

UNIDAD AJUSCO

**PROPUESTA COMPUTACIONAL PARA EL DOMINIO DE LA
FONÉTICA COMO ESTRATEGIA EN LA ADQUISICIÓN DE LA
LECTO-ESCRITURA**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

Lic. Liliana Carrera Trejo

ASESOR:

Mtra. Esperanza Montúfar Vázquez

México, DF. Noviembre de 2005

AGRADECIMIENTOS

A Dios por el regalo preciadísimo de un día más y ser el pilar que me sostiene....

A mis padres por creer en mí y darme su apoyo incondicional, siempre...

A mis maestros por su paciencia y apoyo. Por haberme enseñado a ser persistente, y vencer el obstáculo más grande: yo misma....

A mis alumnos: esos pequeños que son mi motivación día a día por dar lo mejor de mí....

A todos los amigos que siempre están ahí....

A mi esposo: por tomarme de la mano, y caminar a mi lado....

CONTENIDO

Introducción.....	6
-------------------	---

CAPITULO 1 ANTECEDENTES

Planteamiento del problema.....	9
Justificación de la propuesta.....	12
Propósito General de la propuesta.....	14
Propósitos Particulares de la propuesta.....	14
Las habilidades cognoscitivas y la adquisición de la lecto-escritura.	
La importancia de las habilidades cognoscitivas.....	15
El cognoscitivismo.....	17
La atención y la concentración	
Importancia de la atención y la concentración.....	18
Componentes de la atención.....	21
La lectura y la escritura.....	25
Caracterización de los niños considerados como lectores	
retrasados.....	26
Modelo psicolingüístico – cognitivo.....	29
Importancia de la maduración psicomotriz fina.....	30

CAPITULO 2 MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Descripción de la propuesta.....	32
Aplicación de la propuesta.....	35
Manual	
Introducción.....	42
Los primeros pasos por “Los perdidos de Arroyo Hirviendo”.....	47
Juegos para iniciar.....	51
Juegos incluidos en el submenú teclado.....	52
Juegos incluidos en el submenú ratón.....	56
El cuento.....	63
Ejercicios.....	75

CAPITULO 3

Protocolo de investigación

Propósito de la Investigación de la propuesta.....	80
Hipótesis.....	80
Justificación.....	80
Preguntas de investigación	81
Variables.....	81
Diseño experimental.....	83
Diseño estadístico.....	84

Apéndice 1.....	94
Apéndice 2.....	95
Apéndice 3.....	96
Apéndice 4.....	98
Apéndice 5.....	99
Anexo 1.....	101
Anexo 2.....	102
Anexo 3.....	105
Anexo 4.....	106
Bibliografía.....	108

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta es una herramienta más que el docente y los padres de familia pueden utilizar como parte de las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los pequeños.

Está enfocada en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, y dirigida a aquellos pequeños que presentan problemas para su adquisición, básicamente los que están en edades comprendidas entre 7 y 9 años.

Se basa en el juego y la narración de cuentos a partir del desarrollo de una historia y la realización de diferentes actividades planteadas alrededor de ella. Su aplicación en el aula se enriquece con actividades que se realizan en el salón de clases y el patio escolar, pero el software puede usarse en casa a partir del interés del niño por participar en la aventura que le representará, para superar los retos con que se encontrará a lo largo del juego computacional.

Así, el diseño del software es sencillo y de fácil comprensión para el pequeño, de manera que necesite en lo menos posible el apoyo de un adulto. Para esto, durante el planteamiento de las actividades se da un ejemplo y siempre se tienen visualizadas las instrucciones, de manera que el niño explore libremente el programa y pueda desenvolverse dentro de él de manera autónoma.

Esto último es importantísimo, al considerar como una de las principales características del programa el proporcionar al niño, además de conocimientos, habilidades que le permitan adquirir o reafirmar éstos.

La atención y la concentración son las habilidades eje de la propuesta, al ser éstas la primer condición para adquirir aprendizajes (ver marco teórico). Una característica observada en los pequeños considerados como lectores retrasados, es precisamente la falta de desarrollo en estas habilidades, por lo que se considera prudente realizar actividades que le permitan poder dominar en este caso, la lecto-escritura que tanto trabajo les cuesta a algunos pequeños, en parte por no contar con aquellas habilidades cognitivas necesarias para lograrlo.

Por ello el saber escuchar, la memoria, la observación, etc. se relacionan en esta propuesta con un aspecto importante en el desarrollo de la lecto-escritura: la fonética, es decir, que el niño comprenda que el lenguaje está formado de sonidos, los identifique, relacionando el sonido con su grafía respectiva, de manera que tome conciencia de que cada sonido tiene una letra que es necesario escribir al momento de plasmar en papel palabras, permitiéndole así expresar sus ideas o leer las de otros.

Lo anterior es explicado con más detalle en el marco teórico.

La propuesta incluye un manual de sugerencias didácticas donde se explica la estructura del software, la forma de utilizarlo y se describen algunas estrategias que complementan la propuesta. Me permito aclarar que ésta no es solo el programa computacional, sino que éste es solo parte de ella, pues es muy importante que el docente contribuya a la socialización del niño dentro y fuera del aula, como parte fundamental para que alcance aprendizajes significativos.

La última parte del documento lo forma el protocolo de investigación donde se describen los lineamientos para investigar la efectividad de la propuesta. Para tal estudio se utilizarán tres grupos, donde dos de ellos harán uso de la propuesta con y sin software. Lo que se busca aquí es valorar la utilidad de aplicar el software en la solución del problema que nos ocupa.

CAPITULO 1 ANTECEDENTES

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

De acuerdo a lo observado durante mi práctica docente, algunos niños considerados como lectores retrasados no alcanzan la adquisición de su lecto-escritura porque no se les ha ayudado a reflexionar sobre la estructura del lenguaje y porque no han desarrollado las habilidades necesarias para ello.

Para lograr aprendizajes es necesario que los niños se relacionen con lo que se quiere aprendan dentro de un ambiente propicio y con las armas necesarias, de manera que logren adquirir conocimientos, es decir, que logren aprendizajes significativos. Sin embargo, a veces los docentes no logran esa relación entre el desarrollo de la habilidad (lo que el niño necesita para aprender) y lo que va a aprender.

Por un ambiente de aprendizaje o estimulación que permita desarrollar habilidades para aprender, solucionar problemas, etc., podemos entender el lugar físico de que rodeamos a los niños para facilitarles un aprendizaje determinado. Dentro de esto, encontramos medios auditivos como música o visuales como imágenes o dibujos.

Para que los niños, todos y no solo los que presentan dificultades, logren adquirir una lecto-escritura funcional y puedan dominarla, es necesario proporcionarles los medios necesarios para que lo logren. Al no considerarlo, en ocasiones, dentro de las aulas regulares, llegamos a encontrar alumnos que no logran pasar del nivel silábico, de manera que omiten letras al momento de escribir o no logran descifrar y/o interpretar palabras desconocidas.

Aún cuando repiten un mismo grado escolar, se quedan rezagados, no logran leer ni escribir funcionalmente, no pueden comunicarse a través de estos procesos. Puede presentarse como consecuencia la deserción (en comunidades donde la escuela no resulta significativa, como en el caso de medios rurales o marginados, los papás al observar que el niño no avanza en la escuela, lo saca al no considerarlo valioso que continúe) o que sean aprobados bajo otros criterios (la edad por ejemplo), de manera que el pequeño no logra avances significativos al respecto.

Estos alumnos no llegan a representar un número importante de casos en un aula, de manera que se van rezagando al no contar con espacios y/o actividades que los apoyen en la solución de esta problemática.

En el segundo año de educación primaria, se espera que el niño alcance el dominio de su lecto-escritura, sin embargo, aún cuando la mayoría lo logra, otros presentan algunas deficiencias que no lo permiten (falta de atención, deletreo, bajos niveles de memoria, etc.), convirtiéndose en lectores retrasados con una deficiente redacción, y esos niños irán decrementando el dominio que ya tenían de la misma, al no disponer de recursos que les permitan enfrentar estas dificultades.

De esta manera, el problema no es en sí la lecto-escritura, sino la maduración y el uso de habilidades por parte del niño.

En este sentido, la consideración de problema se da en razón de que en algunos casos, al niño no se le ayuda a manejar esas habilidades para lograr determinados aprendizajes, considerando que éstos llevan una secuencia. No podemos aprender a correr si aún no sabemos caminar, y más aún, si nunca hemos gateado.

JUSTIFICACION

El problema para lograr adquirir una lecto-escritura funcional obedece a diversos factores que muchas veces salen del control del docente, tales como las características o necesidades de cada niño; pues a veces, por la cantidad de alumnos que tienen los grupos, al docente en ocasiones le resulta difícil realizar actividades más acordes a estas características y necesidades.

Atendiendo a ésto, considero conveniente el realizar una propuesta que sirva de apoyo dentro y fuera del aula para atacar algunos problemas específicos que puede presentar el pequeño en razón de su lecto-escritura.

Pero además, poniendo cuidado en que tal propuesta motive al niño a aprender; es decir, que al pequeño le resulte interesante el manejar el software o participar en las actividades que le proponga el docente.

En los últimos años, se ha venido fortaleciendo el desarrollo de métodos y estrategias que favorezcan el desarrollo y potencialización del individuo. Sin embargo, a nivel educativo (en el caso de educación primaria) es poco lo que se hace, ya que los maestros no tienen suficiente acceso a recursos de este tipo, además de que al centrarse en el desarrollo de los programas oficiales, no cuentan con el espacio y tiempos para poder trabajar estas habilidades.

Además es importante contar con materiales acordes con las características de los sujetos a quienes se pretende aplicarlos, y comprensibles por parte de quienes los aplican y los encuentran convenientes (los docentes).

Es importante también que el docente sea consciente de que el desarrollo de habilidades cognitivas tiene un fin, en la solución de problemáticas a las que se ve expuesto en su vida diaria cualquier individuo.

La ventaja de utilizar un software como parte de la propuesta radica en considerar que, en ocasiones el niño se muestra nervioso al tener a un adulto cerca que lo está observando o espera algo de la actividad que le asigna. Sin embargo, un programa de computadora permite al niño relajarse y “trabajar” sin esperar gritos o reclamos, y además, le mostrará sus avances y le permitirá corregir sus errores.

Además, la computadora permite incorporar aspectos visuales y auditivos que resultan divertidos (animaciones por ejemplo) e interesantes para el pequeño, lo que contribuye a un aprendizaje autónomo.

La computadora favorece este ambiente en razón de que el docente puede controlar lo que hace el niño a través de registros sin necesidad de estar con él todo el tiempo, así como el permitir que el niño avance a su propio ritmo.

De manera que la propuesta es una herramienta útil que ofrece actividades enriquecedoras que resulten útiles y significativas no solo para niños que presenten problemas con su lecto-escritura o sus habilidades cognitivas, sino para todos, de manera que se enriquezcan los aprendizajes de los niños y vayan más allá de ejercicios rígidos.

PROPÓSITO GENERAL:

Proporcionar una estrategia mediante la cual el alumno adquiera una lecto-escritura funcional mediante el desarrollo de habilidades cognitivas y el dominio de los fonemas.

PROPÓSITOS PARTICULARES:

- Que los niños sean capaces de leer palabras desconocidas y entiendan el significado de lo que leen.

- Propiciar en los niños la estimulación y el desarrollo de áreas que son necesarias para la adquisición del aprendizaje de la lecto-escritura (audición, memoria, fonética), y otras habilidades cognitivas como observación y clasificación, contribuyendo a su maduración cognitiva.

- Que los niños realicen actividades que despierten su motivación hacia el aprendizaje, lo que favorezca la autonomía del niño en la búsqueda de nuevos conocimientos.

- Que los niños desarrollen las habilidades de atención y concentración mediante la realización de actividades lúdicas, que contribuyan a una mejor adquisición de la lecto-escritura.

LAS HABILIDADES COGNOSCITIVAS Y LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA.

La importancia de las habilidades cognitivas

Desde sus primeros años de vida el niño empieza a desarrollar habilidades cognitivas que le permiten interactuar con el mundo que le rodea. Mientras más oportunidades tenga de poner en práctica estos procesos cognitivos mediante la observación, el análisis, la clasificación y la observación de los elementos que forman el contexto donde se desenvuelve, mayor será la capacidad que tenga para formarse conceptos claros que le permitan solucionar problemas de manera efectiva (Ahumada Rosario, 2004), y adquirir nuevos conocimientos.

El cognoscitivismo y el constructivismo establecen que el alumno debe construir su propio conocimiento a partir de experiencias donde pueda aplicar los conocimientos que ya tiene a nuevas situaciones que le generen conflictos cognitivos y le permitan adquirir nuevos conocimientos a partir de la asimilación de los mismos. (Woolfolk, 1999)

Si al niño se le da la oportunidad de pensar y nosotros solo le ayudamos a encontrar el camino hacia la solución del problema, contribuiremos a que adquiera conocimientos más sólidos, de manera que el niño va descubriendo que sí puede.

En el caso de niños repetidores que presentan alguna dificultad en la adquisición de aprendizajes, uno de los primeros obstáculos que encontramos a veces, es el sentimiento de fracaso que los alberga, pues aún cuando están repitiendo el grado en cuestión, no logran avances y en muchos casos, ya han desesperado a los papás o personas que los ayudan en su proceso de aprendizaje. En ocasiones son niños muy retraídos y temerosos que también deben soportar la indiferencia y a veces hasta burla de sus compañeros por lo que cada vez se atrasan más.

Así, al ir descubriendo que sí pueden, aumenta la confianza en sí mismos y se despierta el interés por continuar aprendiendo y enfrentarse a situaciones nuevas.

Muchas veces, de manera consciente o inconsciente, hacemos totalmente responsables a los alumnos de que aprendan, es decir, de que se adapten a un ambiente de trabajo que nosotros determinamos. Ello sería prudente si tomáramos en cuenta las características propias de los alumnos. Desgraciadamente, por el contrario, queremos obligarlos a situaciones que salen de su comprensión, queremos que perciban la realidad y se apropien de ella tal como lo hacemos nosotros, quienes ya les llevamos muchos procesos de ventaja, con un bagaje de conocimientos y experiencias previos más compleja.

EL COGNOSCITIVISMO

El paradigma cognoscitivista entiende al aprendizaje como un proceso por el cual se modifican los significados de manera interna, producido intencionalmente por el individuo como resultado de la interacción entre la información procedente del medio y el sujeto activo. (Woolfolk, 1999)

"Al cognoscitvismo le interesa la representación mental y por ello las categorías o dimensiones de lo cognitivo: la atención, la percepción, la memoria, la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento y para explicarlo puede, y de hecho acude a múltiples enfoques, uno de ellos el del procesamiento de la información; y cómo las representaciones mentales guían los actos (internos o externos) del sujeto con el medio, pero también cómo se generan (construyen) dichas representaciones en el sujeto que conoce." (Ferreiro, 1996).

