

## **DATOS DEL PROGRAMA**

*Título: Comprensión lectora 6-7 años*

V.V.A.A., Félix Máñez Moscardó (director)

N.º de la versión: Primera Versión

Año de producción: 1999

Editado y distribuido por: Aquari Soft

Comprensión lectora es un programa producido específicamente para ayudar a los alumnos de 6-7 años en el aprendizaje de la lectura.

Esta aplicación viene acompañada de unas indicaciones para su instalación. El manual técnico y el didáctico están incluidos dentro de los temas de ayuda del programa.

## **ELEMENTOS INDICATIVOS Y CALIDAD DEL PROGRAMA**

El programa va dirigido a alumnos de Primer Ciclo de Educación Primaria y contempla el tema del aprendizaje lectoescritor.

La aplicación se presenta en un disquete de 3 1/2 y un CD-ROM. La configuración mínima del ordenador donde se instale debe ser: 486DX (recomendado Pentium), 8 Mb de RAM (16 Mb RAM), 40 Mb libres en disco duro, tarjeta gráfica SVGA, CD-ROM, disquetera de 3 1/2, Windows 95 y ratón. Windows debe estar configurado con una resolución gráfica de 640 x 480 y 32.000 o más colores. Recomendada tarjeta de sonido.

«Comprensión lectora» es una aplicación que no permite modificar su base de datos. Con respecto al texto, presenta frases y palabras de un tamaño adecuado para los alumnos a quienes va dirigido, la letra es de color oscuro, negro o azul, sobre fondo claro, lo cual hace que se lea bien. Permite elegir letra anal o cursiva ya sea en mayúsculas o bien combi nando mayúsculas y minúsculas siguiendo la regla ortográfica.

Las imágenes que ofrece son fotografías o dibujos claramente identificables con aquello que representan, de colores y diseño atractivos y de buena calidad.

El programa permite elegir si se desean escuchar sonidos (de acierto y error) y voces o no. En el primer caso, se evidencia una calidad sonora buena. No contiene animaciones. Existe la posibilidad de registrar usuarios, alumnos nuevos de los que guarda la información, tanto de los ejercicios realizados, como de los no realizados, los superados, el número de aciertos y de errores. Permite acceder a una pantalla de evaluación en la que muestra una evaluación global y una evaluación detallada en la que aparece el tipo de ejercicios realizados y el tanto por cierto de errores. Es posible imprimir estos datos de evaluación a los que se puede añadir una línea de texto de datos complementarios si seleccionamos el icono «datos del centro». Dado que guarda toda la información citada, en sesiones posteriores se pueden trabajar los ejercicios no trabajados o aquellos que el especialista considere oportuno.

La aplicación ofrece ayuda tanto para el profesor, en los temas de ayuda, como para el alumno cuando realiza el ejercicio, ya que existe la posibilidad de seleccionar un icono en el que aparece un altavoz y se escucha qué es lo que se debe hacer.

En la primera pantalla aparece en forma de iconos un primer menú del programa: alumnos, opciones, créditos, ayuda y salir. Si se selecciona la opción «alumnos» nos adentramos en una pantalla que

nuevamente nos ofrece un segundo menú: alumno nuevo, borrar, trabajar, premios, ayuda y salir. Es la opción «trabajar» la que nos lleva a una nueva pantalla en la que aparecen doce bloques temáticos que se pueden asignar (ya sea uno o todos) al alumno con el que se va a trabajar. El acceso a las diferentes pantallas es sencillo y se realiza mediante iconos de navegación, excepto en los temas de ayuda, donde existe una barra de menú desplegable.

## CONTENIDO

Este programa se adscribe al área de Lengua Castellana, es una herramienta para trabajar la comprensión lectora con niños de 6-7 años, no obstante, es posible utilizarlo con aquellos casos de logopedia que se considere pertinente.

«Comprensión lectora 6-7 años» se organiza en doce bloques temáticos (cuerpo y ropa, animales, alimentos, familia y casa, naturaleza, juegos/deportes, la escuela, formas y colores, oficios, herramientas, la ciudad, los transportes). En cada uno de ellos ofrece una serie de ejercicios tales como: elegir la imagen que corresponde a la frase y elegir la imagen que complete la frase, elegir la frase que corresponde a la imagen, situar la imagen en la casilla indicada por la frase, completar la frase, elegir las palabras indicadas por la frase, etc. Todos estos ejercicios están graduados en orden de dificultad creciente si se trabajan en orden. Las tareas que se deben realizar son de distinto tipo y en ellas el alumno tiene que poner en juego sus conocimientos previos, la comprensión literal de lo leído, realizar inferencias o deducciones, conocimientos ortográficos y tareas de verdadero/falso.

Se puede empezar el trabajo por cualquiera de los tipos de ejercicios que el programa ofrece aunque, debido a que hay una gradación de dificultad se recomienda realizarlos siguiendo el orden que propone.

El objetivo del programa es desarrollar la comprensión lectora. No obstante, mediante los ejercicios propuestos se trabajan además, habilidades ortográficas, ampliación del vocabulario, etc.

## INTERACTIVIDAD

El profesor o especialista debe verbalizar en las primeras sesiones la mecánica del funcionamiento, tiene que sugerir los pasos y ha de ir solucionando dudas y problemas. El control del programa es mixto: aunque permite elegir cualquier unidad, es conveniente (por la gradación de dificultad de los ejercicios) empezar por la primera. Asimismo, es conveniente que se utilice el programa con la ayuda del especialista. Éste deberá elegir una serie de opciones como son voces, sonidos, tipo de letra y los ejercicios que el usuario/a va a realizar. A continuación proporcionará al alumno/a las explicaciones que considere oportunas, tales como: qué debe realizar y cómo, cómo obtener un premio y en qué consiste éste, etc. Seguidamente el usuario/a deberá realizar la actividad y puede abandonarla en el momento en el que desee.

La retroalimentación que proporciona la aplicación es inmediata, proporciona sonidos de felicitación cuando se hace bien el ejercicio y de error en caso de no haber acertado la respuesta. Además, el usuario obtiene un premio cuando realiza bien determinado número de ejercicios, premio que consiste en la construcción de un puzzle que podrá escoger entre los casi cien que ofrece el programa. Básicamente se contempla el trabajo individual, aunque también se puede realizar en pequeño grupo.

El programa es autoexplicativo, de fácil manejo tanto para el especialista como para el alumno. Además, permite observar el funcionamiento del mismo al seleccionar la opción «alumno de ejemplo» y proporcionar premios cuando se considere necesario, eligiendo a «Don premios» y uno de los puzzles.

