



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de Educación

Escuela de Estimulación Temprana

“Diseñar un Plan de Recuperación Pedagógica con la utilización de Software Educativos, dirigidos a los niños del Tercero de Básica con el propósito de mejorar su aprendizaje en el área de la Lecto-Escritura”

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención en Estimulación Temprana e Intervención Precoz.

Autora:

Mayra Beatriz Poma Quito

Directora:

Mst. Ximena Vélez

Cuenca, Ecuador

2010

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a mis padres, pues fueron los pilares fundamentales para mi personalidad y para dar cada paso en mi vida con mucho amor.

Además, la dedico a mi abuelita quien siempre ha derramado bendiciones sobre mi vida. A mis cinco hermanas mayores que con su paciencia y amor me han ayudado en todos los aspectos por los que he pasado, y me han sido de ejemplo en el campo personal y profesional.

A mis cuatro bellos sobrinos quienes con sus gracias me han dado ánimo cuando lo he perdido.

Finalmente quiero dedicar y agradecer este proyecto a Marco Cajas, pues con todo su amor, paciencia y ternura ha vivido este trabajo como si fuese de sí mismo y me ha apoyado tanto en esta etapa muy importante de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto es una expresión de todas las cosas que he aprendido en los cuatro años de vida universitaria por lo que agradezco a la Universidad del Azuay y a mi tutora quien fue guiando paso por paso este proyecto y fue mi apoyo profesional.

Agradezco a Dios por haberme iluminado durante toda la vida y bendecirme en mis estudios, además agradezco a mis padres quienes me apoyaron moral y económicamente para poder cumplir con este sueño, finalmente agradezco a todos mis familiares y amigos por su apoyo incondicional y a todas las personas quienes hicieron posible este proyecto.

RESUMEN

El presente trabajo está enfocado al aprendizaje de la lecto-escritura con ayuda de recursos tecnológicos, como lo es, el Software Educativo. Es una recopilación de información sobre conceptos básicos que engloban estos dos aspectos, además se puede apreciar un análisis completo de los software que se han utilizado para la elaboración de esta propuesta, finalmente se presenta la metodología, propuesta y otros recursos tecnológicos que apoyan el aprendizaje lecto-escrito y sobretodo que puedan resolver problemas de los niños(as) del tercero de básica en esta área.

Es un trabajo que como finalidad; es hacer conocer al software educativo como una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas escolares, volviendo al aprendizaje dinámico para que los niños se diviertan y aprendan.

“Esta investigación es complementaria al Diagnóstico de los problemas de la Lecto-Escritura en los niños de Tercero de Básica de la Unidad Educativa Borja realizado por María Eulalia Sánchez Cedillo”.

ABSTRACT

This research work focuses on the learning of Reading and writing with the help of technological resources, such as Education Software, this work is a compilation of information about some basic concepts that include a few aspects; besides, a complete analysis of the types of software used for the elaboration of this proposal can be observed-

Finally the methodology, the proposal, and other technological resources that support the learning of reading and writing are presented here. This work is directed to third-grade children and its goal is to help them overcome their reading and writing difficulties.

The objective of this work is to let educators and parents know that educational software is a useful tool the teaching-learning process in all school areas; it also transforms learning into a dynamic process that can be enjoyed by children.

“This research will be complementary to the Diagnostic about of the problems of Reading and writing in the Children of the third grade students of the Unidad Educativa Borja, done by María Eulalia Sánchez Cedillo”

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Índice de Contenidos.....	iii
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

LA LECTOESCRITURA

Introducción.....	3
1.1 La Lectura.....	4
1.1.1 Mecánica de la Lectura.....	4
1.1.2 Proceso de la Lectura.....	5
1.1.3 Técnicas de la Lectura.....	6
1.1.4 Enseñanza de la Lectura.....	7
1.1.5 Comprensión de la Lectura.....	8
1.1.6 Trastornos de la Lectura.....	9
1.2 La	
Escritura.....	10
1.2.1 Condiciones necesarias para el Aprendizaje de la Escritura.....	11
1.2.2 Etapas de la Escritura.....	11
1.3 La Lectoescritura y sus Dificultades.....	12
1.3.1 Factores que inciden en la Lectoescritura.....	13
1.3.2 Procesos de la Lectoescritura.....	14

1.3.3	Dificultades de Lectoescritura.....	15
1.3.4	Alteraciones de la Lectura.....	17
1.3.5	Alteraciones de la Escritura.....	18
1.3.6	Aspectos para detectar las dificultades de la lectoescritura	19
1.3.7	Edades para el Diagnostico de la Dificultades de la lectoescritura.....	19
1.4	La Tecnología en la Educación.....	24
1.4.1	La Telemática en la Educación.....	26
1.4.2	La Tecnología aplicada a la Educación.....	27
1.4.3	Funciones de Comunicación Colectiva.....	29
1.5	NTIcs en la corrección de Problemas de Aprendizaje.....	30
1.6	.Los Software Educativos.....	32
1.6.1	Descripción de los Software.....	34
1.6.2	Funciones de los Software Educativo.....	35
1.7	Aula de Apoyo Pedagógica.....	37
	Conclusiones.....	39

CAPÍTULO II

Introducción.....	40
¿Qué es software Educativo?.....	41
Información y análisis del software educativo:	
Software educativo (APRENDE A LEER CON PIPO 1).....	42
Software educativo (APRENDE A LEER CON PIPO 2).....	47
Software educativo (EL SISTEMA LUZ).....	51
Software educativo (DISCOVERY KIDS).....	53
Software educativo (MINI – SEBRAN 1.1.....	55
Ejercicios recomendados para trabajar en clase.....	60

Evaluación general.....	61
Socialización a profesores.....	62
Recomendación a profesionales.....	65
Conclusiones.....	66

CAPÍTULO III

Introducción.....	67
Marco lógico para el uso del software educativo.....	68
Metodología del proyecto.....	75
Instrumentos a utilizarse.....	76
Conclusiones.....	78
Referencias bibliográficas.....	79
Anexos.....	82
Conclusiones Generales... ..	87

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se basa en una serie de análisis de software educativo como apoyo para el aprendizaje del área de lecto-escritura y para resolver aquellos problemas que presentan los niños y niñas en esta etapa fundamental para la vida humana.

Va dirigida en especial para los niños del tercero de básica de la Escuela Educativa Borja, a quienes se les ha aplicado una serie de evaluaciones para detectar con precisión los problemas más comunes.

El propósito de este proyecto es presentar software educativos que sirvan a aquellos profesores que desean hacer de la tecnología parte de su metodología, para la enseñanza de las distintas áreas escolares.

Con la implantación de la tecnología hoy en día en la sociedad es necesario que niños manejen esta como un aspecto más de su vida cotidiana y mejor aún si lo hacen para fortalecer sus áreas de desarrollo, sabemos que los niños ponen atención a cosas novedosas y que mejor que un Software que contiene un sistema multimedia, por lo que presentamos este proyecto de la siguiente manera:

En el primer capítulo se ha hecho una recopilación de información teórica sobre la lecto-escritura, la tecnología en la educación y los software educativos.

En el segundo, se hace una presentación de cada uno de los cinco software educativos que se ha utilizado para este proyecto, las destrezas que desarrollan, algunos ejercicios recomendados para trabajar en clases y como es la evaluación de un software.

En el tercero y último capítulo, se da la propuesta pedagógica con software educativo para los niños de tercero de básica con dificultades en la lecto-escritura, la metodología que se debe seguir para utilizar los mismos, páginas web que son de mucha ayuda al momento de buscar material pedagógico entre otros.

Al presentarles esta propuesta estamos seguras que va ser de mucha ayuda para las metodologías que se planteen para enseñar a los niños en los salones de clases ya sea grupal o individualmente como es el caso de las aulas de apoyo.

La ventaja de este proyecto es también incentivar a los profesores a utilizar la tecnología como lo es el internet en el cual podemos conseguir muchas herramientas tecnológicas que puedan resolver aquellos problemas en los niños que no se ha podido con el modelo tradicional.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo recopila aspectos importantes sobre la lectura, la escritura y las dificultades en esta área, su avance y sobre todo los factores que influyen en la adquisición de una de las áreas más básicas y que sirve de soporte para el desarrollo de futuros aprendizajes de cada una de las personas.

Además de una recopilación de las Nuevas Tecnologías en el ámbito de la educación sus beneficios y sus influencias en el aprendizaje escolar, el impacto que ha dado en la educación y su apoyo en la corrección de los problemas de aprendizaje

Finalmente damos a conocer “El software educativo” su concepto, su aplicación en el aula escolar sus funciones y otras informaciones que son útiles para poder comprender y lograr desarrollar nuestro objetivo.

El objetivo principal de este capítulo es dar a conocer el software educativo como una herramienta metodológica y didáctica que pueda ser utilizado por profesores y padres para desarrollar el aprendizaje de los niños(as) y corregir distintos problemas en cualquiera de las áreas escolares.

1.1 LA LECTURA

La lectura supone la traducción de la palabra impresa, tanto a sonidos de la lengua hablada como a su significado. Es reconocer la significación auditiva y semántica de las palabras escritas o impresas.

La lectura es el manejo y el dominio del lenguaje escrito que permite al individuo acceder a la cultura y a la instrucción. El individuo y por lo tanto el niño, utiliza la lectura como un medio para el uso que en ese momento se le otorgue. Al igual que ante el acto de escritura, la escuela tiene un rol protagónico también en la enseñanza de la lectura.

Por lo tanto, es uno de los aprendizajes más importantes, que dará paso a la construcción creciente de futuros aprendizajes y conocimientos. Al ser un contenido de semejante magnitud, su enseñanza ya está presente en el Nivel Inicial. (Maletín de Santiago. *Manual para padres 9*)

1.1.1 MECÁNICA DE LA LECTURA:

La mecánica de la lectura implica la puesta en marcha de varios procesos:

- La **fisiología** permite comprender la capacidad humana de leer desde el punto de vista biológico, gracias al estudio del ojo humano, el campo de visión y la capacidad de fijar la vista.
- La **psicología** ayuda a definir el proceso mental que se lleva a cabo durante la lectura, ya sea en la fase de decodificación de caracteres, símbolos e imágenes, o en la fase de asociación de la visualización con la palabra. Los procesos psicológicos de la lectura fueron estudiados por primera vez a fines del siglo XIX por Emile Javal, entonces director del laboratorio de oftalmología de la Universidad de la Sorbona.

- La **pedagogía** clínica se ocupa de los aspectos educativos en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, de los disturbios específicos de la lectura, y las habilidades necesarias para una lectura eficaz.

1.1.2 PROCESO DE LECTURA

El proceso mediante el cual leemos consta de cuatro pasos:

1. **La visualización.** Cuando leemos no deslizamos de manera continua la mirada sobre las palabras, sino que realizamos un proceso discontinuo: cada palabra absorbe la fijación ocular durante unos 200-250 milisegundos y en apenas 30 milisegundos se salta a la siguiente, en lo que se conoce como movimiento sacádico. La velocidad de desplazamiento es relativamente constante entre unos y otros individuos, pero mientras un lector lento enfoca entre cinco y diez letras por vez, un lector habitual puede enfocar aproximadamente una veintena de letras; también influye en la velocidad lectora el trabajo de identificación de las palabras en cuestión, que varía en relación a su conocimiento por parte del lector o no. (Cavallo,57)
2. **La fonación.** Articulación oral consciente o inconsciente, se podría decir que la información pasa de la vista al habla. Es en esta etapa en la que pueden darse la vocalización y subvocalización de la lectura. La lectura subvocalizada puede llegar a ser un mal hábito que entorpece la lectura y la comprensión, pero puede ser fundamental para la comprensión de lectura de materiales como la poesía o las transcripciones de discursos orales. (Cavallo,57)
3. **La audición.** La información pasa del habla al oído (la sonorización intro-auditiva es generalmente inconsciente). (Cavallo, 57)
4. **La cerebración.** La información pasa del oído al cerebro y se integran los elementos que van llegando separados. Con esta etapa culmina el proceso de comprensión. (Cavallo, 57)

1.1.3 TÉCNICAS DE LECTURA

Hay distintas técnicas de lectura que sirven para adaptar la manera de leer al objetivo que persigue el lector. Las dos intenciones más comunes al leer son la maximización de la velocidad y la maximización de comprensión del texto. En general estos objetivos son contrarios y es necesario concertar un balance entre los dos. (Castillo,49)

Técnicas convencionales

Entre las técnicas convencionales, que persiguen maximizar la comprensión, se encuentran la lectura secuencial, la lectura intensiva y la lectura puntual.

- **Lectura secuencial**

La lectura secuencial es la forma común de leer un texto. El lector lee en su tiempo individual desde el principio al fin sin repeticiones u omisiones.

- **Lectura intensiva**

El destino de la lectura intensiva es comprender el texto completo y analizar las intenciones del autor. No es un cambio de técnica solo de la actitud del lector: no se identifica con el texto o sus protagonistas pero analiza el contenido, la lengua y la forma de argumentación del autor neutralmente.

- **Lectura puntual**

Al leer un texto puntual el lector solamente lee los pasajes que le interesan. Esta técnica sirve para absorber mucha información en poco tiempo.

A partir del siglo XVIII, comienza la lectura intensiva, ésta era reservada solo para unos pocos (monjes y estudiantes de las universidades y academias). Esta modalidad se basaba en leer obras por completo, hasta que quedaran grabadas en la memoria. El lector reconstruye el libro y el sentido.

La velocidad en la lectura normal depende de los fines y su unidad de medida se expresa en palabras por minuto (ppm):

- para memorización, menos de 100 ppm
- lectura para aprendizaje (100–200 ppm)

- lectura de comprensión (200–400 ppm)
- lectura veloz

1.1.4 ENSEÑANZA DE LA LECTURA

Existen varios métodos de enseñanza de la lectura; los más relevantes son los siguientes:(Lerner, 137)

El método fónico se basa en el principio alfabético, el cual implica la asociación más o menos directa entre fonemas y grafemas. Este método comprende una enseñanza explícita de este principio, con especial atención a las relaciones más problemáticas y yendo de las vocales a las consonantes. El fundamento teórico de este método es que una vez comprendida esta sistemática el niño está capacitado para entender cualquier palabra que se le presente.

Esta dirección del aprendizaje, primero la técnica y luego el significado, es la que más críticas suele suscitar, en tanto se atribuye que es poco estimulante retrasar lo más importante de la lectura, la comprensión de lo que se lee. El método, obviamente sólo útil en lenguas con sistema de escritura alfabético, plantea problemas en algunas de éstas, donde la relación fonema/letra no es ni mucho menos unidireccional.

