



APLICACIÓN PEDAGÓGICA
DEL PROGRAMA
SOY LECTOR

☛ PRESENTACIÓN.

Este programa ha sido creado pensando en las posibilidades didácticas y motivadoras del juego como recurso por excelencia en el aprendizaje de los niños y niñas, y también como material complementario y de ayuda para la ardua tarea de padres y profesores, que ejercen un papel fundamental como mediadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todos conocemos la importancia del lenguaje en el proceso de desarrollo del individuo, pues gracias a él nos comunicamos con los demás y descubrimos el mundo, lo que significa que desempeña una función clave en el proceso de aprendizaje. Por ello, una de nuestras tareas fundamentales es potenciar el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión, tanto oral como escrita, y lograr una correcta utilización del lenguaje como vehículo de comunicación. Para conseguir este objetivo hay que dotar a los niños de recursos, habilidades y destrezas que posibiliten el desarrollo de su madurez intelectual y fomenten la creatividad.

SOY LECTOR gira en torno a la iniciación de los pequeños en la lengua escrita, y en su correspondencia con la lengua oral. Ya que la escritura se ve directamente afectada por el desarrollo lector en el niño, el cual se convierte en el medio principal de adquisición del código escrito. Va dirigido a un alumnado de entre 4 y 7 años, edades que corresponden a la etapa educativa de 2º ciclo de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria. Por supuesto también son una herramienta fundamental de trabajo de la lengua española para alumnos y alumnas de habla no hispana; así como para aquellos niños y niñas con necesidades educativas especiales que presenten dificultades en el aprendizaje del lenguaje.

☛ OBJETIVOS DEL PROGRAMA.

Hemos destacado los siguientes objetivos terminales o las capacidades a desarrollar por los alumnos al término de la Educación Infantil y principios de la Educación Primaria, que son:

De Educación Infantil, en general, hemos destacado:

1. Adquirir vocabulario y la corrección en las construcciones.
2. Utilizar el lenguaje como herramienta del pensamiento: pensar sobre los objetos, incluso los no presentes; regular y planificar su conducta; organizar su actividad y dirigirla hacia la consecución de una meta.
3. Comprender, utilizar y valorar otras formas de expresión; escrita, corporal, musical, plástica...

Del 1º ciclo de Educación Primaria destacamos lo siguiente:

1. Utilizar los diferentes medios de expresión (lenguaje verbal, movimiento corporal, plástica...) para comunicar sus opiniones,

sentimientos y deseos desarrollando su sensibilidad y capacidad creativa.

2. Comprender y producir mensajes sencillos, tanto orales como escritos; lo que implica un reconocimiento de la lengua escrita para una posible asociación, por parte del alumno, de ésta con la lengua oral (asociación grafema-fonema).
3. Reflexionar y comprender intuitivamente las relaciones entre los aspectos formales de la lengua para realizar las propias producciones.

👉 GUÍA PARA EL PROFESOR

Dentro del programa hallaremos distintas opciones:

- **Módulo de configuración**→ Está orientado a la personalización del programa para la utilización en grupos de alumnos de distintos cursos y edades, o distintas capacidades. El usuario necesitará introducir una clave para poder acceder a esta parte del programa con el fin de preservar la privacidad del trabajo del profesor.

Aparece dividido en dos secciones:

- **Módulo del profesor:** que contiene una serie de herramientas destinadas al mantenimiento de la base de datos de alumnos, vocabulario y resultados del programa. (Sólo en versión educativa)
- **Configuración y creación de ejercicios:** desde donde podemos adaptar las diferentes opciones que afectan a cada uno de los juegos (tipo de letra, nivel de dificultad, número de ejercicios, número de intentos, etc.) Todos estos parámetros podrán ser almacenados en configuraciones que posteriormente recogerá el alumno. En concreto podemos crear nuevas configuraciones y borrar o modificar las existentes.

- **Módulo de ejercicios**→ A continuación detallaremos el contenido y forma de realización de los ejercicios del programa **SOY LECTOR**:

SUPERTIEMPOS: A partir de un conjunto de elementos deberemos seleccionar aquella palabra que lea el programa antes de que diga la siguiente.