El Cognoscitvismo valora la acción del sujeto, el cómo de manera independiente da significados y crea conceptos, adquiriendo conocimientos a largo plazo y le interesa el desarrollo de estrategias que permitan la libertad de pensamiento, la investigación y el aprendizaje continuo en cada individuo, lo cual da un valor real a cualquier cosa que se desee aprender. De aquí entonces se desprende que el Constructivismo ofrece "un marco global de referencia para el crecimiento y desarrollo personal" (Ferreiro, 1996), por medio del cual, el alumno es quien aprende involucrándose con otros aprendientes durante el proceso de construcción del conocimiento (construcción social), tomando la retroalimentación como un factor fundamental en la adquisición final de contenidos.

Los alumnos “*eligen, practican, prestan atención, ignoran, reflexionan y toman muchas decisiones para la consecución de sus metas.*” (Woolfolk, 1999).

El conocimiento según el cognoscitivismo, se considera bajo dos vertientes. Por un lado, es el resultado del aprendizaje. Por ejemplo, aprendemos una dirección, a jugar básquetbol, etc., pero además, al mismo tiempo, es la base para nuevos aprendizajes.

Autores como Piaget, Ausubel o Vigotsky, son representantes de esta teoría. De acuerdo con Piaget (Carretero, 1997) el conocimiento se construye por etapas, mediante la reestructuración de esquemas mentales. Estas etapas consideran también niveles. Se aprende de lo más fácil a lo más difícil, por ejemplo.

LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

Importancia de la atención y concentración

Gracias a la atención somos capaces de focalizar nuestra conciencia, de seleccionar los estímulos que consideramos importantes y de inhibir aquellos que nos son irrelevantes. Por medio de la atención podemos aprender, memorizar, darnos cuenta de lo que pasa en el mundo exterior y en el mundo interior.

La atención y la concentración son esenciales en la vida de cualquier individuo al ser la primera condición en un proceso de aprendizaje. Sin embargo, poco nos preocupamos por desarrollarlas y potenciarlas.

La atención es limitada. Cuando algo se nos complica o es la primera vez que nos enfrentamos a un problema por ejemplo, solo podemos prestar atención a ese problema. De manera que la práctica y la experiencia hacen que muchos procesos para los que en un principio se hacía necesario concentrarse, se vuelvan automáticos y más sencillos.

Por lo tanto, el favorecer el desarrollo y potencialización de éstas y otras habilidades cognitivas, es darle armas al individuo para que le faciliten el aprendizaje y pueda desarrollarse más eficientemente en su vida diaria, resolviendo los problemas a que se enfrenta.

Algunas consideraciones sobre las habilidades de atención y concentración en las que conviene reflexionar se presentan a continuación:

1.- Normalmente suelen atribuirse a un síndrome o problema de atención ciertas conductas que presentan los niños tanto en el aula como en sus hogares, lo cual dificulta desarrollar en el niño una capacidad que de manera natural ya posee, y que pudiera convertirse en habilidad que le permita aprender de una manera más efectiva.

Hay que hacer hincapié en que el niño no necesariamente tiene un problema o síndrome, sino que no ha alcanzado a madurar en razón de poder controlar mejor sus impulsos y lograr concentrarse en una actividad específica.

2.- Las actividades que se desarrollan en la escuela en ocasiones no consideran las características de los niños a quienes van dirigidas, siendo demasiado lineales.

3.- Los tiempos con que cuenta el maestro suelen ser insuficientes para abarcar todos los aspectos que es necesario trabajar, en este caso el trabajo con habilidades.

4.- Las adquisiciones perceptuales y conceptuales de los alumnos se apoyan fundamentalmente, en los procesos selectivos de la atención.

Múltiples estudios confirman la relación existente entre atención y éxito escolar, encontrándose que la falta de atención perjudica el rendimiento de alumnos con buena inteligencia y que un buen nivel de atención puede compensar una inteligencia mediocre.

5.- Hoy en día, existen bastantes problemas relacionados con la dificultad de prestar atención, en concentrarse o en memorizar, frases tales como: “Me distraigo fácilmente”, “no termino lo que empiezo”, “me rinde poco el estudio”, “tengo mala memoria”, “pierdo cosas con facilidad”, son comunes tanto por parte de personas adultas como en niños. Estas frases ilustran la situación en boca de quienes presentan el problema.

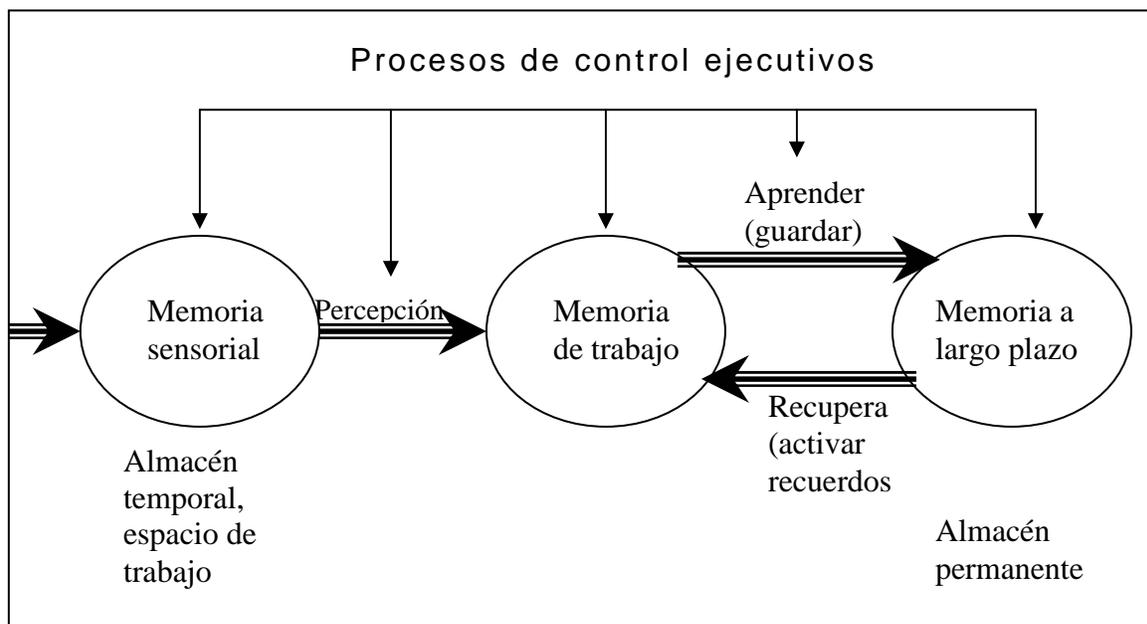
Componentes de la atención:

Memoria

Según Woolfolk (1999) las teorías del procesamiento humano de la información, consideran a la mente humana como una computadora, de manera que la información que se recibe, se procesa, almacena (memoria a corto y largo plazo) y se recupera cuando se es necesario. El procesamiento se refiere a tres aspectos:

- Por un lado a la adquisición y representación de la información.
- La retención o almacenamiento.
- La recuperación o restauración cuando se necesita.

Forma en que se procesa la información



Fuente: Psicología Educativa, 7ª. ed. de Woolfolk A. © 1999.

En la figura, la memoria sensorial mantiene muy brevemente las sensaciones que llegan a través de los sentidos (sonidos, olores, imágenes...) por un lapso de 1 a 3 segundos en su totalidad. Por ello tiene una gran capacidad, pero una duración muy corta. A través de la percepción damos un significado a la información que recibimos a través de los sentidos. Aún no está procesada. Este significado lo damos en función de nuestros conocimientos previos y nuestra realidad objetiva. Y por medio de la atención podemos seleccionar o ignorar la información que nos llega, en razón de que solo procesamos aquella que nos será útil.

La memoria de trabajo o memoria a corto plazo es donde la nueva información permanece temporalmente. Es muy limitada, de acuerdo con Millar, citado por Woolfolk (1999) entre 5 y 9 elementos a la vez (Woolfolk, 1999).

La información en la memoria de trabajo dura entre 5 y 20 segundos. Por ello se debe mantener activa, siendo necesario concentrarse, es decir, mantener la atención para no perderla u olvidarla. En relación a lo que queramos hacer con esta información, tenemos dos vías:

- a) el repaso de mantenimiento, si queremos recordar la información temporalmente, es decir, si la olvidaremos más tarde. Por ejemplo, cuando leemos a nuestros alumnos, ellos deben ser capaces de reproducir el texto, al menos en lo más relevante, para un manejo posterior de la información, como es el caso de ejercicios de comprensión. Pero esta información no se pretende quede en la memoria a largo plazo.

- b) Repaso elaborativo, mediante el cual vinculamos la nueva información con la que ya tenemos.

La memoria a largo plazo es donde conservamos por tiempo ilimitado la información que a ella llega. Este proceso requiere más tiempo y esfuerzo, así como el acceder a esta información, de manera que para ello también necesitamos concentrarnos y hallar la que necesitamos.

En relación con la lecto-escritura tenemos los casos de niños que aparentemente leen, pero no pueden recordar lo que leyeron al momento de reproducirlo, o que leen demasiado lento porque deben ir recordando el significado de letras, y ello les representa un enorme esfuerzo.

Concentración:

“Al analizar ciertos símbolos, es decir, las representaciones sensibles de algunos objetos, reconocemos en la forma, la línea, el color y otras características semejantes un significado determinado. Al hacerlo así, ejercitamos la facultad de asociar elementos ya conocidos (la representación sensible del objeto) con el objeto en sí (que quizá sólo nos es remotamente conocido). En otras palabras, hallamos un nuevo significado en virtud de la relación que establecemos entre lo simbolizado y su símbolo o representación sensible, interpretación de por medio.” (Izquierdo C. 1999, p.104)

El proceso anterior requiere que nos concentremos en el objeto, con exclusión de cualquier otra consideración. Cuando nos distraemos, el rendimiento intelectual es menor y el cerebro se fatiga.

La concentración nos permite seguir un razonamiento, enriquecer las ideas, adquirir destreza en la rigurosidad lógica que exige la capacidad de pensar. El objetivo es adquirir el hábito del pensamiento que evita perderse en las disipaciones usuales. Concentrarse equivale a una dedicación absorbente, a la capacidad extrema para ponderar, revisar y terminar la tarea que se ha emprendido. (Izquierdo C. 1999, p.104)

Observación:

De acuerdo a las teorías piagetanas, el niño no es apto para aprender en función de abstracciones, de manera que las imágenes son un recuerdo importante que debe incluirse en la construcción de nuestros ambientes de aprendizaje y en las actividades que realizamos con los alumnos, para lo cual, se hace necesario desarrollar el proceso de observación y percepción (Yuste, 2000).

Una parte de la información que adquirimos es resultado del proceso de atención – observación. Sin embargo, realizar este proceso de una manera incidental y no estructurada, ocasiona que pasemos por alto aspectos importantes y determinantes, no solo dentro del ámbito académico, sino también en nuestra vida cotidiana. El problema radica en que precisamente no sabemos observar o estructurar el proceso del pensamiento para realizar esta tarea, lo que nos lleva a una incapacidad de identificar características, organizar datos, comunicar los resultados obtenidos, etc.

La lectura y la escritura

Leer y escribir son destrezas y estrategias cognitivas en las que están implicados varios procesos psicológicos de los individuos, por lo que es necesario que éste adquiera otras destrezas para poder lograr la adquisición de ambos procesos. Además son productos culturales. (Bredo E. ,1999)

Tales requisitos son las habilidades cognitivas generales, lenguaje, habilidades fonológicas y visuales, entre las más importantes. Estas habilidades fonológicas son la conciencia fonológica (formar o descomponer palabras a partir de sonidos); recodificación fonológica en el acceso léxico (asociación entre los códigos fonéticos y el objeto que se menciona); y la recodificación fonética para mantener información en la memoria activa. (Bredo E., 1999)

Lo ideal sería que antes de iniciar la educación primaria, el niño comenzara a desarrollar aquellas habilidades que le son necesarias para lograr leer y escribir. Además de las mencionadas en el párrafo anterior, otras como: habilidades auditivas de discriminación visual, socioafectivas, motrices, del lenguaje y del pensamiento.

Sin embargo, al trabajar con niños considerados como lectores retrasados, se observa que tienen precisamente problemas con estas habilidades, lo que aunado a su fracaso en la adquisición de la lecto-escritura se convierte en un doble problema.

Antes de continuar es necesario definir el término de lectores retrasados: son aquellos niños que aún cuando se encuentran en edad de haber desarrollado su proceso lectoescritor, no logran pasar del nivel silábico al alfabético, encontrándose entre ambos, en razón de que no logran conectar la lectura y la escritura, ni los aspectos visuales con los auditivos del aprendizaje de la lectura y la ortografía.

Caracterización de los niños considerados como lectores retrasados.

En su escritura hay confusión de letras y fonemas. Presentan lectura lenta, no recuerdan lo que leen, deletrean, su letra es deforme y a veces incomprensible. Aunque son repetidores o ya han reprobado no muestran avances significativos.

Tienen la mirada dispersa, baja estatura y talla. Son los niños más callados y presentan distracción. No recuerdan lo que escuchan y solo repiten lo que los demás dicen. No hay razonamiento ni propósito en sus participaciones.

Presentan problemas de maduración psicomotriz gruesa, lateralidad, de espacio, etc. de manera que en ocasiones suelen parecer torpes en sus movimientos. Les cuesta trabajo realizar juegos colectivos.

No logran realizar la actividad que se les asigna porque se distraen fácilmente. Son muy callados, se les dificulta expresarse oralmente.

Varios autores señalan que para ayudar a los lectores retrasados es importante: “fomentar la conciencia fonológica, enseñar a establecer generalizaciones ortográficas, resaltar y demostrar las relaciones entre la lectura y la ortografía y entre los aspectos fonológico y visual de la lectura y la escritura, tener presente el hecho de que cada lector retrasado puede iniciarse en la lectura de forma distinta.”(De Quiros/Schrageer, 2001,pp.111)

De Quiroz (2001) señala que la enseñanza de la rima y la aliteración son habilidades que tienen una función importante en el desarrollo de la lectura. Los niños que identifican una rima aprenden a leer mejor de lo que se espera, por encima de otros que no, y que llegan a presentar más dificultades para leer (pag. 119)

Retomando la consideración de que se aprende por niveles, en la adquisición de la lecto-escritura son necesarias condiciones muy específicas para que los sujetos la adquieran de una manera funcional. En este sentido, dentro de la propuesta se retoman dos aspectos: la audición y la visualización.

El lenguaje escrito basa su aprendizaje en la visualización, de tal manera que la memoria y la concentración juegan un papel importante en su aprehensión.

La lectura es un complejo proceso que demanda el dominio de un código ya determinado, de manera que el lector debe tener presente éste al momento de leer. *“Este código tiene que estar mentalmente y en forma total presente siempre en el que lee y él es en esencia, lo que hace que la lectura de cada lengua sea un proceso que tiene caracteres propios y en consecuencia, el que finalmente*

pueda hacer enormemente complejo el proceso final de la visualización que aparentemente es igual en toda la lectura.” (De Quiros/Schrageer, 2001,pp.111)

En relación con los sonidos, es necesario que el sujeto comprenda que las palabras están formadas de sonidos, que son representados por un código escrito a través de palabras, de manera que los use de manera consciente y evite errores tales como la escritura incompleta de palabras.

