


Comprensión lectora nivel I

Máñez-Carvajal, Carlos 

ISBN: 978-84-930422-9-5

Resumen Comprensión lectora es un programa de ordenador para trabajar la comprensión lectora con alumnos a partir de los 6 años y que tengan adquirida la lectura mecánica.

Keywords Software educativo · · Nuevas tecnologías · Comprensión lectora · Lectura mecánica · Lectura · Primaria

1 Contenido

Comprensión lectora [1] es un software diseñado y desarrollado por la editorial Aquari soft [2]. El programa contiene 518 ejercicios con texto, imagen, voz y sonido y agrupados en 12 campos semánticos: la familia y la casa, juegos y deportes, formas y colores, naturaleza, la escuela, oficios, herramientas, transportes, la ciudad, etc

2 Tipo de ejercicios

- Elegir la imagen que corresponda a la frase
- Fuga de letras
- Elegir la palabra que no pertenezca al conjunto
- Elegir la imagen que complete la frase
- Leer la frase y decidir si o no
- Indicar el conjunto al que pertenece una palabra
- Elegir la frase que corresponde a la imagen
- Elegir la parte de la lámina indicada por la frase
- Ordenar palabras o frases
- Elegir palabras indicadas por la frase
- Responder a la pregunta o completar la frase
- Elegir una frase después de oírla
- Situar la imagen en la casilla indicada por la frase
- Elegir la frase correcta
- Completar la frase con una palabra o frase
- Elegir la frase incorrecta

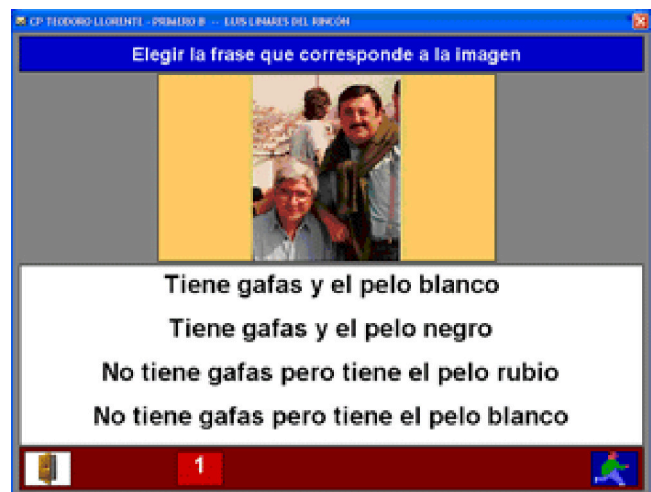


Figura 1 Elegir la frase que corresponde a la imagen

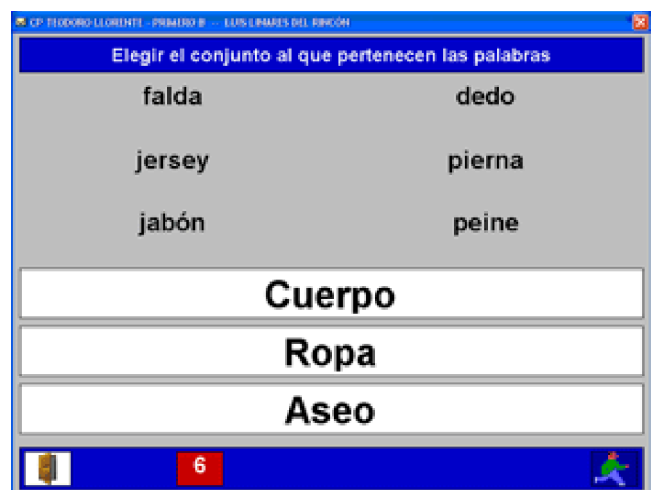


Figura 2 Indicar el conjunto al que pertenece una palabra

3 Evaluación del alumno

El programa realiza una evaluación cuantitativa y cualitativa. Los ejercicios se evalúan individualmente con las siglas NT No trabajado, SP Ejercicio trabajado sin error o trabajado con error estableciendo una escala de nivel de error de E0 a E9. Además, evalúa individual



Figura 3 Elegir la imagen que corresponda a la frase

y colectivamente a los alumnos y emite dos informes escritos de la evaluación. Comparando las gráficas periódicamente se conoce a simple vista la evolución del alumno.

4 Opciones en la configuración

Permite una configuración personalizable a cada alumno/ o auditiva el programa muestra el mayor tamaño de letra posible con mensajes de error visuales y sonoros. Además, incluye la opción de poder utilizarse con ratones adaptados, aspecto fundamental para alumnos con dificultades motóricas.

- El acierto y el error se indican con mensajes visuales y sonoros
- Los mensajes sonoros opcionales se activan y desactivan a voluntad
- Atención a alumnos con dificultades auditivas (los mensajes visuales se indican con iconos parpadeantes)
- Decidir si el alumno trabajará únicamente ejercicios no trabajados.
- Puede establecerse cualquier forma de agrupamiento de alumnos (niveles, colegios, edades,...). Cada alumno debe estar integrado en un grupo.

Repetir ejercicios puede hacer que el alumno memorice las respuestas y se desvirtúe la evaluación, por tanto asignar únicamente ejercicios no trabajados es la opción más recomendable.

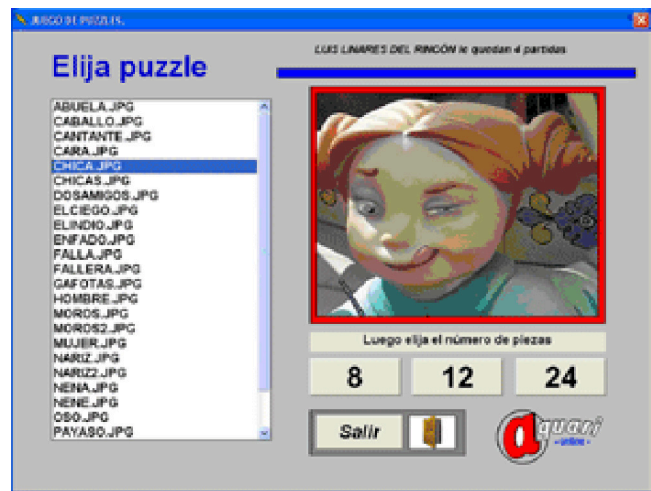


Figura 4 Puzzles

5 El esfuerzo tiene su premio

Al finalizar una sesión el alumno puede jugar a un juego de puzzles incluso aquel que se esfuerza y no consigue los resultados deseados.

6 Atención a la discapacidad

En atención a alumnos con discapacidad visual y

7 Características técnicas

- Disponible en español, euskera, galego, francés y valenciano.
- Compatible con sistema operativo Windows
- Funciona con conexión a Internet
- Instalable en discos fijos, externos y pendrive
- Sin límite de instalaciones
- Únicamente acepta un usuario simultáneo

Referencias

1. Máñez-Carvajal, C. (2012). Comprensión lectora nivel I (versión 1.0). Valencia, España: Aquari Soft.
2. Aquari soft (2020). Aquari, informática para la escuela. <http://www.aquari-soft.com>