El método global por su parte, considera que la atención debe centrarse en las palabras pues son las unidades que tienen significado, que es al final el objetivo de la lectura. Lógicamente, este método se basa en la memorización inicial de una serie de palabras que sirven como base para la creación de los primeros enunciados; posteriormente, el significado de otras palabras se reconoce con la ayuda de apoyo contextual (dibujos, conocimientos previos, etc.). De hecho, un aspecto básico de este método es la convicción de que el significado de un enunciado no exige el conocimiento individual de todas las palabras que lo componen, sino que es un resultado global de la lectura realizada que, a su vez, termina por asignar un significado a aquellas palabras antes desconocidas.

El método constructivista, basado en la obra de Jean Piaget, plantea la enseñanza de la lectura a partir de las hipótesis implícitas que el niño desarrolla acerca del aspecto fonológico; esto es, un niño en su aprendizaje normal de la lengua escrita termina por desarrollar naturalmente ideas sobre la escritura, en el sentido de advertir, por ejemplo, que no es lo mismo que los dibujos y llegando a establecer relaciones entre lo oral y lo escrito. . (Narvate, 75)

1.1.5 COMPRENSIÓN DE LECTURA

La comprensión de lectura tiene mayor peso dentro del contexto de los ejercicios del razonamiento y tiene como objetivo desarrollar la habilidad para leer en forma analítica; constituye uno de los objetivos básicos de los nuevos enfoques de la enseñanza.

La comprensión lectora implica:

- La capacidad para reconocer el significado de una palabra o frase en el contexto de las demás ideas.
- La habilidad para entender e identificar lo fundamental de la lectura;
- La habilidad para identificar las relaciones entre las ideas para realizar el análisis y síntesis de la información.

Destrezas implícitas en la Lectura

Dado que la lectura interviene en la adquisición de múltiples tipos de conocimiento, existen diversos tipos de prueba de lectura, que varían de acuerdo con lo que se pretenda evaluar y si se aplican en niños o en adultos. Las pruebas estándar se deben emplear sobre una muestra grande de lectores, con lo cual quien las interpreta puede determinar lo que es típico para un individuo de determinada edad. La competencia lectora depende de muchos factores, además de la inteligencia. (Argüelles, 79)

Los tipos comunes de prueba de lectura son:

Lectura visual de palabras.- Se emplean palabras incrementando la dificultad hasta que el lector no puede leer o entender lo que se le presenta. El nivel de dificultad se manipula con una mayor cantidad de letras o sílabas, usando palabras menos comunes o con relaciones fonético-fonológicas complejas.

Lectura de "no palabras".- Se emplean listas de sílabas pronunciables pero sin sentido que deben ser leídas en voz alta. El incremento de la dificultad se logra mediante secuencias más largas.

Lectura de comprensión.- Se presenta al lector un texto o pasaje del mismo que puede ser leído en silencio o en voz alta. Luego se plantean preguntas relacionadas para evaluar qué se ha comprendido.

Fluidez de lectura.- Se evalúa la velocidad con la que el individuo puede nombrar palabras.

Precisión de lectura.- Se evalúa la habilidad de nombrar correctamente las palabras de una página. (Narvate, 83)

1.1.6 TRASTORNOS DE LA LECTURA

Hay tres tipos de trastornos de lectura:

- Los que involucran al ritmo y estilo de lectura.
- Los que incluyen errores que provocan déficit en la lectura.
- Los que impiden la comprensión lectora.

Tipos de Lectura deficitaria:

- Lectura silábica
- Lectura vacilante
- Lectura inexpresiva

Errores Específicos de la Lectura:

- Omisión de sílabas de un palabra
- Omisión de palabras
- Omisión de letra de una palabra
- Repetición de sílabas, frases palabras o frase.
- Alteración de la palabra
- Adición de sílabas, palabras en una frase
- Desatención a los signos de puntuación y acentuación.

Dentro del aprestamiento para la lectura se deben realizar una serie de ejercicios:

- Garabateo.

- Manejo adecuado del lápiz.
- Postura tónica postural adecuada.
- Relleno de figuras.
- Secuencia de trazo.
- Secuencia de líneas: rectas, horizontales, oblicuas, onduladas, zig-zag, unión de puntos.
- Manejar planos. Arriba, abajo.
- La escritura (Thomson, 78)

LA ESCRITURA

1.2 LA ESCRITURA

Del latín *scriptūra*, la escritura es la acción y efecto de escribir (representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie). Se trata, por otra parte, del sistema de signos utilizado para escribir (por ejemplo, la escritura alfabética). (Auzias, 41)

Para la lingüística, la escritura es un sistema de representación gráfica de una lengua, por medio de signos grabados o dibujados sobre un soporte. En otras palabras, Para la lingüística, la escritura es un sistema de representación gráfica de una lengua, por medio de signos grabados o dibujados sobre un soporte. En otras palabras, es un método de comunicación humana que se realiza por medio de signos visuales que constituyen un sistema... Las primeras técnicas de escritura se remontan al año 4000 A.C.

Con su evolución en el tiempo, la escritura se ha desarrollado de dos formas: ideográfica (cuando se expresan las ideas) y fonética (cuando se representan los sonidos).

Entre las distintas funciones de la escritura, aparecen la ejecutiva (la capacidad de codificar y descodificar signos gráficos), la funcional (incluye la comunicación interpersonal y supone el conocimiento de los diferentes contextos, géneros y registros en que se usa la escritura), la

instrumental (el uso de la lecto-escritura como vehículo para acceder al conocimiento) y la epistémica (el uso más desarrollado cognitivamente).

1.2.1 CONDICIONES NECESARIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA

- Nociones espaciales: reconocimientos de formas geométricas sencillas.
- Nociones de tamaño.
- Dominio discriminativo de los conceptos espaciales: arriba, abajo, derecha, izquierda, delante, detrás.
- Capacidad mínima de memorización.
- Recuerdo de secuencias.
- Capacidad de simbolización.
- Vocabulario mínimo
- Patrones motrices correctos.
- Buena coordinación viso-manual. (Auzias, 46)

1.2.2 ETAPAS DE LA ESCRITURA

Al igual que la lectura, la escritura no es inherente al cerebro humano sino que debe ser aprendida y automatizada, por lo cual necesita mediación de la enseñanza y tiempo para fijarla. Para leer al igual que para escribir, se requiere del conocimiento del abecedario (código arbitrario) y de la asociación con su correspondiente sonoro que son los fonemas (conciencia fonológica). El aprendizaje de la escritura también es gradual, por lo cual va evolucionando en la medida en que el niño va captando el principio alfabético. (Pain, 45)

A diferencia de la lectura, la escritura puede presentarse en formas más precarias y sus primeras etapas colaboran hacia la representación total de los fonemas. Es decir, un niño puede entender “algo” del principio alfabético y escribir silábicamente, pero no bien entiende “algo” de la lectura ya sabe leer y sólo debe automatizarla. En cambio, en la escritura debe atravesar etapas previas antes de escribir alfabéticamente y comprender del todo la escritura. Luego deberá

perfeccionar esa escritura respetando la ortografía y pudiendo sustituir su imprenta mayúscula por trazos más elaborados como son las cursivas.

Al igual que la lectura, la escritura verdadera es la que posee componentes fonológicos. El escribir su nombre correctamente no nos indica que entiende el principio alfabético, sino cuando empieza a representar fonéticamente alguno o todos los sonidos de las palabras.

Al automatizar la escritura alfabética el niño se verá en condiciones de fijarse en el aspecto ortográfico y en poner toda su atención en el cuidado del grafismo. (Toro,37)

Según Emilia Ferreiro (2007)

Etapas pre-fonéticas:

Pre silábico: aún no hay comprensión del principio alfabético, por lo tanto no hay correspondencia grafema-fonema.

Etapas fonéticas

1. **Silábico:** el niño puede detectar al menos un sonido de la sílaba, generalmente vocales o consonantes continuas.
2. **Silábico -Alfabético:** el niño empieza a detectar y representar algunas sílabas en forma completa.
3. **Alfabético:** el niño puede detectar todos los sonidos y representarlos adecuadamente con su letra.

1.3 LA LECTO- ESCRITURA Y SUS DIFICULTADES

La lectoescritura se concibe como la forma de comunicación más compleja que posee el ser humano y vehículo por excelencia de registro de las variaciones culturales y técnicas de la humanidad. En otras palabras, para que el niño logre identificar una letra con un sonido, debe iniciarse en su cerebro un proceso complejo.

Por lo tanto, la lecto–escritura es la adquisición de la técnica de cifrado de una palabra o texto, mediante la transcripción gráfica del lenguaje oral, utilizando las habilidades cognitivas, motoras y sensoriales que hacen posible este acto, esta también constituye uno de los objetivos de la instrucción básica, siendo su aprendizaje condición de éxito o de fracaso escolar.

Es por tanto un proceso que se da de manera individual. No todos los niños aprenden a leer de la misma manera, ni en un momento determinado de su desarrollo. (Narvate, 8)

1.3.1 FACTORES QUE INCIDEN EN LA LECTO ESCRITURA

1. **Factores Pedagógicos:** Hay una serie de variables que condicionan el aprendizaje de la lectoescritura. Si el niño y la Institución logran que estos factores se den positivamente, podremos decir que la lectoescritura se irá adquiriendo en armonía.
2. **Factores Madurativos:** La maduración para el aprendizaje es el momento en que el niño está preparado para prender con facilidad y sin tensión emocional, logrando un aprendizaje productivo y encontrando resultados positivos.
3. **Factores Lingüísticos:** La lectura y la escritura son actos lingüísticos complejos, porque simbolizan de manera abstracta la realidad, a través de un código alfabético convencional. Los procesos lingüísticos se inician a lo largo del nivel inicial y se van desarrollando par comenzar a consolidarse entre el segundo y tercero de básica.
4. **Factores Físicos:** El estado de salud influye directamente sobre el aprendizaje. En el caso de la lectoescritura, es necesario contar con una integridad visual, auditiva y motora, funciones primordiales para leer y escribir.
5. **Factores Sociales:** Dentro de estos factores consideramos a los que se refieren a las características del medioambiente al que el niño pertenece y su medio familiar; ambos determinan la calidad del aprendizaje, ya que la familia y el medio colaboran favorable o desfavorablemente con el desarrollo madurativo.

6. **Factores Emocionales:** Es determinante para el desempeño del niño en el segundo año de educación escolar. Al momento de ingreso escolar, es necesario que el niño se encuentre emocionalmente equilibrado y que logre ser un individuo autónomo e independiente.

7. **Factores Intelectuales:** El nivel de capacidad mental es importantísimo para adquirir el aprendizaje de la lectoescritura. A la edad de 6 años aproximadamente, el niño cuenta ya con las funciones cognitivas necesarias para iniciar el aprendizaje de la lectoescritura (Narvate, 46)

Habilidades Cognitivas necesarias para la lecto-escritura:

- Comprensión.
- Interpretación.
- Atención.
- Razonamiento.
- Desarrollo lingüístico.

1.3.2 PROCESO DE LA LECTO-ESCRITURA

A continuación esquematizamos el proceso que implica el desarrollo de la lectura y escritura. (Lexus, 11)

	LECTURA	ESCRITURA
1	Percepción visual Conciencia de lo escrito	Garabateo Primera expresión de la escritura
2	Lectura interpretativa Conciencia de la lectura	Dibujo Conciencia de grafías
3	Interpretación de las sílabas Correspondencia grafema-fonema	Representación del lenguaje Pseudo – letras Conciencia lingüística
4	Interpretación de las palabras (léxica)	Escritura con espacio Entre las grafías

5	Decodificación de la palabra Emisión fonemática	Escritura de palabras Sintaxis
6	Lectura Sintáctica Semántica	Escritura

Detectando problemas de aprendizaje en los niños (Pain, 21)

No es nada difícil detectar cuando un niño está teniendo problemas para procesar las informaciones y la formación que recibe. Los padres deben estar atentos y conscientes de las señales más frecuentes que indican la presencia de un problema de aprendizaje cuando:

- Presenta dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones.
- Presenta dificultad para recordar lo que alguien le acaba de decir.
- No domina las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- Presenta dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras, etc.
- Su tendencia es escribir las letras, palabras o números al revés.
- Le falta coordinación al caminar, hacer deportes o llevar a cabo actividades sencillas, tales como aguantar un lápiz o amarrarse el cordón del zapato.
- Presenta facilidad para perder o extraviar su material escolar, como los libros y otros artículos.
- Tiene dificultad para entender el concepto de tiempo.
- Manifiesta irritación o excitación con facilidad.

DIFICULTADES EN LA LECTO-ESCRITURA

1.3.3 DIFICULTADES EN LA LECTO-ESCRITURA

Los niños que tienen problemas en la lecto escritura con frecuencia presentan, las siguientes dificultades:

Lectura (visión)

El niño acerca mucho al libro; dice palabras en voz alta; señala, sustituye, omite e invierte las palabras; Ve doble, salta y lee la misma línea dos veces; no lee con fluidez; tiene poca comprensión en la lectura oral; omite consonantes finales en lectura oral; pestañea en exceso; se pone bizco al leer; Tiende a frotarse los ojos y quejarse de que le pican; presenta problemas de limitación visual, deletreo pobre, entre otras. (Prieto, 39)

Escritura

El chico invierte y varía el alto de las letras; no deja espacio entre palabras y no escribe encima de las líneas; Coge el lápiz con torpeza y no tiene definido si es diestro o zurdo; mueve y coloca el papel de manera incorrecta; trata de escribir con el dedo; tiene pensamiento poco organizado y una postura pobre, etc. (Prieto, 39)

Auditivo verbal:

El niño presenta apatía, resfriado, alergia y/o asma con frecuencia; pronuncia mal las palabras; respira por la boca; se queja de problemas del oído; se siente mareado; se queda en blanco cuando se le habla; habla alto; depende de otros visualmente y observa el maestro de cerca; no puede seguir más de una instrucción a la vez; pone la tele y la radio con volumen muy alto, etc. (Vélez, 49)

1.3.4 ALTERACIONES DE LA LECTURA

Detección

Comúnmente, el niño con dificultades en la lectura presenta titubeos, falta de conocimiento de las palabras, repeticiones, etc., o bien evidencia que no ha comprendido lo leído, lee de memoria o inventa el texto (Thomson, 65)

Ante todas estas dificultades, podemos detectar cuatro grupos de errores de lectura

1. Lectura carencial o disléxica
2. Lectura con fallas de ritmo
3. Lectura con fallas del conocimiento
4. Lectura con trastornos en la globalización. (Thomson, 65)

Diagnóstico de los trastornos de la lectura:

Dentro del ámbito escolar el diagnóstico de los trastornos de lectura es muy amplio, ya que se conoce una gran cantidad de errores que responden a la siguiente clasificación:

Lectura carencial o disléxica.-

Aparición de varios errores en el proceso de leer: omisión de letras, sílabas o palabras, confusión de letras, de sonidos o formas semejantes, cambiar de lugar las letras o las sílabas etc.