Explicando esto, las consonantes son menos perceptibles que las vocales *“las únicas consonantes perceptibles son la n/, la r/, la l/ y la s/. Todas las restantes cerrando sílabas son oscuras como: pared, doctor, adquirir, reloj, etc.”* (De Quiros/Schrageer, 2001), por lo cual, el niño al no ubicarlas, las ignora, y no escribe la consonante al final de las palabras.

Audición y atención van de la mano. En la etapa infantil una de las habilidades que más cuesta dominar es escuchar, a lo cual contribuyen los medios de comunicación como la televisión que obliga a fijar más la vista que el oído. Sin embargo, escuchar es necesario en la adquisición de aprendizajes.

El papel del maestro se hace importante ante esto, en razón de que funciona como guía para que el alumno comprenda y haga uso de la lengua desde una perspectiva funcional. Lo importante aquí, es que el alumno tenga una participación activa, en el caso de la propuesta, de exploración y descubrimiento y se plantee preguntas.

El enfoque comunicativo de la lengua basado en el cognoscitivismo como teoría de aprendizaje provoca todo un cambio en la manera de abordar el estudio de las lenguas e introduce los ejercicios de conceptualización gramatical por medio de los cuáles el maestro guía al alumno para que llegue a descubrir la forma en que funciona la lengua permitiéndole así participar activamente en su aprendizaje.

De ahí la importancia de que el profesor comprenda en qué consiste esta teoría y este procedimiento didáctico y lo emplee en su proceso de enseñanza. Por otra parte, también es importante que el profesor tome en cuenta que durante su clase está tratando con seres humanos, seres afectivos con necesidades, intereses y capacidades que deben tomarse en cuenta para hacer del aprendizaje una experiencia agradable y satisfactoria.

“Modelo psicolingüístico – cognitivo”

De acuerdo a este modelo, para acceder a la lectura y a la escritura, es necesario desarrollar habilidades relacionadas estrechamente con los aspectos que se van a aprender, siendo éstos el desarrollo óptimo del lenguaje oral, tanto en el ámbito comprensivo como expresivo, y trabajar habilidades lingüísticas y metalingüísticas (Arnaiz, 2000)

Según Woolfolk (2000) para los cinco o seis años, casi todos los niños han dominado los fundamentos de su idioma materno, tienen significados especiales para las palabras, y muchas veces se hablan a sí mismos cuando trabajan.

De esta manera, ya en edad escolar (en la escuela primaria), lo que deben terminar por dominar es la pronunciación adecuada, la sintaxis (el orden de las palabras) e incrementar su vocabulario, la pragmática (uso adecuado del lenguaje para la comunicación) y comenzar a desarrollar su conciencia metalingüística (la comprensión del uso que hacemos del lenguaje), la cual continuará a lo largo de toda la vida.

Como parte del desarrollo del lenguaje oral se encuentra la correcta pronunciación de las palabras para una adecuada comunicación. De ahí que se considere importante que el niño domine el código fonético que forma su lenguaje, como estrategia para poder resolver los problemas que presenta en la adquisición de la lecto-escritura.

El desenvolvimiento del lenguaje y la conciencia metalingüística están muy vinculados al desarrollo cognitivo. Los niños intentan comprender y aplicar las reglas del lenguaje. Entre otros, Chomsky propuso que algunas de esas reglas son innatas y que los niños siempre tratan de “resolver el rompecabezas del idioma que escuchan”.

Importancia de la maduración psicomotriz

Aún cuando la computadora es sin lugar a dudas una herramienta bastante útil en la enseñanza, también es importante considerar que en el caso de niños pequeños, la realización de actividades donde se muevan, muevan sus brazos, sus piernas, favorece la maduración que puedan tener.

De acuerdo con las actividades realizadas en el aula, se ha observado que las tareas físicas donde se trabajen ambos hemisferios del cerebro propician la maduración cognitiva del niño, lo cual favorece los aprendizajes tanto en el caso de la lecto-escritura como en el cálculo matemático.

Las actividades físicas le permiten desarrollar las capacidades cerebrales producto del tipo de actividades de este tipo que puedan realizarse. La gimnasia cerebral por ejemplo, es una herramienta valiosa, además de otras actividades que obliguen al niño a utilizar sus manos o pies principalmente.

Pongamos un ejemplo: el armar un rompecabezas en la computadora es una actividad valiosa y significativa para el desarrollo espacial del niño. Sin embargo, cuando tiene que recortarlo y pegarlo, le resulta un esfuerzo mayor y es aún más significativo. Este caso lo menciono al recordar el caso de niños que les cuesta trabajo embonar las piezas, a veces las pegan chuecas o dejan espacios entre sí. La computadora resuelve en parte el trabajo al tener acomodada ya de antemano las piezas, lo que no sucede al hacerlo manualmente.

CAPITULO II MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Mi propuesta se genera a partir de la necesidad de proponer y promover actividades que relacionen de manera conjunta el desarrollo de habilidades cognitivas con la adquisición de conocimientos nuevos o la solución a problemas que pueden presentar algunos niños para adquirirlos.

En este caso, los niños que presentan problemas en el proceso de su lecto-escritura al no lograr ni escribir ni leer, aún cuando ya han reprobado los primeros grados.

Básicamente, me enfoco en niños que carecen de estimulación dentro de sus hogares, para los que es vital la realización de actividades que los ayuden a madurar ciertos aspectos que son necesarios para poder enfrentarse a un proceso de aprendizaje, dentro de un ambiente motivante y significativo para ellos.

Así como aquellos niños que presentan problemas en su desarrollo cognitivo y de maduración psicomotriz, situaciones que aumentan el problema referente a la adquisición de la lecto-escritura. Ello porque se ha observado que los niños que presentan dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura, también tienen retraso en su desarrollo cognitivo y psicomotriz.

Lo primordial de la propuesta es que en primer lugar, desea promover la confianza y la motivación en estos niños hacia actividades educativas. En segundo lugar, que da importancia al trabajo con los sentidos como una necesidad para poder alcanzar los propósitos de esta propuesta.

En tercer lugar, que la computadora solo es parte de la propuesta, no su totalidad. Por lo que el niño manipule, trace o mueva es vital para lograr resultados satisfactorios.

En muchas aulas aparecen niños temerosos que prácticamente se encuentran “bloqueados” y no consiguen avanzar en su proceso, para los cuales, las actividades planteadas les resultan difíciles y poco comprensibles. Y aún cuando intentan realizarlas, no lo logran, provocando como ya dije antes, bastante frustración.

De esta manera, mi propuesta pretende rescatar el valor lúdico de las actividades que les son planteadas a los niños, como una alternativa que les permita enfrentarse a éstas. Es muy rescatable la satisfacción que siente un niño cuando comprende lo que se le pide y puede realizarlo, y él mismo puede darse cuenta que ha avanzado en su proceso, es decir, que aprende, que entiende, que hace....

Así, para que un niño comprenda lo que se le está pidiendo, es necesario hablarle en un lenguaje que él comprenda. Estas consideraciones son tomadas en cuenta en el diseño del software.

Considerando que se busca que el niño trabaje de manera independiente con él, se procuró que las instrucciones fueran claras y que algunas actividades tuvieran ejemplos para su mejor comprensión.

Así mismo, no se busca dar recetas, sino que el niño juegue y a partir de esos juegos, reafirme conocimientos que ya tenía o le surjan dudas y pregunte o pruebe hasta lograr terminar satisfactoriamente una actividad.

Otra característica es que el niño controla de manera personal los avances que va teniendo, pues el programa crea un historial de las actividades que el niño va realizando. Este historial igual le resulta útil al docente en función de saber, sin necesidad de estar con el niño, si concluyó o no las actividades del día.

Aplicación de la propuesta:

Diagnóstico

Como punto de partida en la aplicación de la propuesta se hará un diagnóstico que nos permita conocer la situación en que se encuentran los pequeños. Es importante que desde este punto se tenga una carpeta de evidencias, que puede ser un fólder de preferencia tamaño oficio, rotulado con los datos del pequeño.

En esta carpeta se guardarán los ejercicios, pruebas, o cualquier otro trabajo o documento que haya realizado el niño y se considere importante al momento de realizar alguna evaluación.

En el diagnóstico se aplicarán las siguientes actividades para conocer la situación de cada niño e identificar los casos que nos interesan:

Actividad 1

- Proporcionarles el anexo 1 donde los niños escriban qué está pasando en los dibujos que ahí se encuentran.
- Dictarles las palabras: soluba, terrica, miyulfa, gulcrama.

Propósito:

Estas dos actividades pretenden reconocer aquellos niños que se encuentran dentro del nivel de representaciones de tipo silábico.

Indicadores:

Valor de 1 si no se comprende lo que escribió

Valor de 2 si omitió algunas letras en su escritura, hay palabras que no se entienden.

Valor de 3 si se entiende todo lo que ha escrito (hay correspondencia sonora gráfica).

Actividad 2

- Que lean un texto corto.
- Que lean palabras individuales: cramulla, frontanusa, dibofu, aluge, gohujo, efelante, el trans, perro, no, sin.

Propósito:

- Saber si el niño logra descifrar el contenido de un texto.
- Saber si los niños son capaces de descifrar palabras individuales: reconoce palabras usuales (algunos conceptos como casa, perro, artículos, preposiciones) Saber si logra descifrar palabras desconocidas o que no existen.

Indicadores:

Valor de 1 si no logra descifrar el contenido del texto.

Valor de 2 si en algunas palabras no logró descifrar lo que decían

Valor de 3 si leyó lo que se le ha pedido con fluidez (hay correspondencia sonora gráfica).

Actividad 3:

Aplicar ejercicios de observación (por ejemplo, en un dibujo que identifique algunos elementos que se le mencionan), clasificación (por color, tamaño, campo semántico) y relación de semejanzas (los niños más altos, los que se parecen). Estos ejercicios pueden realizarse no solamente mediante dibujos, sino con elementos de la propia aula (mochilas, los niños, etc)

Indicadores:

Valor de 1 si no logró terminar la actividad

Valor de 2 si no lo hizo de manera correcta.

Valor de 3 si tarda demasiado tiempo en terminarla pero la concluyó de manera correcta.

Valor de 4 si la ha terminado en un tiempo prudente y lo ha hecho de manera correcta.

Interpretación:

Los valores 1 nos indican que los niños son los niños a quienes se dirige la propuesta. Los valores 2 serán a consideración de quien realice el diagnóstico al interpretar qué tan graves fueron los errores que el niño cometió.

Este diagnóstico deberá guardarse en la carpeta de evidencias del pequeño al ser útil en análisis posteriores.

Aplicación de la propuesta

Primer momento

Aplicación del tutorial por un mes en sesiones de media hora dos o tres veces a la semana. De manera paralela se trabajan las actividades descritas en el inicio.

Se espera que en un mes, los niños ya trabajen en las actividades planteadas dentro del tutorial de manera autónoma, sin necesitar de la ayuda del profesor.

- Al principio quizás sea necesario que el maestro se sienta con el niño para estimularlo a que juegue con el software: *¡Ven, vamos a jugar con la computadora!* Posteriormente se pretende que él solo haga uso del mismo en los tiempos que se le destinen hasta que logre terminar todas las rutinas del juego principal. Obviamente ello no podrá ser dentro de una sola sesión, pero lo que se quiere es que el niño vaya dándose cuenta que sí puede, y que aunque al principio le cueste trabajo terminar, poco a poco se le van haciendo más fáciles las cosas.

- Asimismo, los ejercicios de maduración cumplen la función de fortalecer tanto algunos sonidos como el reconocimiento de palabras.

- El trabajo que se realiza con la propuesta está orientado a que el niño trabaje con sus sentidos: auditivo, visual y cinestésico. Es importante hacer hincapié en que el uso del software tiene dos propósitos determinantes:

- Propiciar la maduración cognitiva del niño a través de ejercicios donde trabaje sus habilidades cognitivas.
- Propiciar la reflexión en relación a los fonemas que vaya a trabajar dentro de las sesiones (¿qué letra es?, ¿cómo suena?)
 - Las actividades que se trabajen de manera adicional a la aplicación del software pretenden llevar al niño a una escritura y una lectura funcional, y que la propuesta no se pierda solo en el deletreo de palabras.

Durante este periodo, una vez realizadas las actividades de diagnóstico, se recomienda comenzar a ejercitar la fonética en los niños a partir de las siguientes actividades:

- Dictado de palabras, dictando fonema por fonema.
- Leer palabras que estén pegadas o escritas en el pizarrón fonema por fonema.
- Realizar ejercicios donde se corrijan formas de pronunciar fonemas con los cuales los niños tengan dificultades. (ver apéndice 2) detectando, aislando y pronunciando fonemas.

Segundo momento

Se trabaja a partir del segundo mes, de manera alternada o paralela al software. Esta estrategia se basa en el trabajo presentado por Bryant y Bradley (1998).

Para las actividades a realizar los niños deberán contar con un abecedario de lija, de manera que puedan repasar las letras para que reafirmen el trazo, y las puedan manipular al momento de formar palabras.

La propuesta se trabajará a partir de narraciones que el niño vaya realizando, de manera que es importante manejar su propio vocabulario.

Sesión uno

Se le pide que piense en una primer frase y la arme primero con sus letras de lija. Si se ha equivocado en una, se le ayuda para que logre formarla.

Cuando ya la tiene bien formada, (se debe tener cuidado en el espaciado y uso de mayúsculas), entonces la escribe en su cuaderno.

Esta frase la trabajará durante una semana.

De ese texto el niño escoge una palabra que será la palabra clave. Ahora de lo que se trata es que se le ayude a encontrar los patrones ortográficos de esa palabra.

Segunda sesión. Se le pide al niño que forme su palabra clave con lija y se le pide que forme otra (se le dice la palabra). Esta palabra deberá terminar igual que la suya (**camarón**, **corazón**). Se le piden dos palabras más de la misma forma. Lo que aquí se pretende es que el niño poco a poco vaya descubriendo que no necesita formar toda la palabra, sino solo una parte de ella, identificando los patrones ortográficos.

Tercera sesión, Se le pide al niño que forme su palabra clave con las letras de lija y se le pide que forme otra (se le dice la palabra). Esta nueva palabra deberá empezar igual a la suya (**camarón**, **cara**). Nuevamente se le pide que escriba otras dos palabras de la misma forma.

Cuarta sesión. Se le pide que vuelva a formar su palabra clave y se le solicita forme otra. Esta nueva palabra deberá llevar la misma parte intermedia que la suya. (**camarón**, **tamales**)

De manera paralela, se deberá trabajar dos o tres veces por semana el software en lo referente al cuento. Lo que se quiere aquí es que al niño le surjan dudas de ciertos fonemas y pregunte al profesor o busque por sí solo terminar las actividades que se le plantean.

Se espera que en un periodo de tres meses los niños sean capaces de escribir y leer, de manera correcta.