SUPERHISTORIAS: A partir de tres oraciones deberemos pinchar sobre aquella que representa al dibujo.

ACABAORACIÓN: Partiendo de una serie de oraciones deberemos rellenar cada hueco con la palabra correcta con la que termina cada oración.

¿QUIÉN SOY?: A partir de una imagen y cuatro palabras deberemos reconocer la palabra asociada a la imagen o al sonido.

LEE TODO: A partir de una serie de palabras deberemos pinchar sobre la correcta.

BUSCATODO: A partir de una palabra inicial deberemos formar palabras nuevas con las letras o con las sílabas, completando las casillas que se piden.

DIBUJILECTURAS: A partir de un texto deberemos seleccionar para cada palabra el dibujo que le corresponde o al revés, entre varias opciones que se nos ofrecen.

CONSTRUYE ORACIÓN: Partiendo de una imagen deberemos construir una oración que represente al dibujo.

SILABÓN: Deberemos unir con flechas las sílabas situadas en ambas columnas para formar palabras.

SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR.

Proponer actividades utilizando materiales diversos, favorece la motivación, ayuda y permite adquirir una visión más amplia de los contenidos o de los temas que se trabajan. Este puede ser el caso, de la utilización del **SOY LECTOR**, que es atractivo por su forma de presentar los ejercicios, fácil de manejar, potencia la interacción, y promueve estrategias de búsqueda de la información necesaria, de forma autónoma.

Es importante señalar que, de entre las dos versiones existentes del programa en el mercado (educativa y comercial), es recomendable para los centros educativos escoger la versión educativa del programa, ya que facilita la tarea del profesor - frente a tantos alumnos- al recoger y memorizar los resultados y la evolución de cada alumno y alumna en las actividades realizadas.

A continuación presentaremos un modelo de plan de trabajo a la hora de abordar, y también durante, el programa:

1. Fase preparatoria:

Antes de comenzar el programa, conviene que se realicen algunas actividades necesarias para que se puedan desarrollar de forma adecuada los objetivos planteados. Fundamentalmente se debería:

- Conocer las principales funciones del ordenador, si el grupo no tiene experiencias anteriores y del programa a utilizar.
- Detectar los preconceptos que tiene el alumnado, en relación con los contenidos que se van a estudiar.
- Realizar actividades previas con el alumnado sobre los contenidos que se van a presentar en el programa.



- Organizar el trabajo del aula y elaborar una programación del trabajo a realizar.

Estos pasos previos llevarán a plantear en el aula las siguientes propuestas de organización del grupo:

- Trabajar en grupos pequeños para facilitar la participación y la socialización, ya que el trabajo en grupo fomenta el diálogo, el consenso y el enfrentamiento de ideas entre los componentes del grupo. Es recomendable crear grupos de dos o tres alumnos o alumnas por ordenador.
- Colaborar en todas las actividades respetando las aportaciones individuales.
- Respetar el orden de las actividades propuestas por el profesorado.
- Cuidar los materiales comunes del grupo: hojas de trabajo, discos y guías de programa, etc.
- Completar los ejercicios e intentar superarse en sesiones sucesivas.

2. Actividades previas: Evaluación inicial.

Antes del inicio con el programa es importante que el profesor lleve a la práctica los siguientes puntos:

- Crear en el alumno una motivación y disposición favorable hacia el trabajo con el programa. Es fundamental ofrecer al alumno de entre 4 y 7 años un clima de aula que le refuerce positivamente, donde esté presente el aplauso y el elogio.
- Elaborar el plan de trabajo integrado en su currículo.
- Diseñar y confeccionar las fichas de trabajo.
- Programar en cuántas sesiones se va a desarrollar el trabajo.
- Parametrizar el programa según los niveles de dificultad más adecuados para los alumnos que van a trabajar con él.
- Generar la base de datos de alumnos para preparar el programa para el almacenamiento de datos.
- Establecer criterios de evaluación y sus actividades, correspondientes a cada una de las fases: previas (evaluación inicial), durante (evaluación formativa) y final (evaluación sumativa).

El profesor puede adecuar el programa a su plan particular de trabajo, aunque proponemos seguir una secuencia lógica que comience con la manipulación de objetos, la



representación sobre el papel y posteriormente el trabajo con el programa para conseguir así una abstracción y asimilación perfectas de los contenidos.

