

Software educativo para el desarrollo de Habilidades lectoras

Maria Paz Bustamante

Imactiva

Chile

mpbustamante@imactiva.cl

Ana Maria Delgado

Imactiva

Chile

amdelgado@imactiva.cl

ABSTRACT

It is a real challenge for software producers to contribute to the learning of reading in early childhood through the effective use of digital resources. Imactiva's proposal is based on the latest trends in the teaching of reading and writing. It offers a holistic approach to reading, conceived as a global process where decoding and comprehension are equally important.

After four years, we can offer a software suite designed for early education to fourth grade students. The applications aim at the gradual development of reading skills in each level, based on the curriculum, through fun activities for children.

Imactiva's application suite includes the following products:

- My First Bartolo: literacy programme for early education students.
- Learning to Read with Bartolo: literacy programme for early education to second grade students.
- Reading is Power: reading comprehension program for third and fourth grade students.
- Everybody Learns to Read with Bartolo: literacy program for early education to second grade students that includes sign language, for deaf children.

RESUMEN

Esta propuesta corresponde a un desarrollo tecnológico y pedagógico de más de 4 años, con foco en generar herramientas que usen de una forma efectiva la tecnología multimedia para apoyar la adquisición de habilidades de lectura y escritura. Junto con este necesario desarrollo de habilidades, se busca el goce de este aprendizaje, mediante actividades lúdicas, de modo de ir formando lectores competentes que además desarrollen hábito lector.

Considerando que la temprana iniciación a la lectura es un factor clave en el desarrollo del hábito lector y del goce de la lectura, esta propuesta parte desde el nivel parvulario, avanzando hasta el fortalecimiento de habilidades de comprensión al término del primer ciclo de enseñanza.

- **Educación Parvularia:** la serie se inicia con una versión especialmente adaptada para niños de educación parvularia: "Mi Primer Bartolo".
- **Educ. Parvularia a 2º Educación Básica:** si la escuela

desea trabajar desde los niveles iniciales a los primeros años de educación básica, con un único recurso de apoyo didáctico, cuenta con "Aprendiendo a Leer con Bartolo".

- **Educación Especial:** "Todos Aprendiendo a Leer con Bartolo" Considerando el escaso desarrollo de materiales didácticos para grupos de niños con Necesidades Educativas Especiales, se desarrolló el recurso "Todos Aprendiendo a Leer con Bartolo", con el objetivo de lograr la integración de niños con discapacidad auditiva. Incorpora el lenguaje de señas, pero permitiendo a su vez el uso por parte de niños sin discapacidad, lo que constituye una apuesta por integración en ambos sentidos: permitiendo que niños sordos y niños sin esta discapacidad puedan compartir un espacio de aprendizaje común.

- **Tercero y Cuarto Educación Básica:** con foco en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y fomento del goce lector, se cierra la serie con software "Leer te da Poder" pensado para niños lectores hasta cuarto básico.



OBJETIVO

Desarrollar una propuesta integral para el aprendizaje de la lectura y la escritura desde niveles iniciales a cuarto básico, siguiendo la ruta señalada en el currículo nacional, con lecturas pertinentes a contexto local nacional, y aprovechamiento de multimedia como andamiaje para el paso del lenguaje oral al escrito y al servicio de la inclusión.

MODELO DE ENSEÑANZA Y USO DE TECNOLOGÍA

- **Modelo Integrado** que concibe la lectura como el proceso de construir el significado de los textos y, al mismo tiempo, la toma de conciencia progresiva de los rasgos característicos

del lenguaje escrito. Aunque los niños no sepan leer aún, la tecnología posibilita la incorporación de audios que permiten al niño el proceso de acercamiento y goce de lecturas y seguir sin problemas las instrucciones y actividades que involucran textos en código escrito.