Lectura con fallas de ritmo.-

Lectura bradilexica: el alumno lee lentamente, con mucha pausa, aunque sin cometer errores.

- Lectura taquiléxica: el alumno imprime velocidad en su lectura, se apresura demasiado.
- Lectura disrítmica o desordenada: gran desorden al leer, de pronto lee rápido, como puede hacerlo pausadamente, pero siempre sin guardar el orden, ni respetar las pausas y los signos de puntuación

Lectura con fallas del conocimiento.- (Thomson, 66)

Lectura mnésica: el alumno, de tanto oírlo o repetirlo, ha aprendido el texto de la lectura de memoria y aparentemente lee con corrección, pero en cuanto se le indica que lea una determinada palabra, sílaba o letra, es incapaz de hacerlo, porque no sabe leer.

Lectura imaginaria: este tipo de lectura se encuentra principalmente en primero y segundo grado, el niño de lectura imaginaria tampoco sabe leer, para hacerlo se vale de las láminas que ilustran el libro, o inventa un texto, pretendiendo describirlo

Lectura con trastorno en la globalización.-

- **Lectura arrastrada:** los alumnos que responden esta dificultad padece trastornos de la motricidad ocular o del campo visual, no se hallan condiciones para captar en forma global, total as palabras que leen. De ahí que prolonguen la pronunciación de la silaba o la repitan, para ir abarcando con la vista el resto de las palabras, que al final leen.
- **Lectura repetida:** estos alumnos repiten en voz alta varias veces, las primeras sílabas
- **Lectura repetidas silenciosa:** el alumno realiza las repeticiones en voz baja, para después leer correctamente
- **Lectura de tipo mixta:** se trata de una lectura arrastrada y repetida. (Thomson,67)

1.3.5 ALTERACIONES EN LA ESCRITURA

Factores que inciden en la escritura

La escritura es una actividad lingüística secundaria. Se pueden detectar aspectos comprensivos y de producción. El factor comprensivo está relacionado con la capacidad

cognitiva. En cambio, el factor de producción está relacionado con la capacidad motora. Este último es el que se encuentra alterado en una disgrafía.

Es importante diferenciar entre las dificultades de escritura propias de una dislexia y entre dificultades de escritura específicas con alteración del mecanismo de la escritura.

En la capacidad motora intervienen diversas funciones:

1. Organización kinestésica o memoria de movimiento.
2. Organización motriz.
3. Coordinación motriz final.

1.3.6 ASPECTOS PARA DETECTAR DIFICULTADES EN LA ESCRITURA

Para detectar dificultades en la escritura se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Trazado
2. Forma
3. Legibilidad
4. Fluidez
5. Significado

1.3.7 EDADES PARA EL DIAGNÓSTICO DE DIFICULTADES EN LA ESCRITURA

A partir de los 6-7 años se puede hablar de una dificultad en la escritura cualquiera sea de los aspectos alterados.

Se puede hablar de una “pre-disgrafía” o de niño en riesgo a partir de los 4-5 años.

Signos para observar en una escritura

- Calidad del trazo: muy fuerte o muy débil.
- Espacios inapropiados entre las letras, palabras o en la ubicación en la hoja (ej. empieza siempre dejando un espacio amplio luego del margen).
- Dificultad para mantenerse en el renglón.
- Letras desorganizadas o con el diagrama incorrecto

- Ilegibilidad

Las dificultades específicas se pueden clasificar en dos tipos de perfiles:

1. Sabe como escribe pero es torpe

Dificultades de aprendizaje: el niño generalmente muestra dificultades en la lectura, en el manejo de la ortografía y en la legibilidad de la escritura.

Dificultades motrices: el niño con dificultades motrices generalmente muestra dificultades en la organización de redacciones libres, en el copiado y en el diseño de las letras. No presenta dificultades en el significado de su escritura y es posible que no presente dificultades en la ortografía.

- 2.- No sabe escribir

Dificultades viso motoras: muestra dificultades severas en la organización espacial, en la legibilidad, en la planificación motriz y en la diagramación de las letras. Generalmente son niños torpes, que muestran descendida la figura humana, el armado de rompecabezas y la construcción con cubos. (Fernández, 8)

Valorando dificultades en la prensión (Quiroz, 98)

Desarrollo normal de la prensión:

1 a 1.5 años: prensión palmar ejerciendo la fuerza desde el hombro

2 a 3 años: prensión con la fuerza puesta en la muñeca, tipo pincel

3 a 4 años: prensión estática con la fuerza puesta en 4 dedos

4 a 8 años: prensión con la fuerza puesta en la pinza digital o trípode dinámico

Existen dos tipos de prensión importantes para la escritura:

PRENSIÓN SOBRE EL LÁPIZ: se determina por la forma de toma del lápiz. La misma debe ser en pinza, con la presión puesta en los dedos pulgar e índice y con soporte en el dedo

mayor. Un niño torpe generalmente utiliza mal la fuerza y no desarrolla destreza digital. Por ello toma el lápiz en forma incorrecta realizando la presión con una zona incorrecta (palma, 4 dedos). Ello genera cansancio y por ello se ve afectada la fluidez en la escritura.

PRENSIÓN SOBRE EL PAPEL: se determina por la posición de la mano que no escribe. La misma debería funcionar de soporte de la hoja a fin de obtener un mayor dominio de la coordinación viso motriz, sostener la hoja y disminuir la presión de la mano que escribe. El niño con dificultades generalmente deja la mano en sus faldas, o la ubica debajo de la mesa o la utiliza para tocar cosas. Ello le hace perder el control sobre lo que escribe y sobre la prolijidad-legibilidad. Es lo mismo que intentar escribir sobre un autobús: se delega el control de la legibilidad a los semáforos.

Ambas prensiones son importantes para el logro de una escritura eficiente. (Quiroz, 98)

Trastornos más comunes en la escritura (AujuriaGuerra, 47)

a) Omisiones:

Es un trastorno de la simbolización, que consiste en el olvido involuntario de escribir o leer letras, sílabas o palabras. Se originan por una lentificación madurativa en la memoria visual y auditiva.

Ejemplos:

Sulo por suelo
Esrográfico por esferográfico

El martillo es una herramienta para el carpintero.

Por

El matillo es una herramienta para el carpintero.

b) Confusión de letras de orientación simétrica:

Cuando se produce este tipo de alteración las letras que se pueden confundir son: d-b; p-q.

Las causas para su apareamiento por lo general pueden ser problemas en dominancia lateral, direccionalidad, orientación espacial, lateralidad y/o discriminación visual.

Ejemplos:

El duque partirá mañana por El buque partirá mañana.

c) Confusión de letras de forma semejante:

Está alteración se presenta cuando el estudiante tiene dificultad para diferenciar la forma de ciertas letras que tienen similitud, tales como t – f; a – e; m – n; v – u; h – b; i – j; y – v; i – u.

Esto básicamente se produce por problemas en: percepción y discriminación auditiva, en percepción sonido fondo o por fallas en la coordinación audio-viso-gráfica.

Ejemplos.

Fueno por bueno

Yave por llave

Chama por llama

d) Transposición:

Es el traslado inmediato o seguido de fonemas y sílabas en una palabra.

Se presenta a causa de una escasa estimulación en secuencia, orden y ritmo de letras y números, durante el primer año de educación básica.

Ejemplos:

ecleste por celeste

rajifa por jirafa

e) Mezclas:

Es el cambio de una sílaba completa a otro lugar de la palabra a largo espacio siempre que ésta tenga tres o más sílabas. Al igual que en el trastorno, este problema se debe a una falta de estimulación en la secuencia y orden de letras y números.

talibre	por	libreta
catamione	por	camioneta
paderiana	por	panadería

f) Malas separaciones y uniones:

Es una alteración que consiste en la falta de espaciamiento entre palabras (uniones), o en agregar espacios entre las sílabas de una palabra (separaciones). Esta dificultad se debe principalmente a la falta de ritmo estático y de coordinación viso – ideo – audio – gráfica.

Ejemplos:

Susiana asu oso	por	Susi ama a su oso
El gitanosalu da, ala gente	por	El gitano saluda a la gente

g) Agregados:

Es un trastorno que se presenta tanto en la escritura como en la lectura. Consiste en aumentar letras, sílabas o palabras, en sitios que no corresponden. Se produce generalmente por fallas en el proceso de globalización, sincretismo, ritmo y en coordinación sensorio-perceptiva.

Ejemplos:

cartesra	por	cartera
arbololes	por	árboles
La paloma vuela del alto	por	la paloma vuela alto

h) Contaminación:

Surge una contaminación cuando se mezclan fonemas, sílabas y palabras alterando el sentido de las frases, de tal manera que no se entiende lo escrito por el estudiante.

Si el coeficiente intelectual es normal, este trastorno puede presentarse por la falta de maduración en todas las áreas del sistema nervioso; si por el contrario el C.I. está bajo los parámetros normales, se considera como consecuencia la capacidad intelectual.

Ejemplos:

Yu prnech inma lacsec por Yo aprendo mucho en mi escuela

LA TECNOLOGIA Y LA EDUCACION

1.4 LA TECNOLOGIA Y LA EDUCACION

Una de las características más relevantes de los centros educativos, en los últimos tiempos, es el creciente interés por analizar los procesos de adopción e implantación de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. En este contexto, el objetivo del presente trabajo consiste en recopilar y analizar toda la información necesaria para presentar un proyecto del uso del software educativo en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

El surgimiento de nuevas tecnologías de la comunicación y su aplicación al campo educativo es un fenómeno que conlleva en sí mismo la simiente de una transformación global. Las nuevas tecnologías han cambiado la forma en que se enseña y aprende (Carey, 1996).

En este momento podemos hablar de una educación sin fronteras y en el siglo XXI el salón de clases se convertirá en una aldea global. Los maestros y estudiantes podrán intercambiar información mediante el uso simultáneo de computadoras, monitores de vídeo, pantallas gigantes, cámaras de televisión, teléfonos, módems, scanner, fibra óptica y satélites de

comunicación. Todos estos avances tecnológicos no son otra cosa más que herramientas al servicio del hombre para comunicarse con sus semejantes.

Pero, ¿qué son las nuevas tecnologías? Desde luego, ‘tecnología’ no es un concepto nuevo en la comunicación humana. Los artefactos que usaron nuestros ancestros para dejar sus marcas en las rocas y el fuego que usaron para transmitir mensajes son, de alguna manera, tecnologías. Otras invenciones tecnológicas fueron, también, la escritura, la imprenta, la telegrafía, la fotografía, la cinematografía, la radio y la televisión en todas sus modalidades. Realmente, gran parte de la historia de la comunicación humana está marcada por un sentido pragmático, es decir, el uso práctico de la tecnología para extender la capacidad de interacción entre los seres humanos.

En la actualidad se entiende por nuevas tecnologías de la comunicación todos aquellos medios o herramientas que tienen como base tecnológica la microelectrónica y la computación. (Williams, 1996)

La tecnología siempre ha sido parte intrínseca de la sociedad y la educación siempre es parte integral de este proceso. El papel, el lápiz, el lapicero son ejemplos de cómo se ha implementado la “tecnología” en las aulas y la sociedad. En un momento en el tiempo fueron, de hecho, "Nuevas Tecnologías" incidiendo en el desarrollo de la humanidad y en el progreso de enseñanza-aprendizaje el cual conlleva al adelanto social y político.

La “Era Digital” se caracteriza por el concepto y realidad que la sociedad se base y se maneja de manera integrada con el efectivo, eficiente y expedito uso de la información globalizada. Esta basa su seguridad social y económica en las denominadas nuevas tecnologías de la información, las comunicaciones y su manejo y aplicación. (Inter-forum, 2009)

El teléfono, el fax, el Internet son instrumentos contemporáneos de nuestra cotidianidad. Muchas veces pensamos que un plan efectivo del uso de la Tecnología debe basarse única y exclusivamente en la conectividad y que debe implicar la compra de equipos y / o programas. Estos equipos y los Software necesarios son indispensables y sus costos y rentabilidad son más

que justificados. Si embargo, debemos entender que su adecuado uso hace la diferencia en los resultados y que, "la sociedad maneja la tecnología, no la tecnología a la sociedad". (Inter-forum, 2009)

1.4.1 LA TELEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

El uso práctico de las nuevas tecnologías en la educación está adquiriendo, cada día, más popularidad en los centros educativos. Wiedmer explica esta tendencia diciendo que los nuevos medios ofrecen formas insospechadas para desarrollar conocimientos y habilidades. Por su parte, Moreno (1995) señala que los satélites de comunicación, el internet, los sistemas multimedia, las computadoras en red, la televisión interactiva y los sistemas de teleconferencia son medios indispensables en el proceso educativo.

En el contexto de las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje, la telemática (telecomunicación e informática) ha causado una verdadera revolución educativa. Mientras que las telecomunicaciones enfrentan a los docentes con nuevas formas de educar y transmitir el saber, rompiendo las barreras del tiempo y la distancia, la informática se constituye en una mediación necesaria de todos los procesos técnicos para la generación, interpretación y comunicación del conocimiento (Pescador, 1989).

La telemática constituye una infraestructura básica para la interacción distante entre maestros y estudiantes (Bates, 1996). Connotados escritores han identificado esta realidad atribuyéndole diferentes epítetos: algunos se refieren a esta innovación como una "revolución de las comunicaciones" (Williams, 1996), otros llaman a este nuevo mundo una "sociedad cableada" o una "sociedad de la información".

En suma, la telemática se ha convertido en un instrumento estratégico para mejorar la eficiencia, la productividad y la competitividad de todo el proceso educativo. Solamente aquellos centros educativos que exploten el poder de la telemática serán los líderes del siglo XXI (Bates, 124).

En todo el mundo, las tecnologías de la información y las comunicaciones están generando una nueva revolución industrial que ya puede considerarse tan importante y profunda como sus predecesoras. Es una revolución basada en la información, la cual es en sí misma expresión del conocimiento humano.

Hoy en día, el progreso tecnológico nos permite procesar, almacenar, recuperar y comunicar información en cualquiera de sus formas (oral, escrita o visual), con independencia de la distancia, el tiempo y el volumen. Esta revolución dota a la inteligencia humana de nuevas e ingentes capacidades, y constituye un recurso que altera el modo en que trabajamos y convivimos.