MANUAL

INTRODUCCIÓN:

El presente manual es parte de la propuesta “**Los perdidos de Arroyo Hirviendo,**” la cual es un juego donde los niños podrán realizar actividades que les ayuden en el dominio de la fonética, participando en juegos donde utilicen algunas habilidades cognitivas como la atención y la concentración, en aspectos como memoria, observación, clasificación, comprensión lectora y análisis del lenguaje. Ello como estrategia para consolidar la lecto-escritura en alumnos considerados como lectores atrasados y prevenir futuros problemas en niños que no presentan problemáticas importantes en esta área. Una de las consideraciones para su diseño es que el niño para poder adquirir nuevos conocimientos necesita hacer uso de sus habilidades cognitivas, de manera que se debe propiciar el desarrollo de estas para conseguir esos aprendizajes. Sin embargo, de acuerdo al contexto en que se desenvuelve y al grado de maduración que presenta, requiere en ocasiones de actividades que lo ayuden a desarrollar esas habilidades, y así logren adquirir de manera significativa nuevos conocimientos. En este caso, mejorando su lecto-escritura.

Para esta aventura, solo es necesario que el niño sepa prender la computadora, identifique el ratón, el teclado, la pantalla o monitor y el CPU. De manera que en una sesión introductoria, el profesor la puede dedicar a que los niños conozcan físicamente la máquina.

El software consta de tres aspectos: Un tutorial, un juego de destreza y una sección dedicada exclusivamente a ejercicios que completan la propuesta.

1.- El **tutorial** acerca a los niños que aún no han tenido experiencias con el uso de la computadora a ésta. Básicamente en el uso del teclado y el ratón en determinadas rutinas.

A esta edad, los niños aún necesitan variados ejercicios de maduración motriz fina, lo que se observa cuando usan los botones del ratón. Por ello, se proponen actividades que solo sirven de pretexto para que los niños usen éste y algunas teclas del teclado.

2.- “**Los perdidos de Arroyo Hirviendo**” es un juego de destreza y estrategia, que parte de la historia de tres niños que se pierden en un bosque. El usuario deberá pasar por ciertas pruebas que ayuden a los niños a encontrar el camino de regreso a sus casas. Mediante este juego, el niño tiene dos metas inmediatas: lograr un máximo de puntos que el usuario guardará en un récord y lograr llegar hasta el final, pasando satisfactoriamente las pruebas, donde el tiempo es el factor más importante.

3.- El tercer apartado titulado **Ejercicios** está dedicado a actividades que tienen como propósito complementar el contenido de la propuesta involucrando al niño en situaciones donde reflexione sobre algunos fonemas y grafías que le pueden llegar a representar confusiones.

Así mismo, se proponen actividades a desarrollar en el aula que favorezcan este aspecto.

Requerimiento para la instalación del software:

Procesador Pentium o superior

Multimedia

Monitor SVGA a 256 colores

Disco duro con 250 megas mínimo

Memoria RAM de 32 megas mínimo

Windows versión 3.0 o posterior

Requerimientos del monitor:

Resolución de 800 x 600 pixeles en color de alta densidad de 16 bits o 256 colores.

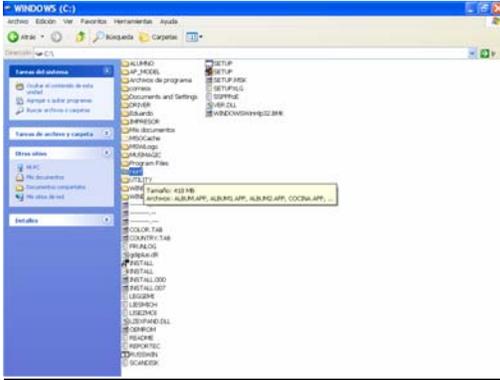
INSTALACION

1.- Desde el cd:

Se puede utilizar el software directamente en el cd. Sin embargo, el programa creará una carpeta llamada *alumno* donde guardará un registro de las rutinas realizadas por el alumno. Esta carpeta se crea en C:/

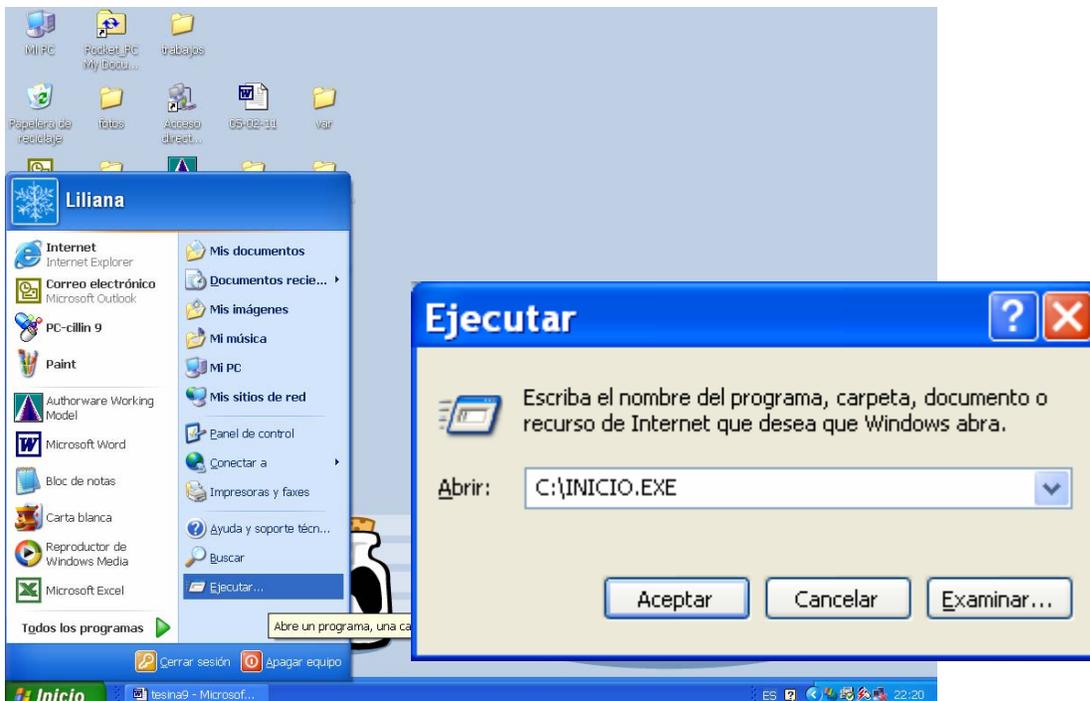
2.- Instalación en la computadora:

a) Cree en C:/ una carpeta con el nombre **riofr**

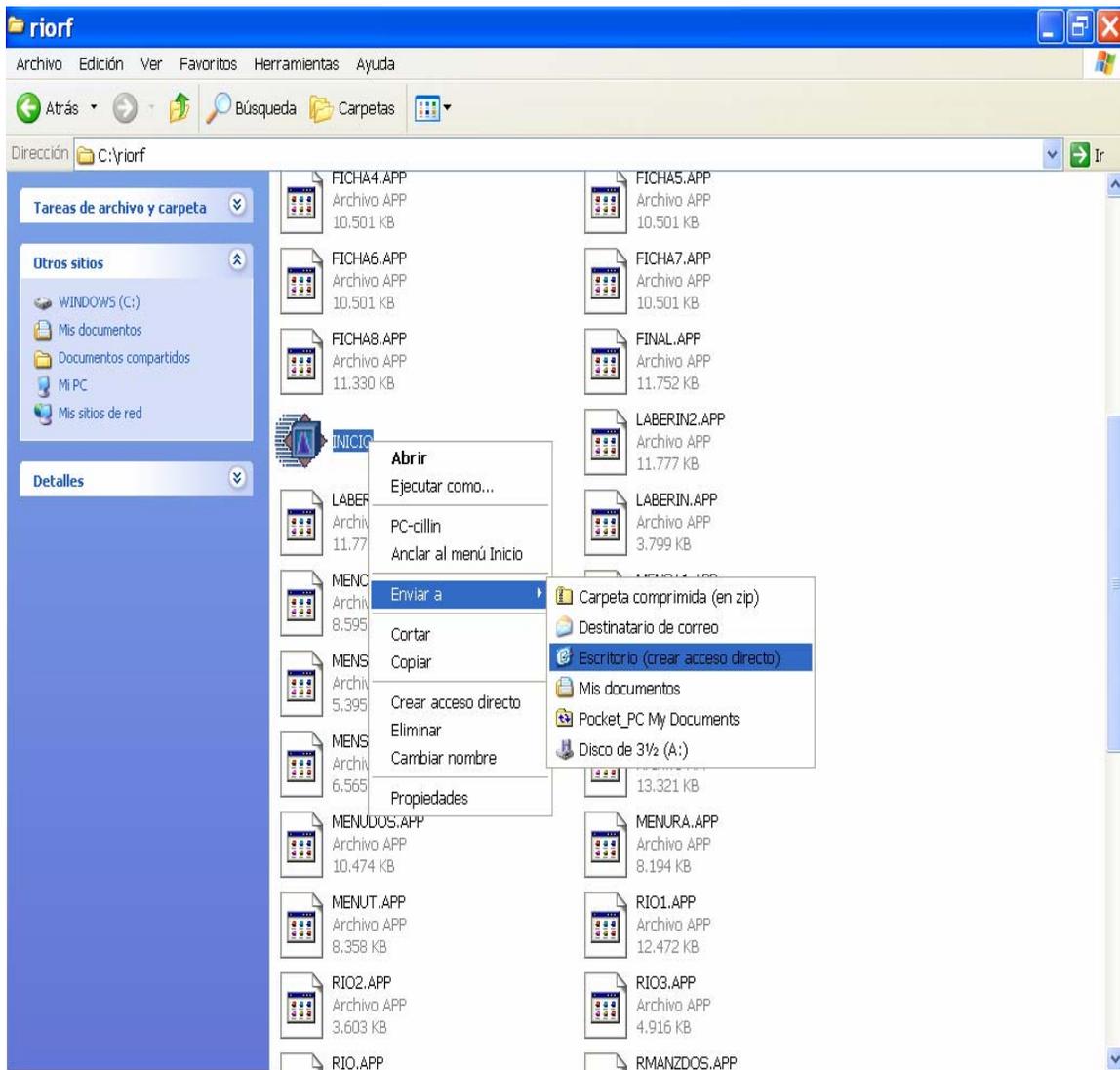


b) Copie todos los archivos del disco que contiene el software y páselos a C:/riofr

c) Vaya a ejecutar y escriba:



d) Puede crear un acceso directo dando clic en el botón derecho del Mouse sobre el ícono **inicio.exe** para acceder más rápidamente al programa.



Los primeros pasos por “Los perdidos de Arroyo Hirviendo”

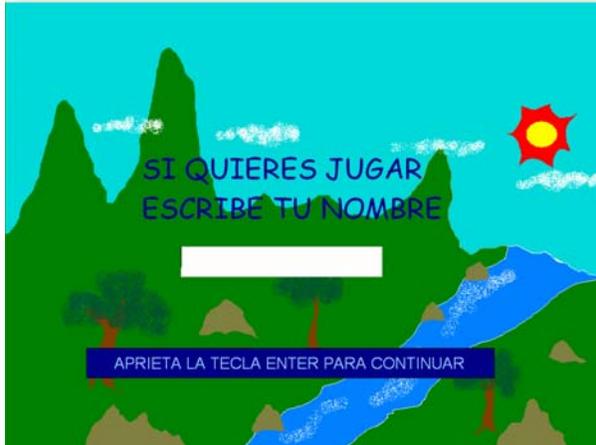
Cabe aclarar que aún cuando en el presente manual solo se describen las rutinas del programa, en clase se deben hacer actividades como las ya descritas anteriormente además de las siguientes: canciones infantiles, poesía y juego con palabras dando importancia a la rima y a la aliteración.

Es importante mantener una comunicación oportuna y adecuada con los papás, formando un equipo donde ambos colaboren. Es importante que ellos también jueguen con sus hijos. El papel de los papás en la eliminación del problema que pueden presentar sus hijos es vital. A veces, eso es lo más importante: que canten con ellos, reciten, que interactúen.

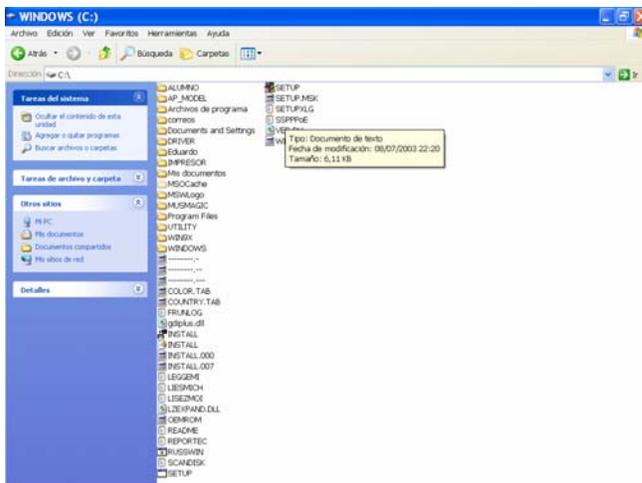
Muchos niños pequeños no han tenido oportunidad de utilizar una computadora, de manera que las primeras experiencias en su uso pueden ser tensas y con miedo a descomponer el aparato o no saber qué hacer. Será necesario dedicar al menos dos sesiones de media hora para que los niños conozcan el equipo, por lo que inicialmente el maestro será decisivo para que el niño se familiarice con el equipo.

Una alternativa es que sea él quien delante del niño prenda el equipo y entre al programa de manera que en lo posible haga que el niño vaya intentando hacerlo también. Lo importante es propiciar que el pequeño adquiera la confianza de utilizar el equipo, sin descuidar el hecho de que debe cuidarlo y hacer un uso adecuado de él sin dañarlo.

Inicio



Al iniciar, el software crea en C:/ una carpeta con el nombre de ALUMNO. En esta carpeta se guardará un registro de las rutinas que trabaje el usuario.



Juegos para iniciar: entramos a algunos juegos que tienen como propósito el que los niños se familiaricen con el uso de la computadora; así como ejercitar algunas habilidades como observar, coordinación óculo – manual, etc. Se recomienda que estos juegos sean las primeras actividades que el niño realice.

El juego: entramos a un cuento que va a generar al niño diferentes retos para ayudar a Artemio, Adelaida y Yola a salir del bosque encantado que es custodiado por la bruja Chenchu para poder regresar a salvo a sus hogares después de un día de pinta. El propósito de estas rutinas es que los niños reconozcan algunos fonemas y comprendan que para escribir una palabra es importante escribir cada letra que la compone.

Ejercicios: Ofrece cuatro actividades donde el niño trabaje con algunos fonemas y grafías que en ocasiones le resultan confusas a partir de la clasificación y escritura de algunas palabras. Estas actividades tienen como propósito el que los niños reflexionen sobre la diferencia de grafías frente a un mismo sonido, así como la diferencia entre la d y b (direccionalidad).

Salir: Al dar un clic sobre esta ventana saldremos inmediatamente del programa.

Inicio: Al dar un clic sobre esta ventana regresaremos a la presentación del programa.

JUEGOS PARA INICIAR

Al dar clic en la ventana **juegos para iniciar** entraremos al siguiente submenú:



Fig. 2 Juegos para iniciar

Para acceder a cualquier ventana será necesario acercar a la ventana el cursor y dar un clic sobre ésta. Este submenú consta de cuatro apartados

Teclado

Consta de tres actividades encaminadas a que el niño tenga sus primeras experiencias en el uso del teclado, identifique tanto letras como números y ejercite algunas habilidades como la observación y la memoria.