Como actividades previas al programa recomendamos algunas técnicas o ejercicios:

1. TRABAJO DE LA GRAFOMOTRICIDAD.

Les ayudará en la pre-escritura y en el control del propio cuerpo (ventaja a la hora de manejar el ratón mientras observan la pantalla). Consiste en desarrollar:

- Coordinación general manos-dedos.
- Educación del ritmo para la escritura.
- Maduración de la expresión grafo-motriz (motricidad fina).
- Educación perceptiva- motriz (coordinación vista-motricidad, en especial con las manos y dedos, para un buen soporte de la escritura)

Todo esto se puede trabajar con ayuda de actividades como las que se describen a continuación:

- Para trabajar la coordinación de manos y dedos es buena tarea recortar y pegar figuras, modelar la plastilina, colorear formas sin salirse del contorno...
- El ritmo para escribir puede ser facilitado por la música: juegos con palmas, palillos, claves... y también repasando con lápiz formas curvas continuas de izquierda a derecha.
- Puntear, con ayuda de punzones, formas geométricas, curvas, rectas y letras. Otra variante sencilla es repasar la línea con un color o pegar "gomets" encima de ésta.
- Las caligrafías también son una buena opción a la hora de ejercitar la motricidad oculo-manual. Una alternativa a los cuadernillos de escritura es la copia, sobre papel pautado o en blanco, lo que el maestro escriba en la pizarra (pueden ser figuras, signos, letras, números, dibujos...)

Es importante que, a la vez que aprenden el trazo de la letra, se les repita el sonido de la misma, para que se inicie una conceptualización acompañada de una asociación grafema-fonema y para que distingan lo que es una letra y lo que no lo es.

2. DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA.

Una vez trabajada la grafomotricidad se comienza con el abecedario, propiamente dicho. Ya han visto esas letras con anterioridad, incluso escriben su nombre y pocas palabras más, pero no lo tienen interiorizado del todo como para saber manejarlo con facilidad. Algunas actividades que ayudan a este aprendizaje del alfabeto son:

- Para una más fácil adquisición del abecedario se puede asignar un objeto o un animal (que sirva como concepto y que se pueda dibujar) a cada letra del abecedario. La tarea sería:

construir entre todos un mural alfabético en el que cada letra (mayúsculas y minúsculas) representen un dibujo que empiece por esa letra. (Una opción aparte sería escribir la denominación del dibujo debajo de éste). Por ejemplo: A a, y al lado un avión (y debajo la palabra Avión).

Abrigo Ballena Caletín Chocolate Delfín Escoba Foca
Guantes Helado Iglesia Jirafa Kiwi Lechuga Llave Manzana
Nariz Oso Pingüino Queso Rana Serpiente Tortuga
Uña Ventana Yogur Zanahoria.

- Otra variante del ejercicio anterior sería asignar a cada letra un dibujo de una palabra (objeto o animal representable sobre papel) que contenga, por

ejemplo, la p. Así pues, habría un dibujo que representara un lápiz y debajo aparecería escrita la palabra lápiz con la "p" remarcada en color.

g→ águila cangrejo dragón galletas globo higo mago mango pingüino regla
r→ actriz alfombra barba burro calamar cebra frente horno pizarra rodilla
p→ carpintero espalda hipopótamo mariposa pez plato príncipe zapatillas

- Los ejercicios con "drills" o espacios a rellenar son útiles en esta tarea. Se le presenta al alumno una serie de palabras a las que les faltan letras. Según la edad se pueden añadir imágenes a las palabras o colocar las letras que faltan al lado de la palabra como ayuda visual.

Ar_ña Bo_ón Ca_aco_ __aqueta Co_um_io _ient_s Fre_a
 G_lli_a Jarr_n _ám_ara Ma_teq_ill_ Mu_eca Na_iz _ega_ento
 Pi_ama Pe__o _rofe_ora Som_re_o _ele_isió_ To_ate _estido
 _apa_os Sal_am_nte_ _ape_era O_eja Pa_uelo _ereji_ M_el

- Para tomar conciencia de la importancia de las letras en el área de la identidad y autonomía personal se parte del nombre de cada alumno, del de sus padres, hermanos, amigos... Se intentará que los niños plasmen en papel (plástica) todo aquello que les rodea, su entorno (área de medio físico y social) con su nombre correspondiente.