Los sistemas de comunicaciones, combinados con las tecnologías avanzadas de la información, son las claves de la sociedad de la información. Las limitaciones temporales y espaciales han desaparecido gracias a las redes (por ejemplo, teléfonos, satélites, cables) que transmiten la información, los servicios básicos (por ejemplo, el correo electrónico, el vídeo interactivo) que permiten utilizar las redes y las aplicaciones (por ejemplo, la enseñanza a distancia, el teletrabajo) que ofrecen soluciones específicas para grupos de usuarios. (César, 623)

1.4.2 LA TECNOLOGÍA APLICADA A LA EDUCACIÓN

Las nuevas tecnologías tienen incidencia sobre la mayor parte de las áreas del conocimiento. En las ciencias se usan computadoras con sensores para ordenar y manejar los datos; en las lenguas modernas, las comunicaciones electrónicas dan acceso a las retransmisiones extranjeras y otros materiales, y en la música la computadora permite a los alumnos componer y estudiar sin tener que aprender a tocar los instrumentos tradicionales. Para quienes requieren atenciones educativas especiales, proporciona el acceso a los materiales más útiles y permite a los estudiantes a pesar de sus dificultades expresar sus pensamientos en palabras, dibujos y actividades.

La creciente renovación y disponibilidad de la tecnología en las escuelas y los colegios permitirá una enseñanza más individualizada, lo que provocará muchas consecuencias en el sistema educativo. Dado que la tecnología proporciona un fácil acceso de los estudiantes a los materiales previamente preparados por los profesores, el papel del profesor pasará a ser más el de un mentor del aprendizaje y no sólo la fuente de los conocimientos. (Angelfire. 2010)

Un medio como Internet facilita considerablemente la obtención de información de todo tipo y el uso de este sistema en las escuelas es cada vez más frecuente, suponiéndose será imprescindible en un futuro cercano. (Angelfire. 2010)

Es importante entender las diferencias entre un programa educativo de televisión y uno que no lo es, los productores tratan de alcanzar un objetivo educativo específico y explícito, para ello organizan diferentes elementos técnicos lingüísticos, visuales, sonoros y de contenido, con la intención de propiciar que el televidente *aprenda* lo esperado.

Sabemos que los niños aprenden mucho más de lo que se les enseña, aprenden hasta lo que "no se quiere que aprendan", razón: "El aprendizaje no se limita a la enseñanza". En una revisión de la literatura sobre los que los niños aprenden de la televisión, Slaby y Quarfoth (1980), llegan a la siguiente conclusión: una cantidad considerable de aprendizaje ocurre a través de la sola observación, sin que sea necesario que se practique lo que se ve en la televisión, sin que, de los programas se reciba un reforzamiento, ya sea que éste se dé en el mismo contenido o posteriormente.

La cuestión básica de los docentes en nuestro tiempo es: ¿Con qué propósito debe ser usada la tecnología?

- Fines pedagógicos: medio de enseñanza, acciones educativas.
- Fines educacionales: para orientar costumbres y enriquecer a los individuos.
- Fines culturales: incrementar el conocimiento global de los seres humanos.
- Fines morales: reorientar conceptos alterados del comportamiento en la sociedad.
- Fines científicos: medio de conocimiento de los adelantos logrados.

1.4.3 FUNCIONES QUE DEBEN CUMPLIR LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COLECTIVA

Entre las distintas funciones que los medios de comunicación deben cumplir podemos señalar:

1. Informar: difundiendo noticias, datos, hechos, opiniones, comentarios y mensajes necesarios para entender las situaciones individuales, colectivas, nacionales e internacionales.
2. Socializar dicha información: constituyendo un fondo común de conocimientos y de ideas, que permita a todos los individuos integrarse a la sociedad en la cual viven.
3. Motivar a los individuos en torno a los objetivos inmediatos y las finalidades últimas de cada sociedad: estimulando las actividades individuales o colectivas orientadas hacia la consecución de objetivos comunes.
4. Promover el debate y el diálogo entre los sectores de la sociedad: sobre los asuntos de interés público en la resolución de todos los problemas locales, nacionales e internacionales.
5. Educar: transmitiendo los conocimientos que contribuyan al desarrollo del espíritu, a la formación del carácter y a la adquisición de conocimientos y aptitudes en todos los momentos de la vida.
6. Promover la cultura: difundiendo las obras artísticas y culturales para preservar el patrimonio del pasado.
7. Esparcir: difundiendo el teatro, la danza, el arte, la literatura, la música, el deporte y el juego (Slaby, Ronald & Gary R, Quarfoth, 225).

Lo cierto es que con mucha o poca reflexión y con poco o mucho conocimiento, las instituciones educativas y los educadores utilizan diferentes recursos tecnológicos con la esperanza de mejorar los procesos educativos que tienen bajo su responsabilidad. Pero, la falta de un seguimiento sistemático que evalúe el impacto real de la aplicación de la tecnología, no permite establecer objetivamente una relación de beneficio-costos de su uso ni identificar aquellos factores que obstaculizan el aprovechamiento de su potencial.

De otra parte, diferentes instituciones comprometidas con el incremento de la calidad y la cobertura de la educación se están interesando en estudiar más a fondo el potencial pedagógico y didáctico de las nuevas tecnologías, con el fin de diseñar y aplicar estrategias para su uso adecuado que puedan divulgarse entre la comunidad educativa.

Debido a sus potencialidades de interacción inmediata las nuevas tecnologías educativas están siendo aceptadas por los administradores y educadores de respetables instituciones en todo el mundo. Sin embargo, muchos educadores acostumbrados a la rutina sienten recelos y temores por las innovaciones educativas. Los cambios bruscos pueden generar tensión, incertidumbre y fobia tecnológica a los educadores que no han recibido una cultura telemática. (Moore y Kearsley, 1996).

1.5 NTICS EN LA CORRECCIÓN DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

La estimulación, como el propio nombre lo dice, tiene como objetivo desarrollar y potenciar, a través de juegos, ejercicios, técnicas, actividades, y de otros recursos como es el uso de software educativo, las funciones del cerebro, beneficiando su lado intelectual, y su afectividad. Un niño que presente dificultades de aprendizaje bien estimulado tendrá aprovechada su capacidad de aprendizaje y de adaptación a su entorno, de una forma más sencilla, rápida e intensa.

Es tarea de los educadores utilizar las NTIC como medios para proporcionar la formación general y la preparación para la vida futura de sus estudiantes, contribuyendo al mejoramiento en el sentido más amplio de su calidad de vida.

Si se tiene en cuenta que la nueva tecnología no garantiza con su sola frecuencia el éxito pedagógico, es necesario diseñar con mucho cuidado el programa educativo donde será utilizada. Resulta por tanto un deber ineludible de los educadores definir y contextualizar las NTIC en el sector educativo, especialmente para trabajar con los niños que presentan dificultades en su aprendizaje.

Así, estas pueden ser consideradas como propuestas electrónico-comunicativas que organizan el entorno pedagógico diseñando propuestas educativas interactivas y que trasciende los contextos físico, fijos, institucionales, etc. A fin de hacerlos accesibles a cualquiera, en cualquier tiempo y lugar la nueva tecnología recicla, engloba, tecnologías existentes anteriores. Un ejemplo ilustrativo en ello es la realización lápiz/PC, o si desea libro/hipertexto: la segunda no elimina la primera, sino que ambos elementos funcionan en espacios mentales diferentes y dan lugar a diversos tipos de operaciones cognoscitivas". (Bates, 1996)

Esto provoca, por una parte, que en la mayoría de los casos los alumnos conozcan de las nuevas potencialidades tecnológicas fuera del ámbito escolar y por otra, que cuando ya el objetivo nuevo carezca de todo sentido al referirse a la tecnología en cuestión; todavía se estén realizando en las escuelas las primeras pruebas para la introducción en la actividad escolar.

Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han venido desempeñando estudiantes y docentes. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a estos, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los estudiantes al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otro más abierto y flexible en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidos por todos.

Los docentes en muchos casos se encuentran atrapados ante tal avalancha de productos sin tener herramientas para evaluar críticamente la calidad del software que se le ofrece. Por tal razón entre los objetivos de la formación de los docentes en las NTIC debe aparecer el entrenamiento en la selección, la revisión y la evaluación de software educativo así como la integración curricular de estos. (Bates, 1996)

Hasta el presente se pueden identificar dos tipos de posiciones a la hora de insertar la informática en los currículos escolares. Por un lado los que defienden la inclusión de asignaturas

relacionadas directamente con ésta en los diferentes planes de estudio y por otro los que se inclinan por la modificación de los planes de estudio, incorporando los elementos informáticos que se consideren convenientes. Ambas posiciones no deben considerarse contrapuestas y en la generalidad de los casos se tienen en cuenta a la hora de trabajar en el perfeccionamiento de los planes de estudio.

Mucho se ha escrito sobre la utilización de las computadoras en la educación y no son pocas las clasificaciones que sobre su uso se ha hecho. Así que se identificó cuatro formas de utilizar las computadoras en el proceso docente educativo:

- Para lograr el dominio del aprendizaje por reforzamiento y ejercitación
- Para realizar procesos de aprendizaje por descubrimiento.
- Para generar procesos de búsqueda en contexto de interacción.
- Para favorecer proceso de construcción de conocimiento.

Por supuesto que esto no es una clasificación rígida, cada una de estas formas tiene sus variantes y se suelen presentar combinadas en dependencia de los objetivos que se persiguen, los contenidos de aprendizaje, los recursos a emplear y otros. (Solomon, 1987)

LOS SOFTWARES EDUCATIVOS

1.6 LOS SOFTWARES EDUCATIVOS

Software Educativo es como cualquier programa computacional cuya característica estructural y funcional sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender. (Sánchez J. 2002).

Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Sánchez J. 2002).

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y muy variado en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
 - Facilita las representaciones animadas.
 - Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
 - Permite simular procesos complejos.
 - Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
 - Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- (Galvis, 43)

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

Por parte del alumno:

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

Por parte del profesor:

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El software educativo constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento. (Ramos, 30)

Existen muchos programas para trabajar en la computadora para afianzar el aprendizaje escolar. El prodigio del trabajo intelectual de los programadores y más aún, el trabajo en equipo de profesionales de la informática, ha permitido crear programas para computadoras, que no solo facilitan el trabajo, sino que también sirven para entretener.

Estos programas forman parte del software educativo, denominada en algunos casos como Instrucción Asistida por Computadora, utilizada como una herramienta de enseñanza, que acompañada con un material adecuado permite guiar a estudiantes a alcanzar un nivel adecuado adaptado a sus necesidades. (Solomon, 54)

1.6.1 DESCRIPCIÓN DE LOS SOFTWARE

Son interactivos

Contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes

Ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

El entorno de comunicación o interfaz

La interfaz es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

Categorización de los Programas Didácticos

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

-*De consulta*: Como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos.

-*Tutoriales*: Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

-*Ejercitación*: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva.

- *Lúdicos*: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto.

- *Micromundos*: ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos. (Maoma, 2009)

1.6.2 FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVOS

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Funciones que pueden realizar los programas son:

Función informativa:

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes.

Función instructiva:

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos

Función motivadora:

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Función evaluadora:

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

Función investigadora:

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micromundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Función expresiva:

Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Función lúdica:

Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Función innovadora:

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. (Maoma, 2009)

AULAS DE APOYO PEDAGÓGICO

1.7 AULAS DE APOYO PEDAGÓGICO

Este tipo de apoyo se centra en el niño, es guiado y dirigido por especialistas y se basa en las dificultades que presenta el estudiante. Tiene dos orientaciones, una centrada en compensar el déficit y otra centrada en las estrategias de enseñanza; ambas constituyen una respuesta educativa de carácter técnico, que se caracteriza por ser individual y parcial, brindada desde un entorno protegido mediante el apoyo directo al niño.

Éste dirige su intervención al alumno individual, pero busca y desarrolla programas y estrategias de intervención planificadas y a veces desarrolladas en colaboración con distintos profesionales, donde se elabora un Plan de Enseñanza Individual para mejorar sus dificultades. (Plan Operativo Institucional de Aulas de Apoyo Pedagógico).

Como sabemos el aula de apoyo ofrece al establecimiento soportes que permitan la atención integral, puesto que al ser individual permite un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, esta aula de apoyo esta siempre buscando la forma adecuada para que el alumno aprenda y una de las mejores herramientas con las que cuenta son los software educativos que

permite un trabajo directo con el niño y a su vez el profesor puede ir controlando el manejo del programa.

En muchas de las aulas de apoyo de escuelas regulares están de acuerdo en utilizar los software educativos como una herramienta pedagógica e ir incorporando en las salas de computación para que sean utilizados por todos los profesores de las distintas áreas ya que existe en el mercado software para cada área y sobretodo son muy divertidos y llama la atención de todos los niños.

Para lograr que el aprovechamiento de las computadoras en el proceso docente, tenga un papel relevante, se hace necesario dotarlas de un software educativo de calidad, lo que debe medirse en términos del conocimiento que sean capaces de representar y transmitir.

Previo al proceso de un software educativo, es imprescindible:

- Determinar la existencia de un problema educativo a resolver
- Asegurar que la computadora efectivamente tiene ventajas cualitativas sobre otros medios educativos para resolver el problema.

CONCLUSION

El mayor aporte de este capítulo es permitirnos darnos cuenta que mientras más gráfico y creativo sea el método de aprendizaje de la lectura, más sencillo será su proceso de aprender y más funcional se volverá para los niños de hoy en día, partiendo de que los niños de ayer o los métodos que utilizamos nosotros para aprender nos son los mismos que en la actualidad nos van a ayudar para captar la atención de niños que manejan y tienen a su alcance la tecnología actual. Lógicamente no se debe olvidar de que los métodos a utilizarse deben ser revisados y adecuados para ellos.

Es vital para el aprendizaje que la lecto-escritura sea enseñada de manera adecuada y con bases sólidas.

Finalmente se concluye que el estudio de la tecnología en el ámbito de la educación tiene mucho aporte si es guiado y analizado a fondo para poder usarlos en las aulas escolares.

CAPÍTULO II

INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo dispone de información de software educativo, orientados al área de la lectoescritura, estos han sido analizados para saber el enfoque que tienen en el ámbito educativo, con el propósito de brindar una herramienta de información a profesionales que desean hacer uso de la tecnología como parte de su metodología.

Además damos a conocer ciertas recomendaciones dirigidas a los profesores para cuando hagan uso de estos programas.