Menú del teclado

Ratón: Consta de seis juegos donde los niños hacen uso del ratón de la computadora a partir de actividades de arrastre y ubicación del cursor en áreas específicas de la pantalla del monitor. El propósito de estas actividades es ejercitar algunas habilidades como la memoria, la ubicación espacial, así como el dominio en el uso del ratón.



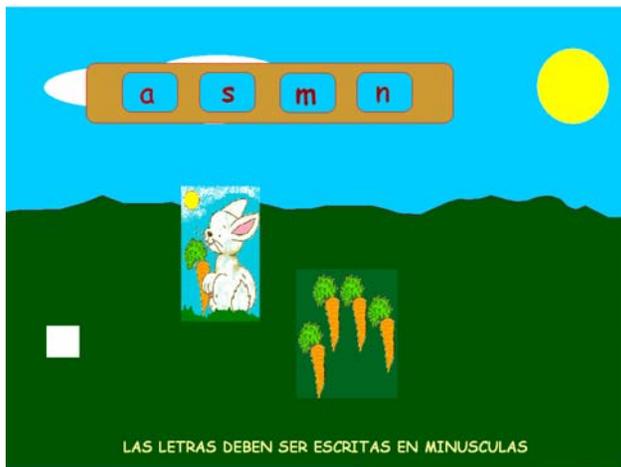
Menú del ratón

Regresar: Al dar un clic sobre esta ventana regresamos al submenú anterior ***Juegos para iniciar***

Salir: Al dar un clic sobre esta ventana salimos inmediatamente del programa.

Juegos incluidos en el submenú teclado:

El conejo



Propósito:

Que el usuario identifique y relacione el fonema con su respectiva grafía. Así como ejercite su memoria y observación.

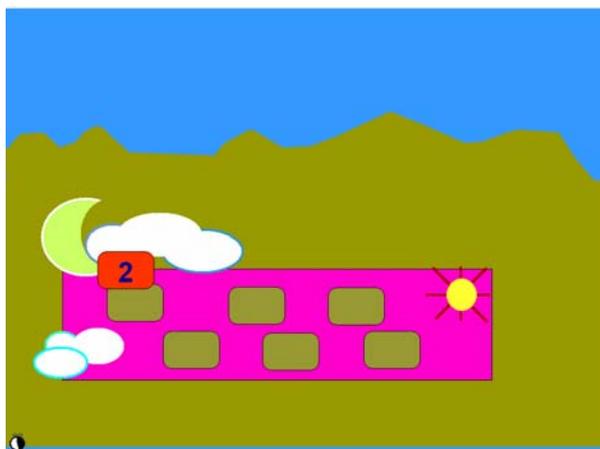
En este juego se requiere que el niño ponga atención a las letras que van apareciendo. Conforme esto pasa, se escucha el sonido de esa letra. El pequeño tendrá que recordar la secuencia en que aparecieron las letras porque deberá escribirlas en los cuadros blancos que vayan apareciendo.

Solo se requiere usar el teclado e ir escribiendo letra por letra conforme va apareciendo el cuadro en cuestión. Si no lo hace correctamente, saldrá un mensaje de error indicándole la secuencia correcta de las letras.

Es importante indicar que es necesario que las letras sean escritas en minúsculas, pues el programa reconoce como error las mayúsculas (en esta rutina).

Otra actividad que se puede realizar en el aula para favorecer la identificación de fonemas es una sopa de letras donde al niño se le vaya diciendo fonema por fonema cual queremos que encierre o tache.

Los números



Propósito:

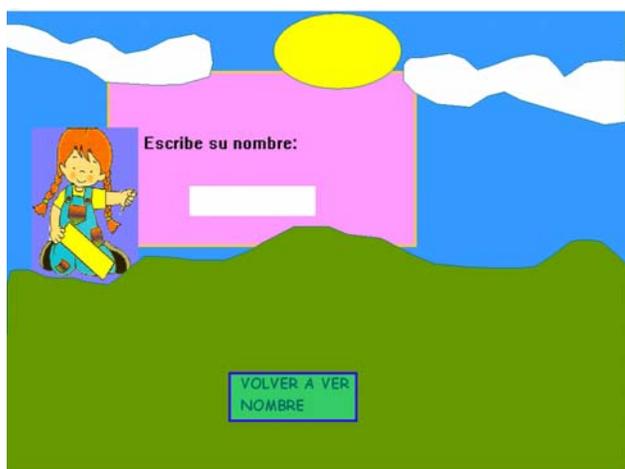
Que el usuario identifique en el teclado los números, así como ejercite la observación y su coordinación óculo – manual.

En este juego los niños solo utilizarán las teclas numéricas. El reto consiste en que vayan tecleando el número que vaya apareciendo para llenar la caja que se encuentra de color rosa. Solo tienen 10 segundos que se van indicando en el reloj de la pantalla. Si no logra teclear los seis números dentro de los 10 segundos se desplegará un mensaje de error y se regresará al submenú anterior.

Si logra teclear los números dentro de los 10 segundos aparecerá un mensaje de felicitación y regresará al submenú anterior.

Otra actividad que se puede realizar en el aula es seguir ritmos y que los niños vayan dibujando. Por ejemplo: “por una palmada dibuja un tache, por un golpe en el piso dibuja una palomita” Lo importante es proporcionarle actividades donde tenga que poner atención y se concentre.

Los pájaros



Propósito:

Que el usuario visualice una palabra y la escriba correctamente, ejercitando su memoria e identificando las letras en el teclado.

En este juego aparecerá un pájaro atravesando la pantalla con su nombre en la parte de abajo. Cuando salga de la vista, aparecerá un cuadro blanco pidiendo el nombre del pajarillo. Si el niño tiene problemas para escribirlo porque no lo recuerda, puede dar clic en el cuadro **volver a ver nombre** y se repetirá el recorrido del pájaro. Son cuatro pajarillos y conforme se vaya escribiendo el nombre de cada uno, regresarán para situarse dentro del cuadro rosa. Cuando tengan los cuatro pajarillos dentro del cuadro, se desplegará un mensaje de felicitación e inmediatamente después se regresará al submenú anterior.

Como estrategia en nuestra aula siempre es importante que los niños tengan la posibilidad de visualizar palabras que deseamos utilicen, de manera que pongan atención en como deben escribirse.

Juegos incluidos en el submenú ratón

Memorama



Propósito:

Que el usuario ejercite su memoria y observación, así como visualice los nombres de algunos animales.

En este juego los niños ejercitarán el clic del ratón y situarán el cursor en un área determinada de la pantalla. Al inicio se le da la indicación de que debe observar bien las tarjetas porque van a desaparecer. Se le dan 5 segundos después de haber dado la indicación y se tapan las tarjetas.

Para jugarlo, el niño deberá dar un clic con el ratón en la tarjeta que quiera destapar. Deberá coincidir el nombre con la imagen de la tarjeta. Aquí quizás será necesario ayudar al niño a leer las tarjetas en las palabras que desconozca.

Cuando el niño termine, se desplegará un mensaje de felicitación e inmediatamente después se regresará al submenú anterior.

Como estrategia complementaria, se puede colocar en el salón carteles con los nombres y los dibujos de los animales que aparecieron en el memorama de manera que el niño los escriba en su cuaderno redactando desde enunciados hasta historias por ejemplo.

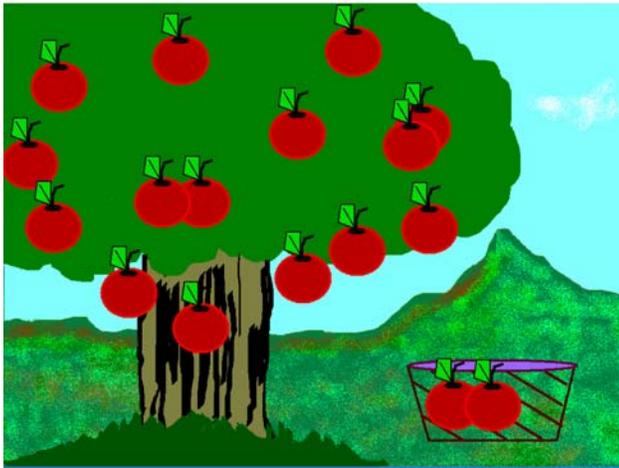
Las manzanas

Propósito:

Que el usuario ejercite su coordinación visomanual y sea capaz de situar el cursor del ratón en un área determinada de la pantalla.

En este juego el niño deberá colocar el cursor sobre la manzana que está cayendo para que sea llevada a la canasta que se encuentra en la parte de abajo a la derecha de la pantalla. Si no logra atrapar todas las manzanas se desplegará un mensaje de error y regresará inmediatamente al anterior submenú.

Una actividad que puede realizarse en el aula es: en una tina con agua los niños pueden pescar palabras o fonemas, ayudados con “cañas de pescar” hechas por ejemplo con un clip pegado a un hilo que este amarrado a una varita. De manera que los peces pueden ser palabras que tengan un imán, y que el niño pesque con la ayuda de su caña de pescar.



Las manzanas

Las abejas



Propósito:

Con este juego, el usuario ejercita la observación y el arrastre utilizando el cursor del ratón.

La actividad consiste en observar de qué panal salen las abejas, para posteriormente arrastrar cada una para llevarlas del regreso. Para hacer esto, se coloca el cursor encima de la abeja que quiera mover y apretar el botón derecho del ratón, mantenerlo apretado mientras se arrastra la abeja hasta el panal. Cuando ya está donde queremos, soltamos el botón. Si estamos en el panal correcto desaparecerá la abeja, pero si no es así, ésta regresará al sitio donde se encontraba en un inicio.

Cuando termine de meter todas las abejas de regreso a su panal, se desplegará un mensaje de felicitación e inmediatamente después regresará al submenú anterior.

Rompecabezas

La ventana rompecabezas tiene tres opciones:

Para listos

Para muy listos

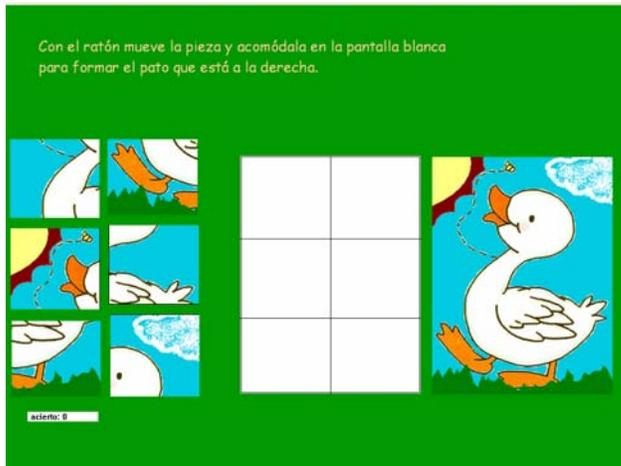
Para muy muy listos

Cada una de estas opciones está clasificada en relación al grado de dificultad de cada rompecabezas. El propósito de estos juegos es que los niños ejerciten el arrastre de objetos con el ratón y la ubicación del cursor en determinadas áreas de la computadora, además de desarrollar la coordinación óculo manual al coordinar el movimiento de la mano con el ratón de la computadora.

Es importante que en el aula tenga acceso a estos juegos de manera concreta, donde tenga oportunidad de manipular. Una estrategia es que el niño haga su rompecabezas a partir de un dibujo que él mismo realice.

En los tres rompecabezas, la computadora esperará hasta que el usuario los arme, de manera que para poder regresar al menú anterior deberá realizar satisfactoriamente la actividad.

Para listos



Es un sencillo rompecabezas donde el niño ve la imagen completa del lado derecho y el rompecabezas del lado izquierdo, el reto es llevar cada pieza al lugar que le corresponde dentro del área blanca.

Para poder hacerlo, el usuario llevará el cursor a la pieza que quiera mover, y manteniendo apretado el botón derecho del ratón, arrastrará la pieza hasta el sitio donde crea deba ir esa pieza, ahí soltará el botón del ratón. Si ha acertado, se quedará la pieza, si no, regresará a su lugar inicial.

Para muy listos

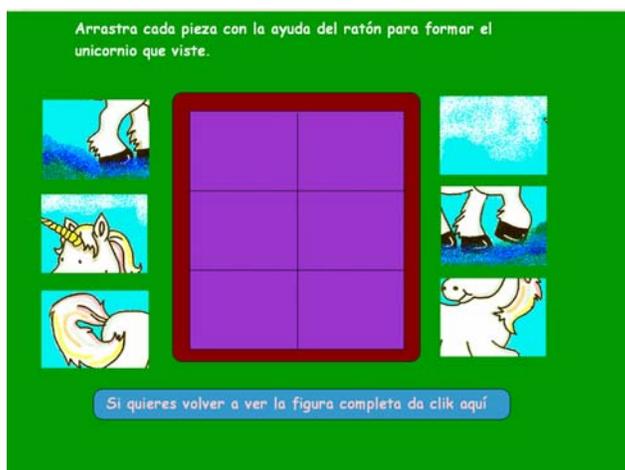


Este rompecabezas difiere con el anterior en que ya no se observa la figura tal como debe quedar.

El propósito es que el niño imagine como debe ser y trate de armarlo. Sin embargo, si es necesario, puede utilizar la ayuda que se le da. Si se da un clic con el ratón en el rectángulo azul, se desplegará una pequeña imagen del rompecabezas ya armado.

Para mover las piezas se utiliza el mismo procedimiento que en el rompecabezas anterior.

Para muy muy listos



En este rompecabezas primero se darán 5 segundos para observarlo armado, desaparecerá la imagen y ahora el usuario deberá armar en el área morada el rompecabezas, en relación a lo que recuerde de la imagen vista.

Aquí también se ofrece una ayuda. Dando un clic con el ratón sobre el rectángulo azul, volverá a repetirse el despliegue de la imagen completa.

EL CUENTO



Al dar clic en la ventana **EL CUENTO** del menú principal, entramos a la parte medular del software. Empezamos narrando la historia de Cándida, Artemio y Yola, tres niños que viven en un pueblo llamado Arroyo Hirviendo. Una mañana, se van de pinta y se les ocurre adentrarse en un bosque cercano. Al extraviarse, necesitarán pasar por diferentes pruebas para poder regresar a sus casas. Estas pruebas se las pone la bruja Chenchá, que vive en ese lugar y los quiere hacer sufrir para divertirse un poco.

Se espera que a través del cuento el niño empiece a despertar su interés por saber qué va a pasar, lo que lo motive a desear seguir adelante con el juego.

Durante cada sesión, el niño irá trabajando con una o dos rutinas, de manera que poco a poco vaya familiarizándose con el programa y sea él quien decida, durante el tiempo de sesión, qué y cuántas actividades va a realizar.

En las distintas pruebas, se irán dando ayudas por si el usuario tiene alguna duda. Lo importante aquí es permitir que el niño explore

el programa por sí solo, pues de esta manera entra en confianza con la máquina y con las actividades. Una de las pretensiones del programa es que los niños se motiven por actividades que les permitan aprender y vencer retos.

El programa sigue una estructura lineal. Es decir, al vencer una prueba pasa inmediatamente a la siguiente. De manera que para poder terminar todo el cuento, debe terminar todas las pruebas.

Si falla en alguna, se regresa inmediatamente al menú principal. Todas las rutinas permiten abandonar la prueba en el momento que se decida, de manera que no se pretende obligar al niño a terminarla.

