIN</p>  | <p>Potenciar la capacidad audiovisual, la creatividad y la percepción infantil. Escuchar y leer cuentos. Deletrear. Agrupar objetos. Ejercitar la lógica. Colorear.</p> |
| <p>APRENDE A LEER</p>  | <p>Aprendizaje de sílabas, palabras y frases. Perfeccionar la lectura de palabras y frases. Mejorar la comprensión lectora. Fluidez verbal. Lectura y escritura. Vocabulario.</p> |
| <p>VAMOS A LEER PIPO</p>  | <p>Aprendizaje de sílabas compuestas. Perfeccionar la lectura de palabras y frases. Mejorar la comprensión lectora. Fluidez verbal. Lectura y escritura.</p> |
| <p>YA SE LEER</p>  | <p>Relacionar letra-sonido. Deducir información de imágenes. Orden de palabras. Adivinar significados por el contexto. Desarrollar la capacidad de escritura. Aumentar la comprensión de las reglas de puntuación.</p> |
| <p>LEER MEJOR</p>  | <p>Velocidad y comprensión lectora. Ampliación del campo visual. Ampliar vocabulario.</p> |
| <p>IMAGINA Y CREA</p>  | <p>Colorear. Potenciar la creatividad y la imaginación. Fomentar la lecto-escritura. Aprender a redactar. Investigar...</p> |

PÁGINAS DE INTERÉS EDUCATIVO

| | |
|--|---|
|  <p>www.pipoclub.com</p> | <p>Página oficial de Pipo. Contiene: Guía didáctica de los productos. Concurso de cuentos. Actividades diversas para imprimir: colorear, unir puntos, laberintos, calendarios, melodías, salva pantallas... Juegos on line. Enlaces a otras páginas de interés</p> |
|  <p>www.mucho cuento.com</p> | <p>Página con muchísimos cuentos: Para niños Para jóvenes En euskera, catalán, gallego...</p> |
|  <p>www.mipediatra.com</p> | <p>Página con múltiples enlaces organizados en los siguientes temas: Escolares. Juegos. Recursos. Librerías. Dislexia. Trastornos de atención. Estimulación. Discapacidad.</p> |
|  <p>www.infantilweb.com</p> | <p>Una página para los peques con diversos temas: Deportes. Hobbies. Tiempo libre. Para tus papis. Libros. Curiosidades. Ponte al día. Medio ambiente...</p> |
|  <p>www.xtec.es/recursos/clic/</p> | <p>Actualmente hay 114.985 actividades que se pueden descargar de forma gratuita. Están clasificadas por idioma, áreas temáticas y niveles educativos. Además hay una sección de recursos para crear tus propias aplicaciones.</p> |
|  <p>www.achus.net/ahiva/educativos.htm</p> | <p>Selección de páginas para niños y jóvenes: Diversión. Cuentos. Juegos. Colegios. Educación. Disney. Colorear. Enlaces papis. Personajes. Pokemon. Internacionales...</p> |
|  <p>www.rcp.net.pe/CUENTOS/</p> | <p>En esta página encontrarás los siguientes cuentos: El cuervo y la zorra. Las habichuelas mágicas. El burrito descontento. El conejito ingenioso. Vaya banquetes. Brujilda y la fiesta de disfraces. Brujilda y las brujas de papel. Brujilda y la bruja linda.</p> |
|  <p>http://ed.gov.Family/Familias/preescol.htm</p> | <p>Página con una serie de secciones y actividades sobre los niños preescolares: ¿qué hacen? ¿cómo aprenden? Ideas y actividades: escuchar y hablar. La lectura y la escritura.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Utilicemos el lenguaje para aprender</p> <p>http://ed.gov.Family/RWN/actividades</p> | <p>Realizada por expertos en lectura. Cuenta con tres secciones: infantiles, segundo grado y niños mayores.</p> <p>Presentan una serie de actividades para ayudar a los niños a leer y escribir motivándolos para el aprendizaje de la lecto-escritura.</p> |
|  <p>http://www.educar.org/articulos/lecturas.asp</p> | <p>Muchas lecturas entretenidas, interesantes y educativas:</p> <p>Los cuentos clásicos. Las fábulas, poesías, canciones. Lecturas para chicos no tan chicos...</p> |
|  <p>www.cpar.sep.gob.mx/sitio_de_interes/cuentos.jsp</p> | <p>Sitios de interés para niños cuenta con una sección donde encontramos: Cuentos de dragones, clásicos, para antes de dormir, el principito, poesía infantil, adivinanzas...</p> |

6. Para saber más.

Aller, C. y otros (1990). *Estrategias lectoras. Juegos que animan a leer*. Marfil, Alcoy.

Calero, A. Y otros (1991). *Materiales curriculares para favorecer el acceso a la lectura en Educación Infantil*. Escuela Española, Madrid.

Cuetos, F. (1990). *Psicología de la lectura*. Escuela Española, Madrid.

Gallego, D. y Alonso, C. (1999). *El ordenador como recurso didáctico*. UNED, Madrid.

Hurtado, M.D. (2002). *Integración curricular de las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Actas II Congreso Nacional de Nuevas Tecnologías y Necesidades Educativas Especiales (TECNONEET 2002), Murcia.

Lebrero, M.P. y M.T. (1990). *Cómo y cuando enseñar a leer y escribir*. Síntesis, Madrid.

Martí, E. (1992). *Aprender con ordenadores en la escuela*. Barcelona: ICE, Horsori.

Medina, A (1991). *El empleo del ordenador en la enseñanza*. Cincel, Madrid.

Sánchez Montoya, R. (1995). *Ordenador y discapacidad*. CEPE, Madrid.

Urosa, B. (1992). *Informática y Educación*. Documentos CAP. Universidad Complutense. Madrid.

VV.AA. (1999). *Tecnologías de la información en la educación*. Anaya Multimedia.