Papá→José Mamá→Carmen Hermano→Roberto Hermana→Pilar
 Yo→José Manuel Amigos cole→ Rafa Pepe Rubén Sara Lola Vanesa
 Profe→ Eva María Mascotas→ Kiti Raco Cole→ Santo Ángel
 Amigos barrio→ Fede Pascual Alex Javi Sonia Susana Marta ...

- Los juegos del estilo "scattergories" (o "veo veo") adaptados al aula, al nivel y edad de los niños también son interesantes.

Se trata de encontrar palabras que pertenezcan a cada una de las categorías y empiecen, acaben o contengan la letra que ha propuesto el profesor. Por ejemplo: Una fruta, que empiece por la letra letrita... P. Un animal que acabe con la letra letrita... N. Un color que contenga la letra letrita... J. etc.

Veo, veo... ¿qué ves? Una cosita. ¿Qué cosita es? Es una cosita que empieza por la letrita... P, y acaba por la E.

Pistas: Es grande. No está en clase. Es donde vais a jugar. Donde os llevan papá y mamá. Al lado del cole hay uno. (El Parque)

- También el "intelect" es un estupendo juego reglado que nos sirve en el aprendizaje abecedario y que, la unión de sus letras deriva en la formación de distintas palabras y de nuevos sonidos. Se pueden realizar variaciones del mismo.

S	A	C	I	M	A	T	E
---	---	---	---	---	---	---	---

CAMISETA → CAMISA → CAMA →
CASA → SETA → MESA → CIMA → ATA
→ MISA → META → CITA → CESTA →
TIMA → TE → MATA → SACA...

- A esta edad la creatividad es máxima, por lo que también se deberían trabajar formas de expresión como: dramatización (títeres, marionetas, expresión lingüística, expresión plástica...) con representaciones breves, música (canciones populares e infantiles que ayuden a "escuchar": sensibilidad y memoria auditiva) y plástica (contemplar, comprender y expresar el mundo que les rodea; lenguaje visual y plástico; y nuevas tecnologías) con la ayuda de recortes de periódico, revistas, vídeos, ordenadores...

“Tengo, o ojo, una hormiguita en la panchita, o ooo, que me está haciendo cosquillitas, o ooo, y no me deja dormir.” (ahora con la A)

“Tanga, a aaa, ana harmagata an la panchata, a aaa, ca ma astá hazanda cascallatas, a aaa, a na ma daja darmar” (después con la E, I, O y U)

- La estética y el tema del material a ofrecer al niño tienen que ser motivadores. Así pues podemos introducir textos breves e interesantes con un fonema específico a trabajar. También ofreceremos palabras, imágenes e incluso que ellos escriban aquellas palabras que contengan el fonema clave de trabajo.

s → El saltamontes es un insecto saltador. Javier está sentado en una silla.

- r → En el armario guardo la ropa. El tigre tiene las garras afiladas.
h → Ahora hay que ahorrar. El brujo deshizo el hechizo.
c → Con el cuchillo corto la carne. Con el cazo caliente la leche.
j → El granjero vive en la granja. El jardinero cuida el jardín.
p → El pirata tiene una pata de palo. El pegamento sirve para pegar las cosas.

- La discriminación, tanto visual como auditiva, es fundamental para una buena construcción de sus producciones (orales y escritas); por lo cual proponemos comparaciones de letras llamadas "simétricas": p-q, b-d, m-w, n-u... y comparaciones con letras que "suenan" igual pero se escriben diferente: k-c/qu, z-c, ll-y, r-rr (ésta última se adquiere como muy tarde a los 7 años). Para esto proponemos actividades de unir palabra con imagen y escribir su nombre después (copia), o unir el fonema con la imagen y luego escribir la palabra (memoria), recortar palabras y pegarlas debajo del fonema que contienen (columnas) o escribirlas, pensar palabras de su vida cotidiana con ese fonema... Es muy importante reforzar siempre

visualmente con la palabra bien escrita para que la interiorice correctamente.