Lo que se trata de lograr es que poco a poco el niño vaya dominando las distintas pruebas para terminar el cuento, de manera que para ese momento ya haya ejercitado y dominado algunas habilidades como: relacionar algunos fonemas con sus respectivas grafías, memoria visual, memoria auditiva, observación, etc.

Y comienza el juego...

Las cavernas:



Propósito:

Ejercitar la memoria visual y la relación fonema grafía, de manera que le ayude al niño a dominar el sonido y lo relacione con la grafía con que se representa.

Cuando termina la presentación del cuento, el programa entra inmediatamente a la primera prueba. Los niños se han perdido en una cueva y para poder salir de ahí deberán poner atención a la secuencia de los 5 fonemas que se les presentan. Posteriormente deberán recordarlos porque tendrán que escribirlos en el mismo orden en que aparecieron. Si cometen un error, se desplegará en pantalla un mensaje de error. Regresarán a la presentación del cuento. Si logran terminarlo ganarán diez galletas.

Sin embargo, es necesario que en clase se realicen dictados de fonemas y se ponga empeño en que el niño pronuncie correctamente cada fonema.

El laberinto:



El propósito de esta actividad es que Cándida llegue hasta sus amigos recorriendo un laberinto. Esta actividad ejercita la observación, de manera que el niño encuentre el camino que deberá seguir Cándida. La imagen que muestra el laberinto cuenta con algunos distractores, como árboles o pequeñas piedras, de manera que al niño se le haga más difícil encontrar el camino.

Aparece un laberinto donde Cándida deberá llegar con Artemio y Yola para continuar la travesía. Para poder realizar esta prueba se deberá dar un clic a la piedra por donde irá Adelaida, la cual cambiará de color, si ha apretado una piedra equivocada se oirá y desplegará un mensaje de error, de manera que el niño busque otro camino.

Se recomienda que el pequeño tenga oportunidad de realizar este tipo de ejercicios no solo en la computadora o en hojas, si no también por ejemplo, en el patio, donde tenga oportunidad de seguir caminos y vencer obstáculos, de manera que ejercite el sentido de la estrategia para llegar más rápido y/o más fácil.

En el río



Propósito:

Ayudar a los pequeños a comprender que para poder escribir una palabra deben escribir los fonemas que la forman, así como que identifiquen algunos sonidos con su respectiva grafía.

Después de caminar un rato, se dan cuenta que están hambrientos, encuentran un río y deciden descansar y comer un poco. Pero para poder pescar en él deberán formar algunas palabras. De lo que se trata es que los niños vayan formando cada una de las palabras que se encuentran en la parte posterior de la pantalla.

Para ello, deberá arrastrar cada pez, con la letra correcta y colocarla en el cuadro correcto. Debe empezar con la primer palabra y cuando la forme, es escuchará ésta.

En clase, al hacer redacciones propias, los niños en un principio pueden presentar el problema de omitir letras, sin embargo, se pretende que al ir comprendiendo esta noción el niño será capaz de corregirlos y darse cuenta de qué letras son las que faltan.

Para ello, se pueden dictar palabras fonema por fonema, de manera que vayan identificando cuáles son los que forman esa palabra. Por ejemplo, puede colocarse la imagen de un gato en el pizarrón, y decir el nombre /g/ /a/ /t/ /o/ y hacer que los niños lo escriban.

En la cocina de la bruja:



Propósito:

Que los pequeños comprendan que las palabras están formadas por sonidos, y que cada sonido está representado por una grafía, que debe ser escrita para poder formar dicha palabra.

Los niños llegan a una vieja cabaña, entran y encuentran una alacena con varios frascos. En cada uno hay una palabra.

En la parte inferior izquierda hay un rectángulo. En este aparece una palabra que corresponde a la etiqueta de un frasco. Se va a escuchar la palabra fonema por fonema, de manera que el niño debe llevar el cursor hasta el frasco y éste desaparecerá. Solo tendrá 5 segundos antes de que se diga y aparezca en el mismo rectángulo otra palabra. Para ello, podrá observarse un reloj que indicará los tiempos.

Los niños mediante esta actividad ejercitan su atención auditiva y visual. En clase por ejemplo, se le puede poner a escuchar una canción y pedirles que identifiquen los sustantivos o algunas palabras que el profesor determine, de manera que los niños deban escuchar atentamente.

El álbum fotográfico de la bruja:

Propósito:

Ayudar al pequeño a autocorregir lo que escribe, comprendiendo que es importante escribir correctamente, así como ejercitar su memoria visual.



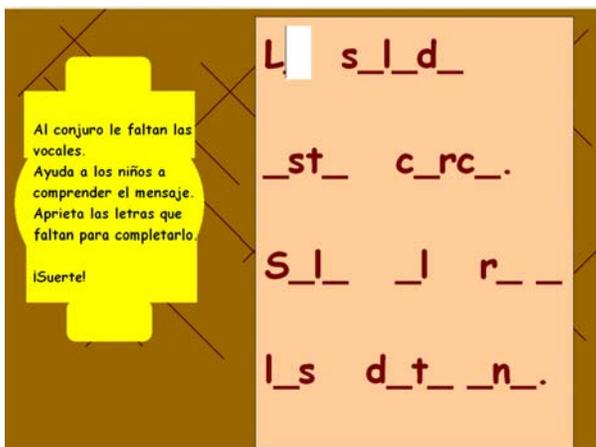
Al terminar de desaparecer los frascos de la bruja, los niños encuentran un viejo álbum. Este álbum es de las mascotas de Chenchá, lo malo es que está encantado. Como los niños lo han abierto, deberán escribir el nombre de cada mascota para que puedan escapar de la cocina antes de que la mujer los encuentre y los convierta también en fotos.

En la pantalla de la computadora, los nombres aparecerán debajo de cada imagen y se escuchará la palabra. Visualizarán la imagen por 5 segundos.

Posteriormente, habrá un espacio donde los niños deberán escribir el nombre de cada mascota, cuando consideren que ya ha escrito la palabra deberán apretar la tecla "enter". Si la escribieron incorrectamente ésta se sombreadá de color negro, de manera que el usuario deberá corregir la palabra escrita. Si necesita visualizar de nuevo la palabra, podrá hacerlo dando un clic en la foto del animalito en cuestión.

Aquí se propone que el niño corrija sus textos verificando si ha escrito correctamente. Lo mismo sucederá en clase, donde pueden proporcionarles imágenes y que ellos escriban sobre ellas y las lean, de manera que se den cuenta si en verdad han escrito lo que querían expresar.

El Conjuero



Propósito:

Que el usuario reflexione sobre la escritura de algunas palabras así como el uso del punto. Es importante que al niño se le haga conciente de la importancia de este signo de puntuación como parte del sistema de escritura.

Encuentran un viejo papel donde hay un mensaje escrito, pero le faltan las vocales. El niño deberá escribir cada letra para poder formar el texto.

Si ha escrito la vocal equivocada, se sombreará de color negro, de manera que deberá hacer otro intento. Si lo hace de manera correcta se escuchará la palabra al completarla, y al terminar el enunciado, también se escuchará el enunciado completo.

Para ello, en clase se debe favorecer la escritura de ideas completas (enunciados). Por ejemplo, darle un dibujo y que él escriba lo que está haciendo el personaje del mismo, de manera que se le haga hincapié en que al final debe colocar un punto.

El dominó



Propósito:

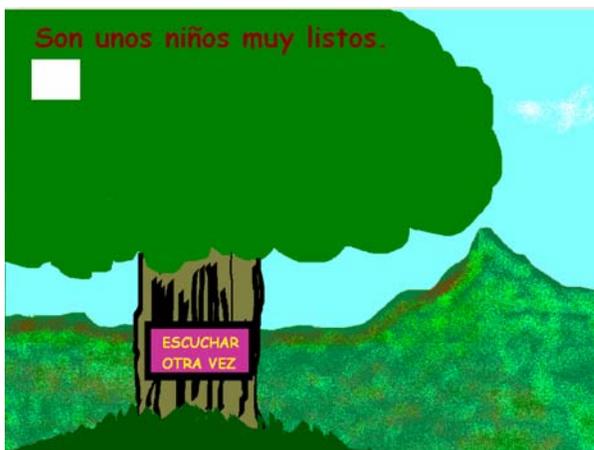
Que el pequeño realice correspondencias entre grafías y lea algunas palabras que le son conocidas.

Para atravesar un río deberán formar un camino de piedras, éste formará un dominó con dos palabras escritas, para unir las fichas, deberá ser la misma letra inicial. Para ello, deberá arrastrar la ficha que considere correcta hasta el rectángulo que le aparece en el río, tal como se ha explicado anteriormente. Si lo ha hecho correctamente, la ficha se quedará en ese lugar y aparecerá otro rectángulo solicitando una nueva ficha. Si lo ha hecho de manera incorrecta, la ficha regresará a su lugar.

Con esta actividad se trabaja la identificación de grafías, pero no de fonemas. Se considera que cuando el niño llegue a esta actividad ya ha avanzado en su proceso de lectura siendo capaz de leer las palabras que se le dan y logrando realizar la actividad.

Una actividad complementaria es escribir enunciados con las palabras que se encuentran en las fichas, combinándolas para lograr enunciados con intenciones diferentes.

El mensaje de la bruja.



Propósito:

Ayudar al niño en su dominio fonético y en la escritura de palabras a partir de éste, además de saber escuchar, mejorando su habilidad auditiva.

La bruja no sabe hablar como nosotros, sino por sonidos. Tiene un último mensaje para los niños y estos deberán interpretarlo. Se escuchara a la bruja diciendo la palabra fonema por fonema, de manera que el usuario deberá inmediatamente escribir la palabra que escuchó. Si es necesario volver a escuchar la palabra, podrá dar un clic con el ratón encima del rectángulo rosa.

Conforme termine de escribir cada una de las tres frases, se escuchará el enunciado completo antes de pasar al siguiente. El mensaje es una felicitación por haber pasado todas las pruebas. El cuento termina en que los niños regresan a su pequeño pueblo.

Cuando el niño ya ha terminado todo el juego se desplegará un mensaje de felicitación donde los niños se despiden pues han vuelto a su pueblo sanos y salvos. Inmediatamente regresamos al menú principal.

EJERCICIOS

Ejercicio 1:



El primer ejercicio pretende ayudar al niño en la diferenciación entre las grafías **b**, **p**, **q**, **d**.

La actividad consiste en que el niño arrastre las palabras a la caja que tiene la letra con que inician. Se llevará un contador de cuántos errores y cuántos aciertos logre el niño.

En clase, se deben favorecer las actividades donde el niño desarrolle la noción de lateralidad, de manera que diferencie entre su izquierda y su derecha. Ello en actividades de patio donde el niño se mueve. Este tipo de ejercicios ayudan al niño a disminuir la confusión que le resulta escribir b en lugar de d.

Ejercicio 2.



El ejercicio 2 pretende ayudar al niño a reconocer que aún cuando es el mismo sonido, éste puede ser representado por dos grafías: **ll** y **y**.

En un principio solo aparecerán en la pantalla los dos rectángulos principales que tienen la llave y el yoyo, y por 5 segundos se le indica al niño que si acerca el cursor a cualquiera de los dibujos, podrá escuchar el nombre del dibujo, que se verá fortalecido por el apoyo visual de la palabra.

Posteriormente, aparecerán 6 dibujos. La actividad consiste en que el niño arrastre cada dibujo al cuadro que crea tiene la letra con que empieza: **ll** o **y**. Si lo hace de manera incorrecta, el dibujo regresará a su lugar. Si ha acertado, escuchará el nombre del dibujo.

Aquí también se llevará un récord de los aciertos y los errores que tiene el niño al realizar la actividad.

En clase, se recomienda favorecer que el niño se haga conciente de estas diferencias, no solo de este fonema sino también del caso /s/ con la **z**, **s** y **c**. o /j/ con **j** y **g**.

Ejercicio 3

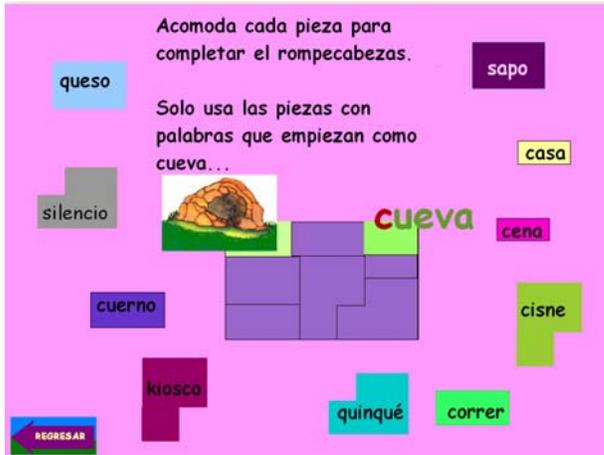


Esta actividad tiene como propósito que los niños identifiquen el uso de r o rr.

Para ello, bajará al globo una imagen apareciendo un rectángulo donde el niño deba escribir el nombre de esa imagen: árbol, ratón, pájaro, naranjas, perro, borrego y rana.

Cuando el niño escribe una palabra correctamente, desaparece el dibujo y baja el siguiente. Cuando la escribe incorrectamente, la palabra aparece sombreada de negro esperando que el usuario vuelva a teclear corrigiendo lo que ha escrito.

Ejercicio 4



Esta actividad tiene como propósito que el niño identifique algunas grafías que incluyen el sonido /k/.

Para ello deberán armar un rompecabezas fijándose tanto en la letra con que empieza la palabra como la forma de la pieza, ayudando también a su ubicación espacial.

Esto se logra arrastrando con el ratón la pieza que quiera mover hasta el lugar que le corresponde. Si lo hace incorrectamente, la pieza regresará a su lugar inicial.

Una opinión importante ante estos cuatro ejercicios es que sin lugar a dudas, a escribir se aprende escribiendo. De manera que al niño debemos proporcionarle oportunidades de expresarse a través de la palabra escrita, ayudándolo a corregirse y ampliar su vocabulario.

El pequeño tiene mucho que decir, y solo necesita el espacio, los tiempos y la oportunidad de poder hacerlo. Además, la lectura es una herramienta valiosísima que nos permite expresarnos cada vez más, por lo que es importante motivar al niño a acercarse a las narraciones de otros: de sus compañeros, de él mismo, de la literatura, etc.

CONSIDERACIONES FINALES

Este material solo es una herramienta más. El profesor o la profesora frente a grupo, sin duda tiene muchísimos recursos para trabajar con sus alumnos.

Lo más importante es motivar a nuestros alumnos a utilizar el lenguaje escrito, pues encontrándolo significativo, lograrán apropiarse de él.

CAPITULO 3 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN

- Averiguar si los alumnos con dificultades en su lecto-escritura que utilicen la propuesta “Los perdidos de Arroyo Hirviendo” logran superar esas dificultades en menor tiempo que con el método convencional.

HIPÓTESIS

A través de la aplicación de la propuesta “Los perdidos de Arroyo hirviendo”, los alumnos considerados como lectores atrasados dominarán la fonética y desarrollarán algunas habilidades cognitivas que les permitirán atacar de manera efectiva las deficiencias que presentan en su lecto-escritura, en menor tiempo y de manera más eficaz que con el método convencional.