¿QUÉ ES SOFTWARE EDUCATIVO?

Se consideran como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. (Sánchez, 2002).

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo pueden tratar las diferentes materias:

- Matemática.
- Idiomas.
- Geografía.
- Dibujo.
- Otras áreas. (Galvis, 1992)

Esta herramienta tecnológica trae muchos beneficios a los que lo utilizan por ejemplo:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias. (Galvis, 1992)

INFORMACIÓN Y ANALISIS DEL SOFTWARE EDUCATIVO

El software por ser una herramienta muy utilizada en esta época para enseñar y corregir problemas de aprendizaje en cualquier área escolar, ha tenido grandes resultados por lo que cada vez existen escuelas que desean incorporarlos a sus sistemas educativos, pero por falta de información no lo han hecho, por lo que a continuación detallo los siguientes software educativos que he seleccionado para desarrollar ciertas destrezas sobretodo en el área de la lecto-escritura.

SOFTWARE 1

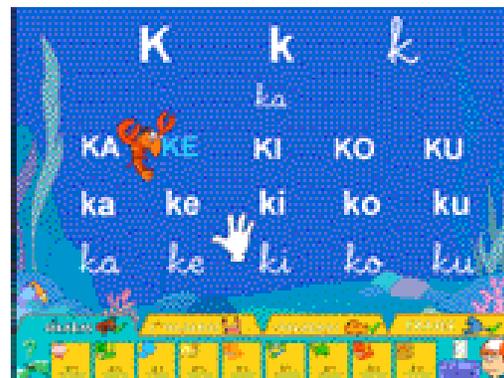
APRENDE A LEER CON PIPO 1 “Mi primera aventura con las letras

Aprende a leer con Pipo es un método flexible que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario (niños y/o maestros).

Aprende a leer con Pipo 1 va dirigido principalmente a niños de 3 a 6 años.

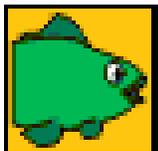
Los juegos están repartidos en 4 secciones:

1. **Las sílabas de la cigala:** Incluye 9 juegos muy simples para introducir la nueva letra.





2. Las primeras palabras del cangrejo: Incluye 6 juegos, en los que se trabajan las primeras 5 palabras de esa letra, acompañadas de imágenes, para ayudar a su interiorización.



Los peces



los pájaros



los monos



los castores

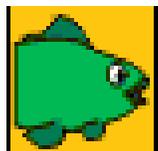


Las arañas



Los submarinos

3. Más palabras del pez: Incluye 5 juegos, donde se evalúa los conocimientos adquiridos por el usuario en relación con la letra que esté trabajando.



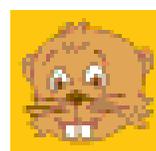
Los peces



los pájaros



los monos



los castores



las arañas

4. Las frases de la foca: Con 3 divertidos juegos a través de los cuales se deberá construir o remendar frases.





La abeja

El tucán

La libélula

EL CD nos permite configurar los juegos con o sin método progresivo. La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Estos juegos son muy estimulantes y captan rápidamente el interés de los discentes, además de poder adaptarlos siempre a las necesidades de cada uno. (Fernando Darder 1996)

DESTREZAS

Mediante 18 divertidos juegos se trabajan diferentes destrezas del aprendizaje:

DESTREZA	¿EN QUÉ MOMENTO?
<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso - motriz 	<p>En el momento de llevar una sílaba, palabra o frase junto a una imagen o a sus iguales.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Memoria visual y auditiva 	<p>En función de la lectura de las sílabas, palabras, o frases que hace Pipo cuando se selecciona la correcta.</p> <p>Al cambiar el color de las sílabas, letras y palabras cuando es seleccionada la correcta, también se aumentan haciéndolas sobresalir de las otras.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Asociación 	<p>En función de una imagen y sonido. Cuando es dada la orden del juego el niño deberá asociar el sonido con la imagen de la pantalla para poder encontrarlo, también deberá asociar la grafía.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario 	<p>Al escuchar cada sílaba, palabra o frase que dice Pipo para encontrarlas y al ver su escritura clara en la pantalla.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa 	<p>Durante todo el juego por la utilización del ratón puesto que en todo paso es necesario llevarlo y dar un clic en la opción correcta.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Lecto-escritura 	<p>En todo momento Pipo incentiva la lectura desde la silábica hasta la de oraciones. Ciertos ejercicios como las frases de la foca que el niño tiene que leer la palabra que va tocando para que la frase se complete y pueda resaltar en la pantalla.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Secuenciación. 	<p>En función de ordenar las sílabas que van apareciendo en la pantalla como por ejemplo la le li lo lu</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciación. 	<p>En función de la orden dada por el programa, cada letra que aparece en la pantalla es pronunciada al mismo tiempo PIPO pide que el niño repita.</p>

SOFTWARE 2

VAMOS A LEER CON PIPO 2 “Segundo nivel de lectura y escritura”

Vamos a Leer con Pipo 2 es la continuación de un método de aprendizaje de la lecto-escritura, que va dirigido principalmente a niños entre los 5 y 8 años de edad.

Además de ser un método flexible, que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario (alumno-profesor), es un método interactivo y progresivo para aprender jugando.

El producto está estructurado en tres apartados:

1. Las Sílabas del Espacio: Incluye 5 ejercicios para aprender o reforzar la adquisición de sílabas



Las Naves Espaciales

Las Estrellas

Los Asteroides

Los Lápices de Colores

Los Ovnis

2. **Las Palabras del Planeta:** Incluye 6 ejercicios centrados en el aprendizaje de palabras empleando las sílabas simples, compuestas, trabadas e inversas.



↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Los cráteres los torpedos la mina espacial los extraterrestres los robots cuca astronauta

3. **Las Frases de la Nave:** Incluye 5 ejercicios enfocados al aprendizaje de la lectura y comprensión verbal y/o lectora a partir de frases y lecturas.





El Robotito El Teclado Sideral El Dictado Espacial La Abeja Astronauta Mi Diario de Abordo

Las principales áreas y objetivos que se trabajan son variadas y motivantes:

- Áreas perceptivas (percepción visual y auditiva)
- Áreas motrices (coordinaciones generales, coordinación manual, visomotriz y grafomanual)
- Áreas verbales (comprensión verbal, razonamiento verbal, lectura, ortofonía, fluidez verbal y escritura) áreas cognoscitivas (memoria visual, memoria auditiva y memoria verbal). (Fernando Darder 1996)

DESTREZAS

DESTREZA	¿EN QUÉ MOMENTO?
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación visual. 	En todos los juegos al discriminar las letras y dibujos entre otros que aparecen en la pantalla.
<ul style="list-style-type: none"> • Memoria visual y auditiva 	<p>En función de la lectura de las sílabas, palabras, o frases que hace Pipo cuando se selecciona la correcta.</p> <p>Al cambiar el color de las sílabas, letras y palabras cuando es seleccionada la correcta, también se aumentan haciéndolas sobresalir de</p>

	las otras.
<ul style="list-style-type: none"> • Asociación. 	En función de una imagen y sonido, cuando es dada la orden del juego el niño deberá asociar el sonido con la imagen de la pantalla para poder encontrarlo
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario. 	El programa ofrece a el niño palabras nuevas y muy claras en todo momento enriquece su vocabulario cada vez que siga jugando.
<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa. 	Durante todo el juego por la utilización del ratón puesto que en todo paso es necesario llevarlo y dar un clic en la opción correcta.
<ul style="list-style-type: none"> • Lecto-escritura. 	En función de ir escribiendo, utilizando las letras del teclado cuando Pipo dicta palabras, frases u oraciones. También en el momento de leer las palabras que van apareciendo en el computador
<ul style="list-style-type: none"> • Secuenciación. 	En función de ordenar las sílabas que van apareciendo en la pantalla como por ejemplo la le li lo lu
<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciación. 	En función de la orden dada por el programa, cada letra que aparece en la pantalla es pronunciada al mismo tiempo PIPO pide que el niño repita.

SOFTWARE 3

EL SISTEMA LUZ “Las letras suenan y hablan 2006”



"Luz" aplica un método fonético, centrado en las formas más reconocidas de aprender del ser humano: aprendemos por imitación y por asociación de semejanzas, conjugándose ambas en la metodología de enseñanza.

La estrategia de enseñanza va de lo simple a lo complejo, es decir de la letra a la palabra y luego, de las frases a oraciones.

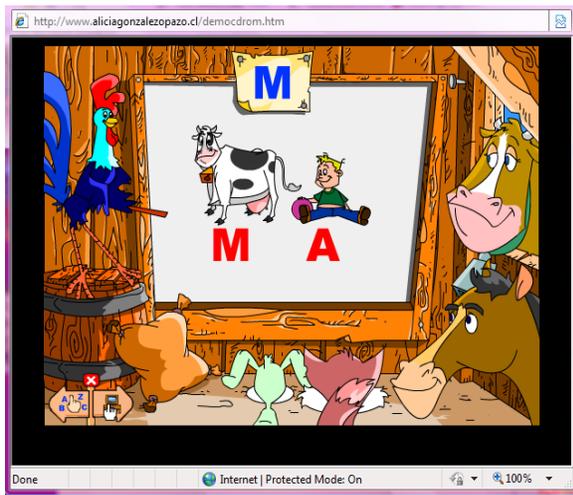
Se enseña el sonido de cada letra, pero objetivado por una figura alusiva y relacionado a cada letra del alfabeto, enfatizándose qué o quién produce tal o cual sonido, de naturaleza vivencial. Estos sonidos el ser humano ya tiene grabados en su memoria de largo plazo, desde que nace, pues vienen de la naturaleza y son universales. Casi todo el alfabeto "suena" o se parece a algo concreto, de modo que el niño lo aprende rápido y no lo olvida más. (González, 2006)



Dentro de un ambiente lúdico, las letras se enseñan agrupadas, primero las vocales -en la primera clase- y luego las consonantes, mostrándose todas de una vez, utilizándose los sonidos tal como se pronuncian y no con el nombre de las letras. La relación sonido-figura-letra permite que los signos abstractos, pasen rápidamente a ser concretos en la mente del niño, incluso de un disléxico, puesto que el alumno adquiere una "imagen" de cada letra. (González, 2006).

Apto para niños, adolescentes y adultos Este software representa la versión digital y animada del Tarjetero onomatopéyico impreso tradicional del Sistema Luz y en forma animada y lúdica, enseña a identificar y relacionar las letras del alfabeto en forma rápida e inolvidable, a través de la relación sonido-figura-letra, la relación posterior de unir sonidos de consonantes y vocales para formar sílabas, como base posterior para la formación de palabras, frases y oraciones.

Su finalidad es que el alumno aprenda en forma digitalizada a identificar el sonido real de las letras, en este caso del Sistema Luz, objetivados por figuras concretas, para que una vez interiorizados, pueda relacionar vocales y consonantes para la formación de sílabas, como paso previo a la lectura y escritura de palabras, frases y oraciones. (González, 2006).



DESTREZAS	¿EN QUE MOMENTO?
Discriminación auditiva y visual	Al momento de presentar cada animalito y emitir el sonido.
Memoria Auditiva y visual	Cuando el niño escucha el sonido del animalito para poder imitarlo.
Asociación	Esta se da en asociación de un sonido onomatopéyico con el de una letra, de mucha ayuda para los niños puesto que podrá recordar el sonido al recordar la asociación.
Identificaciones	Identificar el sonido, las letras y los objetos que se presentan en cada ejercicio.

SOFTWARE 4:

DISCOVERY KIDS “ABCDARIO”



Este software va dirigido a niños de segundo y tercero de básica es esencial para aprender las vocales y las consonantes, nos ofrece gráficos muy claros fáciles de identificar y las letras que contiene son de la A-Z. Podemos escoger la letra que deseamos para buscar el objeto que comienza con la misma letra. Da un estímulo de aliento favorable para que el niño continúe jugando, no tiene tiempo eso es bueno puesto que no presiona al niño en la búsqueda de palabras y objetos.

Como ventaja, al igual que el anterior, trabaja con letra imprenta mayúscula.

Es interesante el desarrollo de este juego, que presenta cuatro niveles. Es para usuarios que ya posean algunos conocimientos acerca del sistema de escritura.

Consta de cuatro niveles:

PRINCIPIANTE: En el cual, nos ofrece tres dibujos y la letra con la que puede comenzar uno de los objetos presentados.

INTERMEDIO: Esta fase presenta seis dibujos y la letra con la que puede comenzar uno de los objetos presentados. ¿Cual de estos elementos?

AVANZADO: Esta fase presenta nueve dibujos y la letra con la que puede comenzar uno de los objetos presentados.

FINAL: Deletrear el nombre de la siguiente figura, en este nivel se presentan varios gráficos muy identificables y piden al niño que vaya formando la palabra, parecido al juego del (ahorcado) pero este no presenta un estímulo negativo.

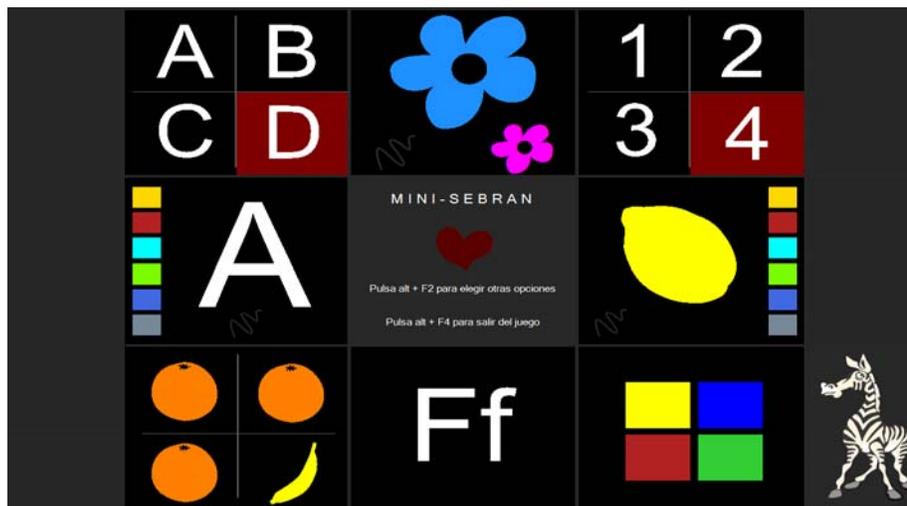


DESTREZAS

DESTREZAS	EN QUE MOMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Buscar:	Al momento de encontrar el objeto deseado discriminándolo de los otros (todas las fases).
<ul style="list-style-type: none">• Reconocer:	Las letras que se pide para completar las palabras en función de un gráfico. (F4)
<ul style="list-style-type: none">• Discriminación y organización en la pantalla por medio del ratón de las letras de esa palabra	Reconocer el objeto que aparece en la pantalla para poder deletrear su nombre.
<ul style="list-style-type: none">• Motricidad fina:	Durante todo el juego por la utilización del ratón puesto que en todo paso es necesario dar un clic.