- **Multimodalidad para apoyar el inicio lector:** se ha puesto un énfasis especial en el uso de sonidos como un aliado relevante para ayudar al paso que deben dar los niños del lenguaje oral al lenguaje escrito. Luego, las asociaciones sonido – imagen y sonido- texto, son el puente que permite avanzar hacia la inmersión en el mundo letrado.
- **Escenarios de Aprendizaje.** Los recursos han sido diseñados pensando en distintos escenarios pedagógicos, cuya elección dependerá de los objetivos que se plantea el educador:
- **Trabajo compartido en la sala de clases,** y en donde la interacción con el recurso está dada por la proyección a todo el grupo, donde el docente cumple un papel de mediación central. Lo central es la posibilidad de implementar estrategias de lectura compartida.
- **Trabajo individual o en parejas,** pensado para el trabajo en laboratorio de computación, donde cada niño o pareja de niños, va avanzando a su propio ritmo. En esta alternativa de uso, se ha configurado el avance de una actividad a otra, basada en el logro de un 60%
- **Seguimiento de Avances:** en el caso del software “Leer te da Poder”, de Comprensión Lectora, se ha desarrollado un sistema de seguimiento del avance individual que permite al profesor identificar actividades en que ha trabajado el niño y los avances realizados en ellas. Este sistema de seguimiento se basa en la pesquisa de una habilidad, por lo que cada actividad está diseñada para dar cuenta de la medición de una habilidad. Junto con la identificación de niveles de logro se incluyen sugerencias didácticas, que permitan al profesor contar con sugerencias de actividades complementarias de acuerdo al nivel en que se encuentre cada niño o grupos de niños.
- **Tres Caminos Integrados.** Con la finalidad de lograr un proceso de inmersión global al proceso de lectura y desarrollo de escritura se han estructurado tres caminos de trabajo para cada capítulo.



- **Lectura:** el docente encontrará textos diversos, los que son estructurados en torno a la estrategia de momentos de la lectura: se ofrecen actividades para el proceso previo a la lectura, la lectura propiamente tal y actividades de trabajo orientadas a facilitar la comprensión del texto leído. Se debe destacar que muchos de los textos incluidos, permiten la conexión de los niños con elementos de su entorno y contexto socio cultural, fortaleciendo el conocimiento de nuestro patrimonio cultural.



- **Escritura:** se proponen actividades que se complejizan gradualmente desde la práctica de distintos tipos de trazos, trabajos de lateralidad, desarrollo de conciencia fonológica y construcción progresiva de la decodificación





● **Juegos Lingüísticos:** uso de adivinanzas, canciones y juegos que fortalecen de forma lúdica el desarrollo de habilidades lingüísticas. Además se integran otras áreas curriculares tales como Relación con el medio social y natural y Formación personal.



● **Material de Apoyo Pedagógico:** todas las unidades de trabajo contienen orientaciones pedagógicas que enriquecen el material digital, y permiten un uso integral, pues se proponen actividades complementarias para cada momento de la lectura. No sólo se desea facilitar la tarea del docente, sino que se busca generar un marco de trabajo coherente entre el software y las otras actividades que desarrolla el docente.

PRINCIPIOS ORIENTADORES DEL DESARROLLO

- **Uso Multimedia** focalizado en posibilitar el acceso al mundo letrado por parte de los niños que aún no han desarrollado habilidad lectora.
- **Problematización:** las actividades interactivas se enmarcan en desafíos, se intenta balancear adecuadamente el los niveles de logro con la sensación de desafío que pueden presentar actividades de mayor complejidad.
- **Retroalimentación** permanente y entrega de “pistas” para guiar el descubrimiento de las respuestas. Lo relevante no es el resultado, sino ir entregando cierto andamiaje para apoyar, especialmente la comprensión: en las actividades referidas a los textos se ha incorporado especialmente estrategias que ayuden al estudiante a descubrir el sentido del texto.
- **Juego e Involucramiento:** la propuesta de desarrollo considera como uno de sus focos lograr el involucramiento de los niños desde su primer acercamiento a los software, para ellos se han incluido varios factores relevantes:
 - **Personaje Guía:** se trabajó en la construcción de un personaje que lograrse la simpatía de los niños y así surgió el perro Bartolo, con una personalidad muy definida que luego se convierte en compañero y protagonista de muchas de las actividades.
 - **Construcción** de historias y desafíos que apelan a la fantasía y compromiso de los niños, para involucrarlos en una aventura.
 - **Juegos pensados** para las diversas edades involucradas, y en el aprovechamiento de multimedia a la que están acostumbrados los niños.
 - **Perspectiva de Género:** tanto a nivel textual como de contenidos se busca dar cuenta de la diversidad y en particular de la perspectiva de género.