rana—rama pozo—poso peso—queso bebo—dedo perro—berro cena—
quema tima—tira
cero—celo raso—rato plana—palma cero—cerro sierra—tierra paño—caño
color—calor
cesta—siesta una—uña cita—cima madre—padre coro—corro puro—burro
cereza—teresa

Estas actividades serían una especie de instrumento para evaluar en un primer momento los conocimientos previos que ya se tienen en cuanto a los contenidos a trabajar con el programa. Lo ideal sería introducir en estas actividades las palabras (e incluso objetos e imágenes que los representen) de la base de datos del programa para un pequeño entrenamiento previo a la actuación con el **SOY LECTOR**. Así se establece un punto de partida que se relaciona con algo ya conocido; es la base del aprendizaje infantil: empezar desde lo más concreto hasta llegar a lo más abstracto.

INICIO DEL PROGRAMA SOY LECTOR.

3. ACTIVIDADES DURANTE: EVALUACIÓN FORMATIVA.

Durante el desarrollo de las actividades, el profesorado observará el trabajo que desarrollan los alumnos y las alumnas, que anotará en fichas de seguimiento. Los datos más relevantes a recoger serían: si hay colaboración de todas las personas del grupo, si cada una intenta esforzarse de acuerdo con las posibilidades, cómo se realizan las actividades, cómo

se utilizan las distintas opciones que tiene el programa: consulta de la documentación, uso de la ayuda, hacer operaciones en papel aparte..., en fin, todo lo que forma parte de esta evaluación formativa o seguimiento del alumno en su trabajo.

4. ACTIVIDADES AL FINAL: EVALUACIÓN SUMATIVA.

La tarea del profesorado estará centrada en observar los procesos que han seguido individualmente y en grupo, y en evaluar los resultados conseguidos en función de los objetivos que se había planteado. Para ello sacará un listado impreso de los resultados obtenidos por cada alumno en las sesiones de trabajo que desee estudiar y se compararán con los datos observados por él mismo, tanto en las actividades de aula como en las actividades con el programa.

★ De los conocimientos:

La evaluación debe ser continua y global, no deben evaluarse solamente los resultados obtenidos, sino todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí hemos utilizado las actividades de aula como una forma de evaluación inicial, es decir, el nivel de contenidos desde el cual partimos. El trabajo con el programa sería una forma de evaluación final, pero esto no significa que tengamos solo en cuenta esta evaluación, sino que analizamos ambas y también la fase de enlace: proceso de aprendizaje.

El profesorado puede llevar a cabo la evaluación utilizando diferentes métodos: a través de la observación de las actividades de aula, las actividades con el programa, el registro de datos

durante las sesiones, puestas en común en pequeño o gran grupo, revisión de las hojas de trabajo realizadas.

★ Del proceso y la dinámica:

Se realizará una puesta en común, sobre el desarrollo de la actividad, analizando los aspectos positivos y las dificultades que han encontrado para superarlas en las próximas sesiones con relación a:

- Los objetivos propuestos.
- El punto de partida (actividades de aula o evaluación inicial).
- Las dificultades que han encontrado con el manejo del programa:
 - Grado de motivación que ha despertado.
 - Moverse en las diferentes opciones.
 - Si han entendido los ejercicios.
 - Los mensajes que aparecen.
 - La documentación que presenta el programa.
- El trabajo en grupo:
 - Dinámica personal: esfuerzo, atención, cooperación.
- El material utilizado:
 - Las hojas de trabajo: comprensión, dificultad, suficientes, excesivas.
- El tipo de agrupamiento.
- Tiempos de las sesiones.

★ *De las actitudes conseguidas:*

- El trabajo en grupo:

- Actitud personal: de colaboración, pasividad, dependencia.
- Hábitos de trabajo: ordenado

★ *De los resultados conseguidos:*

Es conveniente realizar un seguimiento de las sesiones, en una hoja de registro con datos de la actividad desarrollada, analizando los resultados que se van logrando, así como de las actividades o juegos realizados en clase.

Se valorará si es necesario realizar otras actividades de recuperación o de refuerzo y de profundización, después de haber observado los resultados que se han alcanzado individual y grupalmente.