SOFTWARE 5:

MINI - SEBRAN 1.1

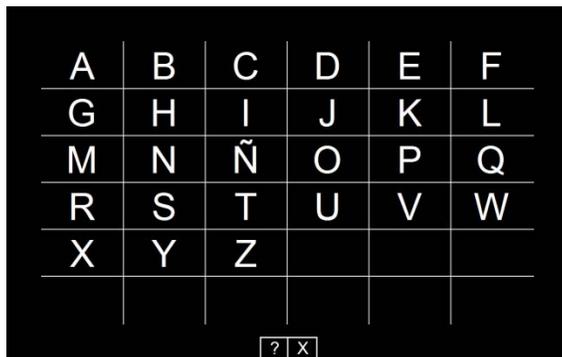


Este software contiene 8 actividades diferentes con el propósito de ser una ayuda en el aprendizaje de las letras, números, colores, identificaciones, garabateo o motricidad fina, frutas, reconocimiento, pero sobretodo a fortalecer el área de la lecto-escritura, además de ser muy colorido llamando de este modo la atención de los niños.

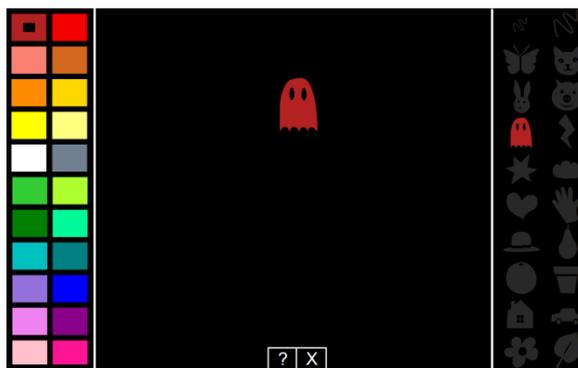
En cada juego aparece en la pantalla el signo de ayuda en el cual puedes informarte sobre como jugar y el de salida para abandonar el mismo.

Con seguridad puedo decir que será de ayuda para aquellos niños que necesiten tener un mejor conocimiento del abecedario, además en uno de sus juegos hace parte al teclado y de esa manera el niño podrá aprender como están distribuidas las letras en el teclado de un computador.

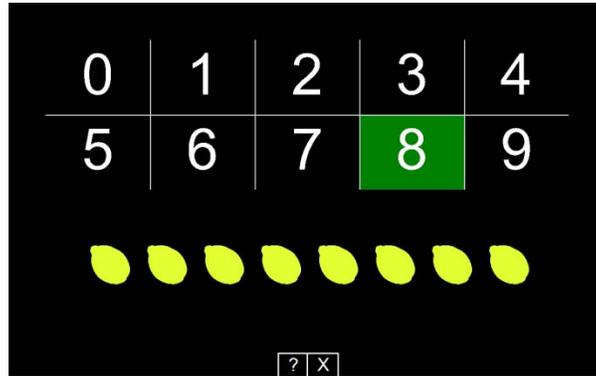
Primero: En este ejercicio, puede jugar con el alfabeto, se debe pulsar sobre las letras y podrá escuchar como suenan, cada vez que pulse, la letra cambia de color. Para cambiar de mayúsculas a minúsculas se debe presionar la barra de espacio.



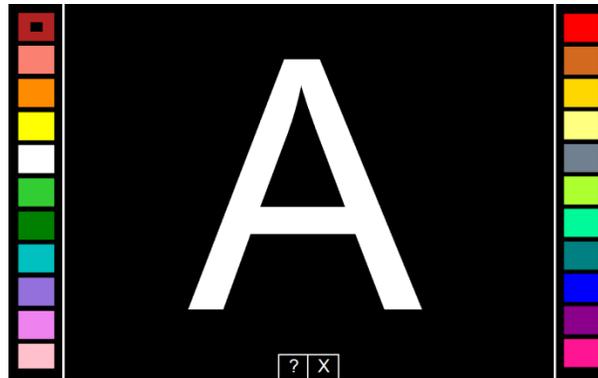
Segundo: En este ejercicio puede dibujar a mano alzada o bien utilizar las plantillas. Elija el color pulsando los cuadros de la o izquierda, utilizar el botón derecho del ratón para borrar.



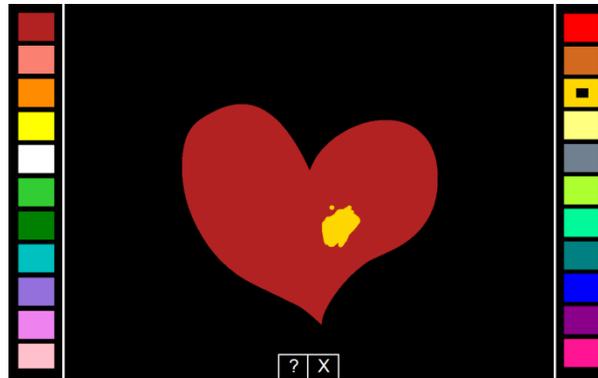
Tercero: Con esta actividad puede aprender los números, clic sobre cada uno de ellos para escuchar su nombre. Cada vez que hacemos clic en el número aparecerán en pantalla el número correspondientes de frutas.



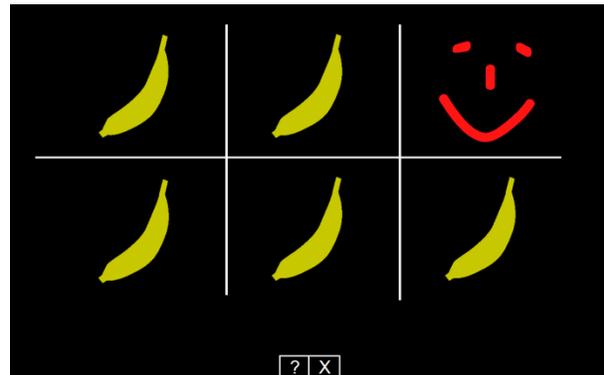
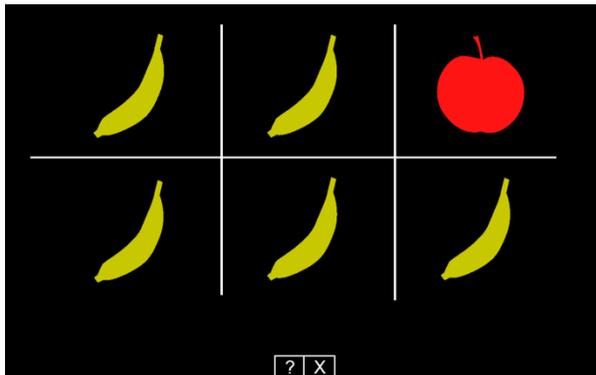
Cuarto: En este ejercicio, se juega con las letras, puedes cambiar el color de la letra pulsando sobre F1 o F12. También se puede decorar: Elige un color pulsando sobre los cuadros de la derecha o izquierda, utiliza el botón derecho para borrar.



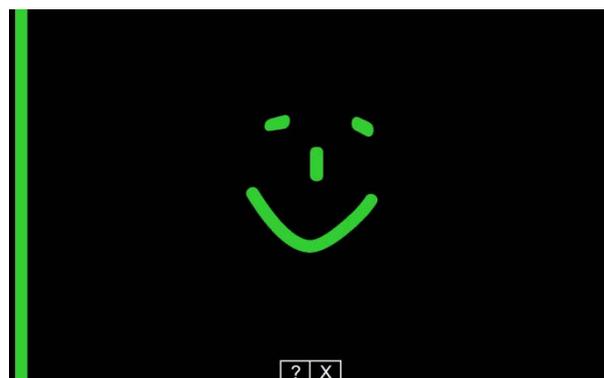
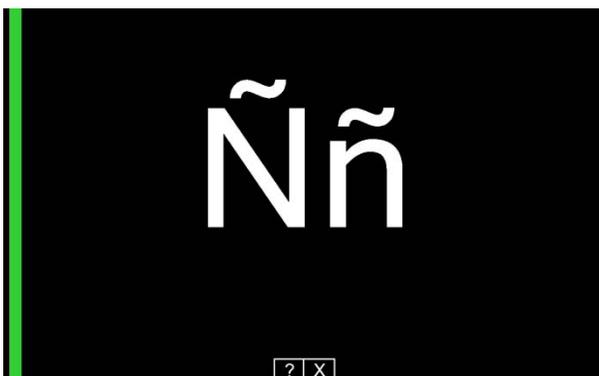
Quinto: Aquí se pueden decorar siluetas, pulsar sobre una tecla del teclado para cambiar la imagen. Cuando encuentres una imagen que te interesa puedes decorarla. Pulsando sobre los cuadros de lado derecho e izquierdo eliges un color, se puede cambiar el color de la imagen presionando las teclas F1 – F12. Utilizando el botón de la derecha del ratón para borrar.



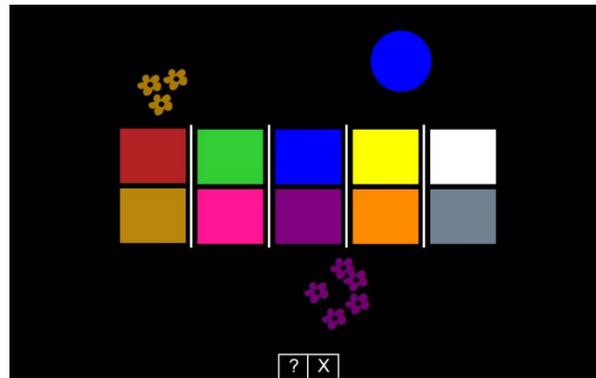
Sexta: Este ejercicio es sencillo que nos permite practicar la pulsación del ratón, aparecen en la pantalla 6 imágenes, buscar y pulsar sobre la imagen que es diferente a las demás, si acierta aparecerá una cara feliz.



Séptima: Aquí los niños se podrán entrenar en buscar las letras del teclado. Una letra aparecerá en la pantalla en (mayúsculas y minúsculas). En el siguiente ejercicio se debe pulsar la letra correspondiente en el teclado, si acierta aparecerá una cara feliz.



Octava: En este último ejercicio el niño puede entrenarse en el reconocimiento de colores, al pulsar en un color se escuchara su nombre. También se puede dibujar un círculo o una flor con el color elegido, pulsando sobre la zona negra de la pantalla, el botón derecho para las flores y el de izquierdo para los círculos. Arrastrando botón izquierdo podrás pintar toda la pantalla del color elegido.



DESTREZAS

DESTREZAS	¿EN QUE MOMENTO?
<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento 	En función de una orden presentada por la computadora. Este puede ser de números, frutas, colores y letras.
<ul style="list-style-type: none"> Discriminación visual 	En función de una orden al discriminar letras colores y números que se piden además ciertos elementos coloridos
<ul style="list-style-type: none"> Motricidad Fina: Coordinación Ojo mano en base de la manipulación del ratón. 	En el ejercicio del garabateo con colores, y en el de decorar las letras y las formas.
<ul style="list-style-type: none"> Imaginación. 	Al momentote decorar en el ejercicio cuatro y cinco las letras y las siluetas.

<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación Auditiva. 	<p>Al momento de escuchar la orden de cada ejercicio y escuchar el nombre de los colores y letras para completar nombres de objetos presentados</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciación. 	<p>Mejora su pronunciación al escuchar los colores y las letras.</p>

EJERCICIOS RECOMENDADOS PARA TRABAJAR EN CLASES

Hojas de trabajo: las hojas de trabajo que recomiendo para trabajar las he encontrado en la web y son didácticas y a los niños les gusta. La ventaja de las hojas es que podemos modificarla para el gusto de los niños, podemos utilizar el dibujo que a ellos más les guste, eso hará que el niño se interese por la actividad y acabe el ejercicio que se presenta en la hoja de trabajo.

Estas son apropiadas para actividades infantiles y niños con dificultades en el trazo de las letras. Estas láminas tienen un trazo de líneas inicial para practicar la escritura.

Estos ejercicios son de utilidad a pesar que contienen algo del modelo tradicional, los dibujos son lo que más les agrada al niño, además luego de acabar con el trazo los niños pueden pintar su dibujo.

Finalmente con la ayuda de la hoja combinada con dibujos como los animalitos podemos ir aprendiendo sobre ellos.

EVALUACIÓN

Los software educativos generalmente para salir al mercado son evaluados por profesionales como ingenieros en sistemas, pedagogos, profesores, psicólogos infantiles entre otros. Ellos son quienes diseñan y por su trabajo en el área de la educación y conociendo los problemas y las metodologías que los niños necesitan crean software educativos ya sea para que se distribuya en forma gratuita o para la venta.

Cada software contiene una evaluación para los niños ya sea de forma indirecta o directa como el ofrecer un estímulo agradable como caras felices, letreros o simplemente un buen estímulo verbal que lo lleve a un cambio de nivel, pero lo más importante es dar al niño una felicitación por parte del adulto que este guiando el aprendizaje.

La evaluación del uso del software debe ser inicial y final, inicial para saber desde donde partimos, las dificultades que presenta y ver la actitud del niño ante el programa, final para saber si el software apporto en su aprendizaje y si es bien aceptado para el niño para seguirle usando en otras materias.

SOCIALIZACIÓN CON LOS PROFESORES

Luego de realizar las encuestas a los maestros de Tercero de Básica de la Unidad Educativa Borja se coordinó con el Departamento de Apoyo Pedagógico para realizar la socialización del proyecto Plan de Recuperación Pedagógica con la utilización de software Educativos.

La misma se realizó el día, lunes 15 de febrero a partir de las 8:00am con la participación de los cuatro maestros de aulas regulares, la Psicóloga del nivel, la Recuperadora Pedagógica y el profesor de computación.

Luego de una presentación del proyecto por parte de mi persona, se procedió a la explicación del mismo.

Los maestros participaron utilizando los software, luego de las debidas explicaciones; al final de la sesión, se pidió la colaboración de los niños para trabajar juntamente con el maestro de computación.

A los niños se les mostro los software por grupos para ver el efecto que causa en ellos y si es aceptado.

Los niños que participaron en la sesión de trabajo fueron los 25 estudiantes que presentan dificultades en la Lecto-escritura.