JUSTIFICACION

Hacer un material, ya sea un libro, un manual, un juego, etc. es rico por sí mismo, porque es producto de la experiencia y conocimiento de quien lo realiza. Sin embargo, es importante investigar la efectividad de los mismos, para conocer si su aplicación en la realidad cumple con los propósitos para los que fueron diseñados.

Ello nos permite no solamente sacar un juicio para saber si funcionó o no, sino también la oportunidad de corregir o adaptar a la

realidad nuestro trabajo, de manera que en realidad sí sea útil, y no solo se quede en la aplicación teórica, en situaciones ideales.

En este caso, considero valioso investigar si los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la propuesta “Los perdidos de Arroyo Hirviendo” es realmente significativa en el tratamiento de algunos problemas para la adquisición de la lecto-escritura, en comparación con otras estrategias que llegan a emplear los docentes frente a grupo.

De manera que pueda contrastar en la realidad las hipótesis que hasta el momento tengo, en cómo será la experiencia de los niños frente a este trabajo, si les es útil y que me pueda llevar a la mejoría de dicha propuesta, de corregirla o enriquecerla a partir de observar como es trabajada en la realidad.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Lo dicho en los párrafos anteriores es más esclarecido en este apartado.

Al mismo tiempo en que fui diseñando y realizando la propuesta “Los perdidos de Arroyo Hirviendo” surgieron varias preguntas en relación de lo que sería su aplicación en situaciones reales, aún cuando siempre contemplé las experiencias obtenidas hasta ahora en mi trabajo con los pequeñitos para su diseño.

Son tres las preguntas que dan pie a la investigación de esta propuesta, en función del propósito de la misma:

¿En qué grado logra la propuesta desarrollar las habilidades de atención y concentración en los pequeños?

¿En qué grado logra la propuesta desarrollar el dominio de la fonética en comparación con el método convencional?

¿Cuánto tiempo será la diferencia entre el trabajo cotidiano (sin intervención o atención adicional para un caso en concreto) y el trabajo con la propuesta?

Para poder dar respuesta a estas preguntas consideré importante diseñar un experimento. Ello porque me permite aplicar a situaciones reales la propuesta y poder hacer comparaciones entre diferentes formas de aplicación: con el uso del software, sin el uso del software y sin el uso de la propuesta.

De esta manera puedo saber de una manera más certera si la propuesta es efectiva o no.

Variables

Para poder medir esa efectividad me estoy basando en el nivel de logro que los niños tendrán al realizar redacciones o lecturas; tomando en cuenta que la propuesta se ha basado en el dominio del código fonético.

Este nivel de logro lo mediré a partir de dos indicadores:

1.- Número de errores que tiene el niño al escribir un texto: letras omitidas.

2.- Número de errores que tiene el niño al leer un texto: palabras que le cuestan trabajo descifrar.

DISEÑO EXPERIMENTAL

A continuación describiré el diseño del experimento contemplado para la investigación de la propuesta “Los perdidos de Arroyo Hirviendo”.

Su seguimiento es importante para poder obtener los resultados que se persiguen, de manera que podamos conocer la efectividad de dicha propuesta.

MODELO DE APLICACIÓN

Cuando ya se tengan establecidas las poblaciones con las que se trabajarán, se procederá a aplicar una serie de cuestionarios que nos permitan conocer más acerca del trabajo que realizan los docentes que trabajarán la propuesta y los niños que participarán en la investigación.

Conociendo a los docentes que trabajarán la propuesta

a) En virtud de que los maestros aplican diferentes estrategias o métodos para la enseñanza de la lecto-escritura, se les entregará una hoja donde describan qué estrategias y/o métodos basan su trabajo hacia su grupo (anexo3)

Diagnóstico de los niños que participarán

b) Se aplican las hojas de control que se encuentran en el anexo 2 a los niños que se identifiquen y con quienes se va a trabajar la propuesta, de manera que se tenga información referente a los antecedentes familiares y educativos del pequeño.

c) Se aplicará el diagnóstico descrito en el capítulo II, llenando las tablas del anexo 4

d) Aplicación de la propuesta (ver página 35)

DISEÑO ESTADÍSTICO

Determinación de la muestra:

El marco de muestreo serán los niños en edades comprendidas entre 7 y 9 años. Ya que a niños de estas edades es a quienes va dirigida la propuesta. Sin embargo, no todos entran en el perfil de los pequeños que hemos descrito anteriormente. Ya que si tomamos

solamente en cuenta la edad, hay niños para los que no sería aplicable la investigación.

La región o espacio geográfico donde determinaremos nuestro marco de muestreo será en función de las condiciones económicas y de factibilidad de la investigación, pudiendo ser un Estado de la República, un Municipio, una zona escolar, etc. De manera que lo trabajaremos como un programa piloto, en razón de poner en práctica la propuesta y verificar su efectividad. Esto nos determinará en parte el tamaño de la muestra, ya que no es lo mismo hablar de un municipio que de un Estado.

Ahora bien, como la edad de los niños no es un indicador suficiente, haremos uso de nuestra última unidad de muestreo que será la estadística anual que las escuelas cada año realizan a partir de su población estudiantil. Estamos enfocándonos en el nivel básico de Primarias, al ser en estas instituciones donde encontramos a los pequeñitos.

Al haber identificado las Escuelas Primarias de la región, utilizaremos otro dato que es el número de reprobados por grado. Para ello, nos basaremos en los niños que reprobaron el primero y segundo grados. Ya que serán estos pequeños los que estarán repitiendo el siguiente ciclo.

Ello al considerar que uno de los propósitos básicos para primero y segundo grados es saber leer y escribir, de manera que ésta es una de las primeras causas por la que un alumno es reprobado en estos grados.

Ahora bien, a partir de esta información obtendremos la cantidad de niños que reprobaron en primero y la cantidad de niños que reprobaron en segundo, así como las edades de estos niños.

De esta manera haremos tres grupos a partir de las edades: de 7, de 8 y de 9 años.

Después de haber definido el tamaño de nuestra muestra y al contar con nuestras tres poblaciones por edad utilizaremos la técnica de muestreo estratificado para saber cuántos niños estarán en cada muestra por edad.

Por ejemplo, si la muestra será de 50 alumnos, y tenemos 300 alumnos de 7 años, 150 alumnos de 8 años y 50 alumnos de 9 años. Entonces nuestra muestra será de 30 alumnos de 7 años, 15 alumnos de 8 años y 5 alumnos de 9 años.

Se debe tener en cuenta que definiendo el tamaño de nuestra muestra debe proveerse las mismas condiciones de trabajo para los pequeños, como lo es el equipo de cómputo necesario, material para trabajar en patio (pelotas, cuerdas), material para trabajar en aula (cuentos, fotocopias, etc.). De manera que los 50 pequeños tengan los mismos recursos dentro de la aplicación de la propuesta.

A estos 50 pequeños les será aplicado el diagnóstico que se ha descrito anteriormente. A los resultados puede ser aplicada la técnica de análisis de varianza para determinar si el tamaño de la muestra es adecuada o no. Si hay variabilidad en los resultados, se deberá incrementar el tamaño de la muestra, para que los resultados de la investigación sean lo más confiables posible.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Una vez teniendo nuestra muestra se formarán tres grupos. Para ello se hará al azar, buscando que en los tres se incluyan individuos de las tres edades (7,8 y 9 años). Un grupo utilizará la propuesta sin el uso del software, otro usará la propuesta con software y el último no utilizará la propuesta.

Al haber definido los tres grupos se seguirá el modelo de aplicación descrito en el Diseño experimental. Tomando en cuenta que en uno de los grupos no se aplicará el software de la propuesta y el otro no se aplicará nada de la propuesta. El tiempo de aplicación será de cuatro meses.

Al término del tiempo de aplicación se hará un ejercicio de redacción y otro de lectura en función de lo siguiente:

REGISTRO DE DATOS PARA LA OBTENCIÓN DE LOS INDICADORES.

Numero de errores que presentan los niños en un ejercicio de redacción (palabras clave)

En la siguiente tabla se registrarán los números de errores que los niños tengan en su último ejercicio de redacción donde se les pedirán escriban 10 palabras. Estas 10 palabras deberán ser las mismas para todas las muestras, y deben incluir diferentes niveles de dificultad, siendo palabras o simplemente sílabas unidas sin significado real, lo que se quiere comprobar es si el niño escribe las correspondencias entre grafía y fonema. No se considera dejar de antemano las palabras que se usarán en función de que se quiere

sean contextualizadas o unificadas de acuerdo a lo observado durante la investigación.

**Disposición que se sugiere para el registro de datos
ERRORES EN REDACCIÓN**

GRUPOS	NUMERO DE ERRORES POR NIÑO	TOTAL DE ERRORES POR GRUPO
Grupo1 Utiliza la propuesta sin el uso del software	Niño 1: ____ errores Niño 2: ____ errores . . Niño n: ____ errores	____ errores
Grupo 2 Utiliza la propuesta usando el software	Niño 1: ____ errores Niño 2: ____ errores . . Niño n: ____ errores	____ errores
Grupo 3 No utilizan ni la propuesta ni el software	Niño 1: ____ errores Niño 2: ____ errores . . Niño n: ____ errores	____ errores
Total de errores de la muestra: _____		

Numero de errores que presentan los niños en un ejercicio de lectura (palabras clave)

En la siguiente tabla se registrarán los números de errores que los niños tengan en su último ejercicio de lectura donde se le pedirá lea un pequeño texto de 20 palabras. Este texto deberá ser el mismo para todas las muestras, y debe incluir diferentes niveles de dificultad, usando palabras y sílabas unidas sin significado real, lo que se quiere comprobar es si el niño lee correspondiendo grafía y fonema. No se considera dejar de antemano el texto que se usará en función de que se quiere sea contextualizado o unificado de acuerdo a lo observado durante la investigación.

ERRORES EN LECTURA

GRUPOS	NUMERO DE ERRORES POR NIÑO	TOTAL DE ERRORES POR GRUPO
Grupo 1 Utiliza la propuesta sin el uso del software	Niño 1: ____ errores Niño 2: ____ errores . . Niño n: ____ errores	____ errores
Grupo 2 Utiliza la propuesta usando el software	Niño 1: ____ errores Niño 2: ____ errores . . Niño n: ____ errores	____ errores
Grupo 3	Niño 1: ____ errores	

No utilizan ni la propuesta ni el software	Niño 2: _____ errores . . Niño n: _____ errores	_____ errores
Total de errores de la muestra: _____		

Aplicando el método de análisis de varianza para experimentos de un solo factor se contrastará la hipótesis a partir de los resultados registrados en las tablas anteriores. Lo que se desea es comparar la diferencia que hay entre la aplicación de los tres experimentos para conocer la eficacia de la propuesta.

La hipótesis nula queda enunciada como “No hay diferencia de eficacia entre las tres estrategias aplicadas”

Mediante el cálculo de F se determinará si podemos o no rechazar la hipótesis nula, y por ende verificar la eficacia de la propuesta.

Ejemplo de análisis estadístico:

El siguiente ejemplo nos muestra la manera en cómo se realizará el análisis estadístico:

Con una muestra de 50 niños se formaron los siguientes grupos y en una prueba de redacción después de 4 meses de aplicación de la propuesta se registraron los siguientes resultados:

ERRORES EN REDACCIÓN

GRUPOS	NUMERO DE ERRORES POR NIÑO	TOTAL DE ERRORES POR GRUPO
Grupo1	Niño 1: 0 errores Niño 4: 4 errores Niño 2: 3 errores Niño 5: 0 errores Niño 3: 2 errores Niño 6: 1 error Niño 7: 2 errores Niño 8: 1 error Niño 9: 2 errores	15 errores
Grupo 2	Niño 1: 4 errores Niño 4: 4 errores Niño 2: 3 errores Niño 5: 4 errores Niño 3: 2 errores Niño 6: 5 error Niño 7: 1 errores Niño 8: 3 error	26 errores
Grupo 3	Niño 1: 4 errores Niño 4: 2 errores Niño 2: 3 errores Niño 5: 3 errores Niño 3: 2 errores Niño 6: 5 error Niño 7: 2 errores Niño 8: 1 error	22 errores
Total de errores de la muestra:63		

Llevando los datos de la tabla anterior a otra tabla para realizar el cálculo de análisis de varianza mediante un paquete estadístico, ordené la información tal como se muestra en la tabla 1.

A partir de esta información, hice los cálculos para el análisis de varianza, arrojándome el paquete estadístico que utilicé, la siguiente información:

Source	DF	SS	MS	F	P
Factor	2	11,24	5,62	3,34	0,054
Error	22	37,00	1,68		
Total	24	48,24			

S = 1,297 R-Sq = 23,30% R-Sq(adj) = 16,33%

Donde:

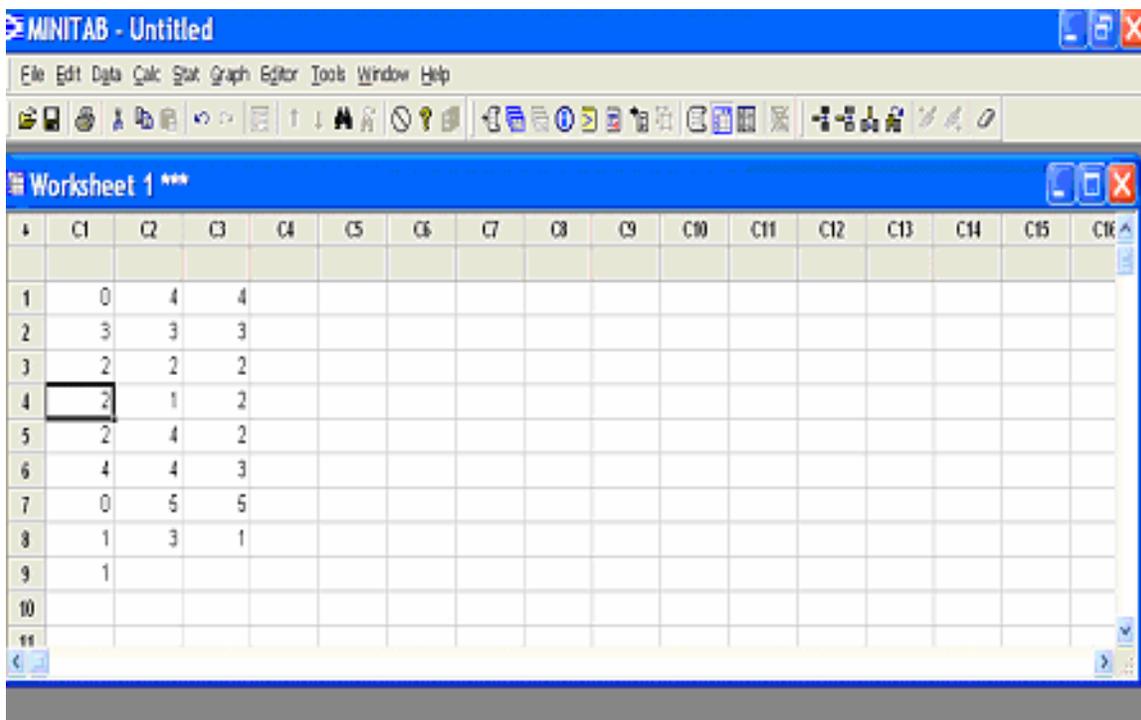
DF son los grados de libertad.