PROGRAMA

DÍA - HORA	A QUIÉN	SOFTWARE	ACTIVIDADES
8:00 AM	<ul style="list-style-type: none">• Cuatro profesores de aulas regulares.• Psicóloga del nivel.• Recuperadora Pedagógica.• Profesor de	<ul style="list-style-type: none">• Pipo 1• Pipo 2• Sistema Luz• Discovery Kids.• Mini-Sebran	<ul style="list-style-type: none">• Presentación.• Dinámica. (Trabalenguas)• Explicación del Proyecto.• Utilización del software que desean utilizar.• Refrigerio.

	computación.		<ul style="list-style-type: none"> Opiniones por parte de los profesores sobre el proyecto.
11:00 AM	<ul style="list-style-type: none"> 25 niños con dificultades en el área de la lecto-escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> Pipo 1 Pipo 2 Sistema Luz Discovery Kids. Mini-Sebran 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación y motivación a los niños. Dinámica (El teléfono dañado) (El barco) está dinámica fue utilizada para separar en grupos de cinco niños. Interacción con los software educativos uno por cada cinco niños, con la intención de ver que grupo resulta más emocionado con el software que maneja. Diálogo con los niños sobre la utilización de los software.

Los resultados que obtuvimos en la sociabilización con los profesores fue muy buena, pues todos estuvieron de acuerdo con incrementar a los software educativos como una herramienta más para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que es muy didáctico y que atrae la atención de los niños haciendo que su aprendizaje sea a su vez como un juego.

Las opiniones de los profesores fueron:

1. Dar clases a todos los profesores sobre como encontrar recursos pedagógicos en el internet y todo lo referente a la tecnología para la educación.
2. Informar a los padres de familia sobre estos recursos tecnológicos que pueden ser utilizados también en casa como apoyo para el aprendizaje de sus hijos.
3. Trabajar con todos los niños, necesiten o no en todas las áreas de aprendizaje.
4. Instalar los cinco software educativos en todas las computadoras, para una siguiente planificación.

El dialogo con los niños consto de tres preguntas:

1. ¿Les gusto trabajar en el computador?
2. ¿Qué fue lo que más les gusto del programa?
3. ¿Les gustaría seguir utilizando el computador para aprender?

Conclusión: Se obtuvo una buena acogida por parte de los profesores y demás profesionales que participaron, cada profesional estuvo de acuerdo en utilizar los software para el aprendizaje de la lecto-escritura, como apoyo en sus planificaciones pedagógicas, puesto que piensan que son programas muy didácticos y ventajosos para la educación de los niños como manera de prepararlos para una sociedad tecnológica.

RECOMENDACIONES A PROFESIONALES

Aquí se brindan algunas recomendaciones para el uso del software educativo en el proceso de la enseñanza- aprendizaje:

- Promover en los niños el uso controlado de los recursos tecnológicos.
- Utilizar por lo menos un día a la semana la computadora como herramienta de trabajo supervisando su actividad, para que los niños se familiaricen con ella.
- Incorporar software educativo en la sala de computación.
- Informarse completamente sobre el programa a usarse para poder indicar al niño paso por paso.
- El programa debe desarrollar varias destrezas si no lo hace descártelo.
- Es muy importante un software que sea para crear y jugar.
- No obligar al niño si no se siente listo para usarlo.
- Quedarse con el niño hasta que el haya entendido el programa. El profesor deberá primero manejar el para que el niño lo vea.
- No deje totalmente solo el momento de aprendizaje, continuamente mírelo trabajar y felicítelo por lo que hace.
- Empiece con el ejercicio más sencillo, puesto que si le da un complicado y no lo puede lograr se decepcionará del programa.
- Después del uso del software dialogue con el niño sobre su experiencia con el programa móvelo para que la próxima vez venga con mucho entusiasmo.
- Informe a los padres sobre la experiencia de cada niño para que ellos a su vez en casa también puedan motivarlos.
- El programa también puede ser compartido en casa.
- No se debe abusar mucho del uso de la computadora, puesto que podemos crear dependencia

CONCLUSIÓN

Los software educativo que se han planteado van a ser de mucha ayuda para quienes lo utilicen, cada programa está orientado al área de la lecto-escritura y desarrolla en los niños algunas destrezas que servirán de apoyo para futuros aprendizajes.

Estos programas también son de mucha utilidad si son trabajados en casas como forma de fortalecer lo aprendido en la escuela.

Finalmente estamos seguros de que estos software van a facilitar el aprendizaje y que servirán para que los profesores puedan llegar a los niños con sus enseñanzas de forma didáctica, interactiva y sobretodo lograr que el niño se divierta aprendiendo.

CAPÍTULO III

INTRODUCCIÓN

El siguiente capítulo trata de la propuesta para trabajar el aprendizaje de cada contenido con el apoyo de los software educativos analizados anteriormente. Se detalla la metodología que se debe tomar en cuenta para el uso de esta herramienta.

Se muestra un modelo de hojas que son complementarias para trabajar cada contenido, puesto que es necesario utilizar otra herramienta aparte del programa educativo.

Finalmente, aquí podrán encontrar sitios web de mucha utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

1.- MARCO LÓGICO PARA USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Propuesta pedagógica con software educativo para los niños de tercero de básica con dificultades en la lecto-escritura.

Para relacionar los problemas más frecuentes de las áreas de lectura y escritura, desarrollamos a continuación un marco lógico de planificación sobre el desarrollo de los aspectos más importantes que suelen volverse dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura. Presentamos a continuación la siguiente planificación:

Contenidos	Destrezas	software	Apoyos software	Apoyos complementario	Observaciones
------------	-----------	----------	-----------------	-----------------------	---------------

Los contenidos se refieren a las diferentes letras que se deben reforzar y que pueden ser complejas de dominar.

Destrezas, indica las diferentes habilidades que implican el manejo de este contenido.

Software, es nuestra recomendación de Software Educativo.

Apoyos Software, específica como la herramienta tecnológica sirve de refuerzo para el desarrollo de esta destreza y este contenido.

Apoyos Complementarios: Explica el uso de otros recursos de manera que la intervención sea integral.

Observaciones: Indica comentarios o especificaciones que ayuden en el refuerzo de este contenido.

APLICACION

Contenidos	Destrezas	software	Apoyos software	Apoyos complementario	Observaciones
- Desarrollo	- Observar	Minisebran	- Decorar	- Busca las	- Comenzar

del pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar - Identificar 		<p>letras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decorar siluetas 	<p>vocales y pinta de acuerdo al color que se te indican.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señala las 5 diferencias. - Adivinanzas. 	<p>con estas actividades lograremos la atención del niño.</p>
- Mis amigas las vocales.	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar - Identificar - Discriminar 	PIPO 1	<ul style="list-style-type: none"> - Las vocales de la cigala. - Grupos de las vocales del cangrejo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Encierra en un círculo a los dibujos cuyos nombres comiencen con A, etc 	<ul style="list-style-type: none"> - Un juego por día porque podría resultar cansado para el niño - se debe apoyar con la hoja de trabajo.
- Letras m, p, s	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar - Discriminar - Escribir 	PIPO 1	<ul style="list-style-type: none"> - Las medusas. - La estrellas 	<ul style="list-style-type: none"> - Encierra las sílabas ma, me, mi, mo, mu de la palabras que se presente. - Coloca la letra P, en los espacios vacios para completar las palabras. - Pinta los dibujos que empiecen con S 	<ul style="list-style-type: none"> - Un juego por día porque podría resultar cansado para el niño. - Se debe apoyar con la hoja de trabajo.
- letras L, n, t	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar - Discriminar - Imaginación 	Minisebran	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar con el alfabeto. (1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Busca las letras l en la sopa de letras 	<ul style="list-style-type: none"> - Un juego por día porque podría resultar

	- Observar		- Juego de letras (4)	- Repasa las letras N que encuentres en el dibujo. - Subraya las letras T que encuentres en las palabras.	cansado para el niño - Se debe apoyar con la hoja de trabajo.
- letras d, r, c	- Asociar - Discriminar - Identificar - Deletrear	Minisebran	Jugar con el alfabeto. (1) Buscar las letras en el teclado (7)	- Pinta los dibujos cuyos nombres tienen el sonido D - Recortar y pegar palabras con R . - Une la letra C con los dibujos que empiecen con la misma.	Un juego por día porque podría resultar cansado para el niño se debe apoyar con la hoja de trabajo.
- Letras rr, ñ	- Asociar. - Motricidad fina. - Coordinación viso-motriz	ABCDario PIPO 1	- El ABC - Las medusas. - La estrellas	- Pinta la palabra con rr . - Busca los objetos que comiencen con la letra Ñ	- Un juego por día porque podría resultar cansado para el niño - Se debe apoyar con la hoja de trabajo.
Letras b, v, g	- Vocabulario. - Motricidad. - Asociar.	PIPO 1 - Sistema luz	- Las medusas. - La estrellas.	- subraya la letra b de las siguientes palabras	- Un juego por día porque podría resultar cansado para el

	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar. - Identificar. 		<ul style="list-style-type: none"> - Las letras que suenan. 	<ul style="list-style-type: none"> - busca y recorta la letra v que encuentres en un periódico - repasa las letras g que encuentres en la hoja 	<ul style="list-style-type: none"> niño - Se debe apoyar con la hoja de trabajo.
Sílabas ge, gi	<ul style="list-style-type: none"> - Memoria visual. - Discriminar (Auditiva) - Motricidad fina. - Coordinación. - Asociar 	<ul style="list-style-type: none"> Sistema luz PIPO 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Las letras que suenan. - Las sílabas del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - completa las palabras con la sílaba ge gi - busca los dibujos que contengan las sílabas ge gi como: gigante y genio. 	<ul style="list-style-type: none"> - No manejar con un solo material. - Utilizar los otros juegos de PIPO más avanzados pero con tutoría.
F, y, h, j	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar. - Asociar. - Motricidad fina. - Coordinación viso-motriz. 	<ul style="list-style-type: none"> ABCDario PIPO 1 PIPO2 		<ul style="list-style-type: none"> - busca la letra F en la sopa de letras y pinta - recorta y pega dentro de la barriga del payaso, palabras que tenga la letra y - Recorta 5 letras H que encuentre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se pueden aplicar los juegos restantes para fortalecer el aprendizaje.

				en el periódico - completa las siguientes oraciones con la letra J	
Sílabas ce-ci	- Discriminar. - Observar. - Asociar. - Motricidad.	Efecto luz PIPO 2	- Asociación del sonido.	- pinta o casilleros que tengan la silaba ce, ci	- Se pueden aplicar los juegos restantes para fortalecer el aprendizaje.
Letras k, x,w	- Identificar - Discriminar - Imaginación - Observar	Minisebran ABCDARI O	- Jugar con el alfabeto. (1) Buscar las letras en el teclado (7) - El ABC	- Busca la letra k en la sopa de letras - Pinta el dibujo que tenga la letra X como: taxi - Subraya la letra W que encuentres en el cuento	- Se pueden aplicar los juegos restantes para fortalecer el aprendizaje.
Pl-Pr	- Discriminar. - Memoria visual y auditiva. - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar.	PIPO 1 PIPO 2	- Las medusas. - La estrellas. - Las sílabas del espacio.	- Recorta y pega dibujos que empiecen con pl como: plato - Recorta y pega dibujos con pr como: profesora	- Se pueden aplicar los juegos restantes para fortalecer el aprendizaje.
Bl- Br	- Discriminar. - Memoria	PIPO 1 PIPO 2	- Las medusas.	- Completa las palabras con bl y	- No manejar con un solo

	<p>visual y auditiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar. 		<ul style="list-style-type: none"> - La estrellas. - Las sílabas del espacio. 	<p>dibújalos como: bloque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encierra en un circulo las palabras que empiecen con las silabas bl, br 	<p>material el aprendizaje de las letras.</p>
Cl-Cr	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar. - Memoria visual y auditiva. - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar. 	<p>PIPO 1 PIPO 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las primera palabras del cangrejo y más palabras. - Las sílabas del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Encierra en un circulo las palabras que contengan Cl como: cloro y Cr como: microbio 	<p>No manejar con un solo material el aprendizaje de las letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede pasar a los siguientes niveles con tutoría.
Gl- Gr	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar. - Memoria visual y auditiva. - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar. 	<p>PIPO 1 PIPO 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las primera palabras del cangrejo y más palabras. - Las sílabas del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Completa las palabras con Gl, gl y Gr, gr 	<ul style="list-style-type: none"> - No manejar con un solo material el aprendizaje de las letras. - Se puede pasar a los siguientes niveles con tutoría.
Fl- Fr	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar. - Memoria visual y auditiva. 	<p>PIPO 1 PIPO 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las primera palabras del cangrejo y 	<ul style="list-style-type: none"> - Completa las palabras con Fl, fl y Fr, fr 	<ul style="list-style-type: none"> - Se pueden aplicar los juegos restantes para

	<ul style="list-style-type: none"> - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar. 		<p>más palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las sílabas del espacio. 		fortalecer el aprendizaje.
Dr- Tr	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar. - Memoria visual y auditiva. - Asociación. - Vocabulario. - Pronunciar. 	<p>PIPO 1 PIPO 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las primera palabras del cangrejo y más palabras. - Las sílabas del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Encierra en un círculo las palabras que contengan Dr, dr y Tr, tr 	<ul style="list-style-type: none"> - No manejar con un solo material el aprendizaje de las letras. - Se puede pasar a los siguientes niveles con tutoría.

2.- METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Existen ciertas consideraciones muy importantes para el uso del software educativo ya que si bien es una herramienta útil el abuso de esta puede ser perjudicial para aquellos que lo utilicen por lo que a continuación detallo el manejo de la misma.

EL MÉTODO

Es importante observar el comportamiento del niño, y nunca forzarle a jugar si el juego no le resulta motivador (en este caso, propóngale ejercicios más sencillos).

USO MODERADO

En ningún caso se recomienda que las sesiones sean superiores a una hora. Es mejor trabajar poco tiempo pero de forma periódica (un ratito cada día, o varias veces a la semana), en lugar de usarlo de forma intensiva, pero con poca frecuencia.

EJERCICIOS COTIDIANOS DE LECTURA

No debe concebir el producto como una fuente única para el aprendizaje de la lectura. Es de gran ayuda que motive al niño/a a leer en situaciones cotidianas: letreros, anuncios, etc., para después motivarle a leer pequeños cuentos y textos de acuerdo a su nivel de desarrollo.

CONTROL DE PUNTUACIONES

Obtener más puntos en un juego o en una sección, no quiere decir que se tengan más o menos conocimientos. El control de puntuaciones no es más que una manera de animar al niño a que juegue, y una forma de observar como sus aciertos se refleja de algún modo.

NO PRECIPITARNOS EN DAR DEMASIADA AYUDA

Hay que dejar que los niños vayan jugando a su propio ritmo. No se exaspere si el niño, se ofusca en su primer contacto con el juego. Déjele que descubra como tiene que jugar, y permítale que se equivoque intentado conseguir los objetivos del juego. Ni el niño/a ni usted (padre o educador) deben ver los errores como algo negativo. A partir de sus propios errores irá interiorizando los objetivos que se pretende.

ANIMAR A CUMPLIR OBJETIVOS PARCIALES

No quiera que el niño cumpla objetivos demasiado ambiciosos, puesto que puede agobiar o frustrar al niño.

3.- INSTRUMENTOS A UTILIZARSE

PROGRAMAS	SITIOS WEB DE APOYO	OTROS
<ul style="list-style-type: none">✓ PIPO 1✓ PIPO 2✓ SISTEMA LUZ✓ MINISEBRAN✓ ABCDARIO.	<ul style="list-style-type: none">✓ “Clic” : Es un software de libre distribución que permite crear diversos tipos de actividades multimedia motivadoras para los niños pudiendo introducir voces, imágenes familiares ... http://www.rincondelclic.com Ofrece recursos para profesores por niveles y softwares educativos, banco de imágenes, direcciones, materiales de apoyo http://wwwcnice.mecd.es✓ Servicio de orientación de lectura infantil y juvenil. http://www.sol-e.com	<ul style="list-style-type: none">✓ COMPUTADORAS✓ INTERNET✓ CDS✓ HOJAS DE TRABAJO✓ BITS DE LECTURA GLOBAL✓ BITS DE INTELIGENCIA

✓ Materiales variados de diversos niveles.

<http://cvc.cercantes.es/aula/>

✓ Cuentos interactivos.

<http://www.bme.es/peques/>

✓ Cuentos y juegos interactivos.

<http://www.pequenet.com:>

CONCLUSIONES

Como conclusión, los contenidos al trabajarse con los programas propuestos mejoraran el rendimiento de los niños en el área de la lecto-escritura.

Cada contenido se puede trabajar en la combinación de los 5 software propuestos, pero esto queda a criterio de la persona que utilice esta propuesta.

Todos los juegos, deben ser acompañados por el adulto a cargo para que guíe el proceso y lo retroalimente. Es necesario que cada contenido además de ser trabajado con el software, se utilice otra herramienta pedagógica como las hojas de trabajo, etc

Referencias Bibliográficas:

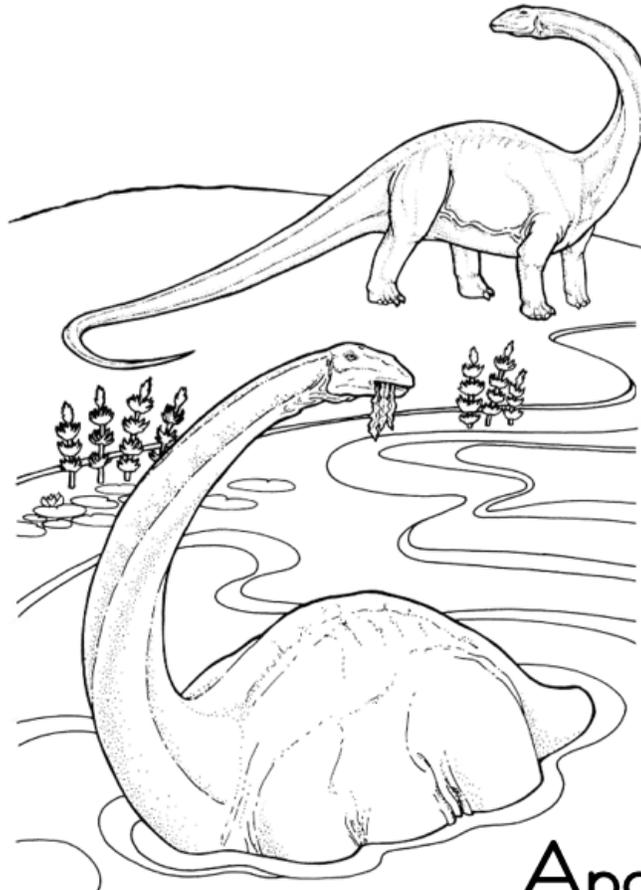
- ARGÜELLES, José. “La lectura es un camino”. Editorial Paidós Croma. México, 2004
- AJURIAGUERRA J, “Los trastornos de la escritura infantil” Editorial Laia. España , 1976
- BATES, Tonny. “Technology, open learning and distance education”, Editorial Routledge, Lóndres, 1996.
- CAREY, Jack. The Journal of Adventist Education, 1996.
- COLL, César y Eduardo Martí. “La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación”, 2002
- CARDONA, María. “Maletín de Santiago, Lectura comprensiva,” Editorial Zamora México 2006.
- CASTILLO, Antonio. Historia mínima del libro y la lectura. Madrid. Editorial Siete Mares, 2005.
- CAVALLO, Guglielmo y Roger Chartier Roger. Historia de una teoría de la lectura en el mundo Occidental, Editorial Santillana Madrid. 1996.
- ELORZA, Gustavo Lcda. “Maletín de Santiago”, silabario. Editorial Zamora. México. 2006.
- FERNÁNDEZ, Baroja. “La dislexia origen diagnostico y recuperación” Ciencias de la educación preescolar y especial. Editorial Cepe. Madrid. 1996
- GALVIS, Alvaro. “Ingeniería de software educativo”. Editorial Uniandes 1996
- GÓMEZ, Hernández Mauricio “Problemas de aprendizaje: Soluciones paso a paso,” tomo 1, Lexus edición 2007.
- GÓMEZ, Hernández Mauricio “Problemas de aprendizaje: Soluciones paso a paso”, tomo 2, Lexus edición 2007.
- LERNER, Delia. “Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario” Editorial F.C.E, México 2001.
- MANGUEL, Alberto. “Una historia de la lectura”. Editorial Alianza, 1998.
- MOORE, Michael. y Kearsley, Greg. Distance Education: “A system View”. Editorial Wadsworth New York, 1996

- MORENO, María. “La educación a distancia en México”. Ponencia presentada en el Módulo 0 del Programa de Formación de Recursos Humanos del CREAD. México. 1995
- NARVARTE, Mariana. “Lecto-escritura: aprendizaje integral” Editorial Tercera Generación Argentina 2008.
- PAIN, Sara, “Diagnostico y tratamientos de los problemas de aprendizaje” Edición nueva visión. 1998.
- PALACIOS, Jesús. La educación en el siglo XX (I). La tradición renovadora. Editorial Alianza. Madrid. 1992.
- PESCADOR, José. Ensayo sobre la modernidad nacional: Modernidad educativa y desafíos tecnológicos. (1989).
- PRIETO Marcela Cardona Mg. “Maletín de Santiago, Lectura inicial,” Editorial Zamora. México. 2006.
- RODRÍGUEZ, María “Juguemos en el Kinder, proyectos integradores,” tomo 3, 2000.
- SÁNCHEZ, Jaime. "Construyendo y Aprendiendo con el Computador". Editorial Universitaria. Chile. 2002
- SOLOMON, Cynthia. “Entornos de Aprendizaje con Ordenadores; Una reflexión sobre teorías del aprendizaje y la educación”. Paidós España. 1987
- THOMSON, M.E: " Dislexia. Su naturaleza, Evaluación y Tratamiento Alianza Psicología,”Edición 1992.
- TORO J., CERVERA, M. "TALE, Test de análisis de la Lecto-Escritura" Pablo del Río Editor. Madrid. 1980
- VÉLEZ Marta Noemí “Enciclopedia práctica pre-escolar”. Pablo del Río Editor. Madrid. 1982.
- WILLIAMS, F. (1996). The communications revolution. Beverly Hills.
- FERREIRO, Emilia (2007). *Alfabetización de niños y adultos:*
<http://www.nivelinicial.com.ar/ei/contenidos/00/1200/1245.ASP/> 11-02-2010/ 16:16
- MAOMA 2009 “Que es el software” <http://www.publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/> 11-02-2010 / 17:35
- La tecnología aplica a la educación <http://www.angelfire.com/nf/huyustus/tecnoedu.htm>
/ 20-02-2010/ 18:00

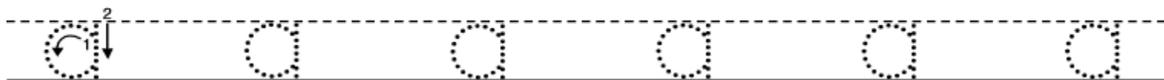
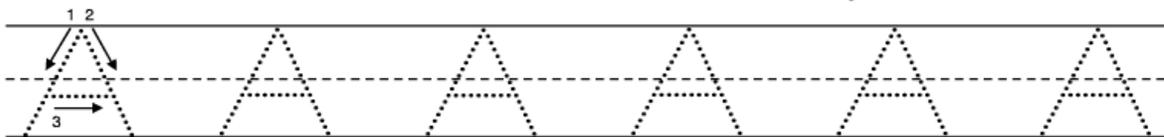
- Sahnya Shulterbrandt yEl Lic. Genaro D. Salom, 03, 2001
<http://www.revistainterforum.com/2009/tecnoedu.htm>
- Fernando Darder 1996, <http://www.pipoclub.com/03-03-2010/16:34>
- Alicia González Opazo2006, El Sistema Luz Las letras suenan y hablan
[ww.aliciagonzalezopazo.cl/10-03-2010/17:15](http://www.aliciagonzalezopazo.cl/10-03-2010/17:15)

EJEMPLOS DE LAS HOJAS

Aa



Apatosaurus



Aa

Abeja abeja

<http://www.PrimerEscuela.com>

RESULTADO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PROFESORES DE TERCERO DE BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORJA

El objetivo de estas encuestas fue el saber si los maestros tiene conocimiento sobre las dificultades de aprendizaje y como trabajan con los alumnos que presentan problemas en la lecto-escritura.

SE REALIZÓ LA ENCUESTA A CUATRO PROFESORES Y LAS RESPUESTAS INDICAMOS A CONTINUACIÓN

CUADRO No. 7

PREGUNTAS	SI	NO
1. Conoce usted que son dificultades de aprendizaje	4	0
2. trabaja usted para ayudar en la recuperación pedagógica de estos alumnos	3	1
3. remite al aula de Apoyo Psicopedagógico a sus alumnos cuando lo requieren.	4	0
4. Realiza un seguimiento de sus alumnos con dificultades de aprendizaje en coordinación con el departamento y los padres de Familia	3	1
5. Estaría dispuesta a trabajar con nuevas tecnologías educativas para favorecer el aprendizaje de sus alumnos	4	0
6. Conoce sobre algunos software educativos y como aplicarlos. Los software educativo que se emplean son: Pipo, El Conejo Lector, Desarrollo de Inteligencia.		1
7. Cree que es necesario incrementar en la Institucion, programas Educativos.	4	0
8. Estaría dispuesta a trabajar juntamente con el Departamento psicopedagógico utilizando software educativos en la recuperación de las dificultades en la Lectoescritura	4	0

Podemos observar los resultados de las encuestas a los profesores de Tercero de Básica, dándonos cuenta que la mayoría de ellos tiene un conocimiento de las dificultades de aprendizaje, especialmente en lo que se refiere a los problemas en la Lectoescritura, y que estarían dispuestos a utilizar nuevas tecnologías que ayudarían al proceso de aprendizaje de sus estudiantes especialmente de los que presentan dificultades. Además a colaborar con la remisión de los alumnos al Aula de Apoyo, para trabajar en la Recuperación Pedagógica

RESULTADO DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS CON DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA

Esta entrevista sirvió para establecer una relación entre las dos partes implicadas en la educación de los alumnos y favorecer así una evolución escolar adecuada. Fue un espacio para compartir ideas, inquietudes. Opiniones. Intercambiamos conocimientos para intentar conocer mejor al alumno y su contexto familiar.

Estos intercambios nos permiten entender al hijo, al alumno de forma más integral y en particular en aquellos aspectos que incidan en el proceso de aprendizaje y adaptación socio-emocional.

La familia y la escuela son los dos contextos más importantes para el desarrollo humano. El potencial e influencia de ambos contextos aumentará si entre ambos sistemas se establecen relaciones fluidas, complementarias, cordiales y constructivas que tengan como objetivo optimizar el desarrollo infantil.

CUADRO No. 8

PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿Presentar dificultades al realizar las tareas ?	25	0
2. ¿Les gusta leer?	10	15
Le gusta copiar	24	1
Le gusta escribir al dictado	12	13
3. ¿Se demora mucho para realizar sus tareas escolares?	25	0
4. ¿Presenta problemas de atención y concentración?	19	6
5. ¿Existe control diario del trabajo de la escuela?	3	22
6. ¿En que áreas presenta mayor dificultad?		
a. Lectura	24	1
b. Escritura	25	0
c. Calculo	5	20
d. Lectura comprensiva	25	0
7. Cuando tiene algún fracaso escolar ¿se le ayuda?	15	10
8. Esta de acuerdo que su hijo asista al aula de apoyo	23	2

Información tomada de la tesis de María Eulalia Sánchez “Diagnóstico de los problemas de aprendizaje del área de la lecto-escritura a los niños del tercero de básica de la Unidad Educativa Borja”

CONCLUSIÓN

Luego de presentar estos tres capítulos, llego a la conclusión de que el uso de la tecnología dentro de la educación tiene gran valor ya sea porque estamos en una sociedad tecnológica o porque está tiene mucha atracción al ser una herramienta multimedia. Recordemos que una educación para un niño tiene que ser muy didáctica utilizar herramientas diferentes, para llamar su atención.

Esta ayuda es de gran valor pues vemos que en la web se puede encontrar muchas tareas para trabajar con los niños en todas las áreas escolares como los software educativos que se presentan en el capítulo dos y tres.

Toda clase de software educativo debe ser seleccionado con un objetivo como es el caso nuestro de la lectoescritura, debe ser orientado y supervisado por un adulto al momento de utilizarlo ya sea en el aula o en la casa.

Finalmente se debe siempre trabajar con otras herramientas para fortalecer el área que se está tratando como se mencionó anteriormente existen bastante material en la web. Lo importante es hacer la selección de la metodología con conciencia y que sea de interés para luego de que sea analizada por nosotros se la pueda dar a los niños y niñas.