SS es la suma de cuadrados

MS es el cuadrado medio

F es el factor de Fisher calculado

P es la probabilidad de que F tenga un valor mayor que F



The screenshot shows the Minitab software interface. The title bar reads 'MINITAB - Untitled'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Data', 'Calc', 'Stat', 'Graph', 'Editor', 'Tools', 'Window', and 'Help'. The toolbar contains various icons for file operations, editing, and statistical analysis. The main window displays 'Worksheet 1 ***' with a grid of data. The columns are labeled C1 through C16. The data is as follows:

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16
1	0	4	4													
2	3	3	3													
3	2	2	2													
4	2	1	2													
5	2	4	2													
6	4	4	3													
7	0	5	5													
8	1	3	1													
9	1															
10																
11																

Tabla 1

Haciendo la interpretación de la información:

F calculada = 3.34, comparándola con el valor de F en una tabla de valores para $\alpha = 0.05$, teniendo 2 grados de libertad en el numerador y 22 grados de libertad en el denominador, entonces tenemos que $F=3.44$.

Como F calculada (3.34) es menor que F (3.44) podemos rechazar nuestra hipótesis nula, y decir que sí hay diferencia entre el uso de las tres estrategias al resultar $F > F_{calculada}$.

El mismo cálculo se realiza para la prueba de lectura, verificando si ambos resultados coinciden. Si no fuera el caso, cabrían nuevos análisis e investigaciones.

Apéndice 1 LO QUE SE TRABAJA EN EL METODO CONVENCIONAL

- ◆ El desarrollo de las habilidades cognitivas se abordan a través de libros de ejercicios. Tales ejercicios tienen una presentación demasiado formal que no resulta relevante para el niño, careciendo de un contexto de aplicación en algunos casos.
- ◆ Se trabaja en los tiempos que quedan “libres” cuando no se están trabajando contenidos. Pero no se trata de unir ambos aspectos.
- ◆ Los propósitos del ejercicio no resultan comprensibles para el niño. Esto provoca frustración y apatía en los niños.
- ◆ Material didáctico: rompecabezas, memoramas, etc. En materiales como cartón, madera, acrílico, otros.
- ◆ Al no realizarse de una manera formal el trabajo con habilidades, el docente no controla los avances que muestra los niños. Esto es, el trabajo con habilidades no se realiza de manera formal o relevante, no se evalúa o lleva control.
- ◆ Para adquirir la lecto-escritura se basan en la memoria y repetición de sílabas a partir de planas.
- ◆ Para leer, se repasa el deletreo de los textos, de manera que el niño no llega a comprender lo que lee, y en ocasiones memoriza el texto sin que haya un trabajo cognitivo del mismo (comprensión).

APENDICE 2

Ejemplo de algunas actividades que se pueden emplear para corregir la mala pronunciación de un fonema:¹

Mostrar una tarjeta con la letra “o”

- Indica el sonido. Pronunciarlo correctamente.
- Hacer que los pronuncien los niños. Repetir.
- Pronunciar: “oes” largas, cortas,...
- ¿Cómo y dónde se pronuncia la “o”? Pronunciar y observar... comentar...
- Realizar el mismo proceso con las letras restantes. Comparar, diferenciar.
- Identificar el sonido con algún acto de la experiencia del niño. Por ejemplo, pronunciamos el sonido “o” cuando:

- Vemos una casa muy bonita
- Nos dan una sorpresa agradable
- Mecemos un bebé para que se duerma (utilizar un muñeco, simular mecerle en brazos, cantarle: o, oo, ooo...)
- Escribir la letra, leer

¹ 1993, Roca I Baro Concepción, *Método Lectocolor. Aprendizaje de la lecto-escritura. Teoría y práctica.* Ciencias de la Educación preescolar y especial, Madrid España, pag 58

Apéndice 3

Causas del no aprender

Tomaremos en cuenta a Kinsbourne y Kaplan (1990), para hablar del aprovechamiento bajo que es un término utilizado para describir la falla de los niños para aprender a la altura de su potencial intelectual, es decir, aquel potencial que habrían de realizar mediante el uso completo de sus poderes cognoscitivos cerebrales. Este aprovechamiento bajo obedece a diversas causas, tomando en cuenta para ello que no se puede juzgar sobre la base de la edad, tal como ocurre en los fenómenos de retardo mental, sino que deben considerarse diversas causas tales como:

Causas de aprovechamiento defectuoso según Kinsbourne y Kaplan (1990)

Emocional

- Preocupación

 - Miedo

 - Ansiedad

 - Depresión

 - Trastorno del pensamiento

Ambiental

- Baja motivación

 - Enajenación cultural

 - Pobreza (económica, moral, cultural...)

 - Debilidad

Escolaridad inadecuada

Enseñanza inadecuada

Hacinamiento deficiente

Ausentismo en la escuela

Cambio frecuente de escuelas

Comunicación deficiente

Escasa socialización

Lengua extranjera (en caso de alumnos que no hablan la lengua oficial, en nuestro caso, el castellano)

Dentro del campo de lo referente a la atención, se dan variadas causas: trastornos por déficits de atención (hiperactividad por ejemplo), reacciones ante el fracaso escolar, niños “traviesos”. En el ámbito cognitivo (inatención, impulsividad), a nivel social (hostilidad, agresividad), dificultades de aprendizaje (el niño tiene problemas en algunas materias o áreas en concreto), inmadurez, etc.

Todo ello provoca que los niños no se desenvuelvan de una manera óptima en este caso, en el ámbito escolar.

Definición e importancia.

Es importante reconocer a la atención como el primer paso para aprender, pues si no reconocemos o percibimos cierta información, no podremos procesarla. Aquí los sentidos juegan un papel fundamental para el posterior almacenamiento, recuerdo y transformación de esa información, pues son los primeros que la captan.

“La atención es un requisito básico para el aprendizaje, tal como lo define Luria (1975), es el proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción que se pueden escoger y el mantenimiento del control permanente sobre el curso de dichos programas” (Noguerol Artur, 1998, p. 38).

De la definición de Luria, Noguerol también concluye que estar atentos, por ejemplo a una explicación, o ser capaces de identificar las diferencias entre dos dibujos, no solamente significa ser capaz de atender a los elementos exteriores, sino también ser capaces de escoger el mejor de los procesos que conducirán al alumno a un resultado determinado, o bien, durante el proceso de realización de una actividad, ser capaces de controlar cuando funciona bien y cuando no se consigue el resultado buscado.

La atención se relaciona con la motivación y las habilidades generales que se denominan memoria y pensamiento. Los elementos que tienen que ver con la atención son: adecuadas actividades escolares: objetivos, secuencia, tiempo, grado de dificultad.

APENDICE 5

METODO CONVENCIONAL VS PROPUESTA

<p>PROBLEMA</p> <p>COMO SE ATACA CONVENCIONALMENTE</p>	<p>PROBLEMA</p> <p>COMO LO ATACO EN MI PROPUESTA</p>	<p>RASGOS QUE SE COMPARAN</p>	<p>COMO PROONGO TRATAR ESE RASGO</p>
<p>EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN SE ABORDA A TRAVÈS DE LIBROS DE EJERCICIOS</p>	<p>DENTRO DE UN CONTEXTO LÚDICO.</p>	<p>FORMA EN QUE SE ABORDA DICHO PROBLEMA</p>	<p>JUEGO COMPUTACIONALACTIVIDADES LÚDICAS EN CLASE (JUEGOS ORGANIZADOS POR EQUIPOS O GRUPAL).</p>
<p>SE TRABAJA EN LOS TIEMPOS QUE QUEDAN "LIBRES" CUANDO NO SE ESTÁN TRABAJANDO CONTENIDOS.</p>	<p>ADENTRARLO EN UN CONTEXTO DE APRENDIZAJE MÁS INTEGRAL QUE AL MISMO TIEMPO QUE FAVOREZCA EL TRATAMIENTO DE ALGUNOS CONTENIDOS, DESARROLLE LAS HABILIDADES DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN</p>	<p>EL TIEMPO-ESPACIO QUE SE DEDICA AL DESARROLLO DE ESTAS HABILIDADES EN EL AULA</p>	<p>GLOBALIZACIÓN</p>
<p>TALES EJERCICIOS TIENEN UNA PRESENTACIÓN DEMASIADO FORMAL</p>	<p>ACERCARME A ACTIVIDADES QUE RESULTEN DEL INTERÉS DEL NIÑO</p>	<p>PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES</p>	<p>PARTIENDO DE UN CUENTO Y JUEGOS DE ESTRATEGIA</p>
<p>LOS PROPÓSITOS DEL EJERCICIO NO RESULTAN COMPENSIBLES PARA EL NIÑO. ESTO PROVOCA FRUSTRACIÓN Y</p>	<p>ACTIVIDADES QUE LES INTERESEN A LOS NIÑOS, DE MANERA QUE PONGAN A TRABAJAR LAS HABILIDADES QUE</p>	<p>COMPENSIÓN POR PARTE DE LOS NIÑOS DE LO QUE DEBEN HACER EN DICHAS ACTIVIDADES</p>	<p>UTILIZAR UN LENGUAJE QUE SEA ENTENDIBLE PARA EL NIÑO (USO DE VOCABULARIO, USO DE IMÁGENES, COLORES...)</p>

<p>APATÍA EN LOS NIÑOS.</p> <p>MATERIAL DIDÀCTICO: ROMPECABEZAS, MEMORAMAS, ETC. EN MATERIALES COMO CARTÓN, MADERA, ACRÍLICO, OTROS.</p> <p>AL NO REALIZARSE DE UNA MANERA FORMAL EL TRABAJO CON HABILIDADES, EL DOCENTE NO CONTROLA LOS AVANCES QUE MUESTRA EL NIÑOS</p>	<p>YA POSEEN. SE LOGREN MOTIVAR.</p> <p>PROGRAMA COMPUTACIONAL, EJERCICIOS EN EL AULA...</p> <p>A TRAVÉS DEL SOFTWARE LLEVAR UN REGISTRO DE TIEMPOS Y ESTIMACIONES DE QUÉ HACE EL NIÑO DENTRO DEL PROGRAMA. EL PROPIO NIÑO TENDRÁ ACCESO A SUS PROPIOS TIEMPOS A PARTIR DE UN RÉCORD.</p>	<p>RECURSOS PARA TRABAJAR DICHAS HABILIDADES</p> <p>EVALUACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS REALIZADAS</p>	<p>ESTRATEGIAS DISEÑADAS TOMANDO EN CUENTA EL TIPO DE NIÑOS A QUIENES SE PLANTEAN (DE 7 A 9 AÑOS)</p> <p>REGISTRO DEL TIEMPO EN QUE EL NIÑO REALIZA LA ACTIVIDAD, REGISTRO DE LO QUE LOGRA O NO LOGRA REALIZAR.</p>
---	---	--	--

ANEXO 1

Escribe lo que está pasando en los dibujos:





Escribe las palabras que te dictará tu maestro:

ANEXO 2

HOJA DE CONTROL PARA NIÑOS CON PROBLEMAS EN SU LECTO-ESCRITURA:

Nombre del niño: _____

Edad: _____

Grado que cursa actualmente: _____

Datos familiares:

Nombre de la madre: _____

Edad: _____ Ocupación: _____

Nombre del padre: _____

Edad: _____ Ocupación: _____

Número de hermanos: _____

Edades de los hermanos: _____

Datos escolares:

Grados que ha reprobado: _____

Razones por las que reprobó:

Llena la siguiente tabla marcando con una **x** la opción que consideres más acertada:

Habilidades cognitivas:

Criterio	Siempre	A veces	Nunca
<ul style="list-style-type: none">- Se distrae fácilmente- Suele dejar las actividades que se le asignan sin concluir las.- No comprende las tareas que se le asignan.- Presenta problemas con su psicomotricidad fina en la realización de trazos.- Son niños callados, no participan.- Sus movimientos son torpes			

- No reconoce su lateralidad			
------------------------------	--	--	--

LECTO-ESCRITURA

Criterio	Siempre	A veces	Nunca
<ul style="list-style-type: none"> - Omite letras - No reconoce palabras. - No logra leer palabras desconocidas. - No logra redactar ideas propias. 			

Anexo3

Escuela: _____

Domicilio de la Institución: _____

Nombre del profesor(a) _____

Grupo: _____ turno: _____

Número de alumnos: _____

Métodos que utiliza para la enseñanza de la lecto-escritura:

Otras estrategias:

Importancia que da al dominio de la fonética dentro del aprendizaje de la lecto-escritura:

Anexo 4

Escritura

Escribe el nombre del niño y coloca una palomita en el valor que obtuvo en la actividad 1

Niño	1	2	3	Observaciones

Lectura

Escribe el nombre del niño y coloca una palomita en el valor que obtuvo en la actividad 2

Niño	1	2	3	Observaciones

Habilidades

Escribe el nombre del niño y coloca una palomita en el valor que obtuvo en la actividad 3

Niño	1	2	3	4	Observaciones

BIBLIOGRAFÍA

Ahumada Rosario, et. Al (2004). *Jugamos y aprendemos 4. Ejercicios de maduración para niños de 5 y 6 años*. México, Trillas. Pág, 7

Arnaiz Sánchez Pilar, (2000), *La lecto-escritura en la educación infantil*, México, ediciones Aljibe

Bermejo Vicente (editor), (1998), *Desarrollo cognitivo*, Síntesis psicológica, España.

Bredo E. (1999), *Desarrollo cognitivo*, México, Interamericana.pp. 365 – 367, 374

Bryant Meter, Badley Lynette (1998), *Problemas infantiles de lectura*, España, Alianza Psicología Minor.

Carretero, Mario (1997), *Constuctivismo y Educación*, México, Progreso.

Consejo Técnico Consultivo Sector Escolar XXI (2000) *Metodologías para la enseñanza de la lecto-escritura*. México.

De Quiros/Schrageer (2001), *El lenguaje lectoescrito y sus problemas*, Editorial Medico Panamericana, México.

Ferreiro E. Gómez Palacio M (comp.)(1995), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. México, Siglo veintiuno editores.

Ferreiro Gravié, R. (1996) Sistema AIDA para el Desarrollo Integral Humano, Paradigmas Psicopedagógicos ITSON, Son.

Izquierdo Moreno Ciriaco (1999) *Técnicas de estudio y rendimiento intelectual. Guía para estudiantes y maestros*. Trillas, México.

Kisbourne y Kaplan (1990) *Problemas de atención y aprendizaje en los niños* México, Ediciones Científica. La Prensa Mexicana.

Kozloff, Martin A (1980) *el aprendizaje y la conducta en la infancia. Problemas y tratamiento*. España, Fontanella.

Roca I Baro Concepción, (1993), *Método Lectocolor. Aprendizaje de la lecto-escritura. Teoría y práctica*. Ciencias de la Educación preescolar y especial, Madrid España.

Woolfolk (1999), *Psicología Educativa*, México Prentice-Hall

Yuste Hérnanz et.al. (2000) *Pienso. Programa integral de estimulación de a inteligencia 2. Primaria*. México, Trillas.