

LA FORMACIÓN INICIAL DE LA ESCRITURA A TRAVÉS DE
UN LIBRO MULTIMEDIA

JOSÉ RICARDO URREGO VELÁSQUEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LINEA DE PEDAGOGÍA, LENGUAJE Y DISCURSO.
BOGOTÁ D.C., OCTUBRE DE 2011.

LA FORMACIÓN INICIAL DE LA ESCRITURA A TRAVÉS DE UN
LIBRO MULTIMEDIA

JOSÉ RICARDO URREGO VELÁSQUEZ

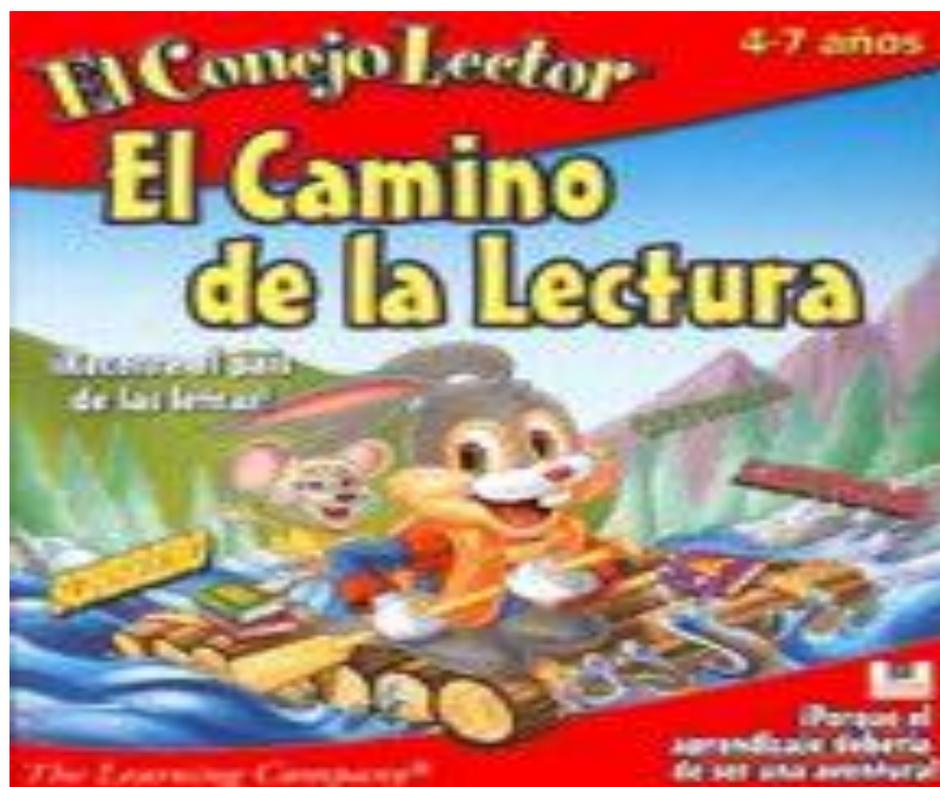
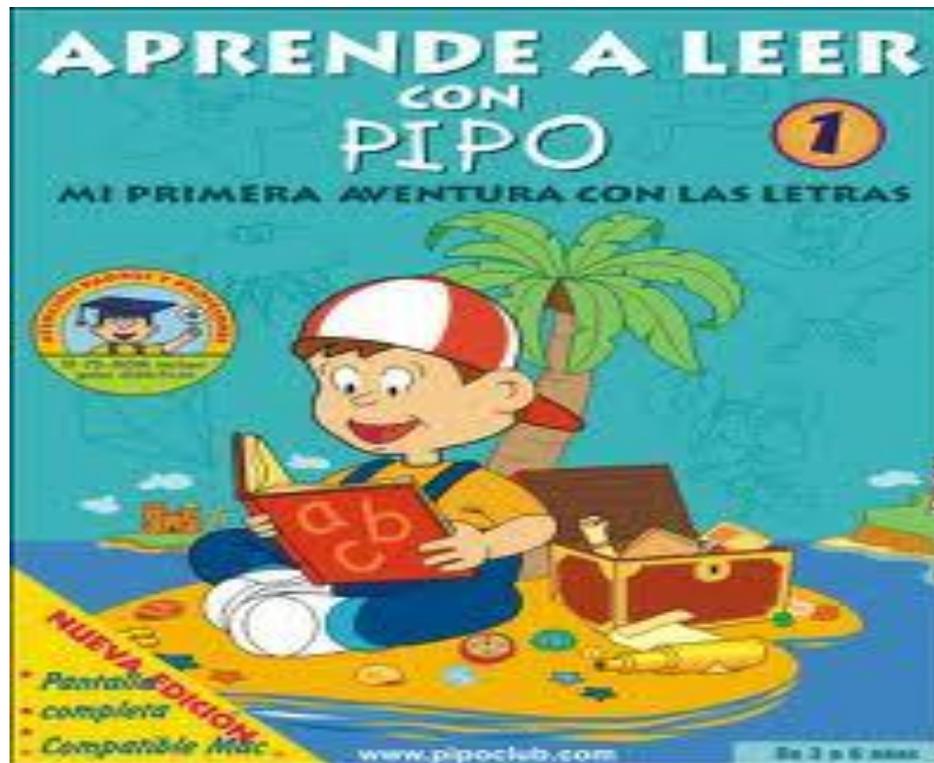
Trabajo de investigación presentado como requisito para
optar por el título Licenciatura en educación básica, énfasis en
humanidades y lengua castellana.

Directora: Clara Cuervo Mondragón

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LINEA DE PEDAGOGÍA, LENGUAJE Y DISCURSO.
BOGOTÁ D.C., OCTUBRE DE 2011.

ARTÍCULO 23, RESOLUCIÓN No. 13 DE 1946

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis con contengan ataques personales contra persona alguna; antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.



RESUMEN

El presente informe es el estudio de una investigación cualitativa referente a la formación inicial de la escritura y la lectura mediante el uso de un libro multimedia. Se efectuó, entonces, una indagación a través de los siguientes momentos: El primero tuvo que ver con el análisis bibliográfico. El segundo en la búsqueda de dos libros multimedia que estuvieran dirigidos al aprendizaje de la escritura y lectura inicial. Luego, se hizo un ejercicio de análisis e interpretación de la información, desde el estudio de caso, proponiendo como objeto de estudio la escritura y la lectura, utilizando una categorización que permitiera la codificación y clasificación de la información. Finalmente se plantea una interpretación de la información desde los conceptos de escritura, lectura, pedagogía, infancia y TIC, y la propuesta de un libro multimedia.

Palabras claves: Escritura, lectura, pedagogía, infancia, TIC

ABSTRACT

The present report is the study of a qualitative investigation relating to the initial formation of the Writing and the Reading through the use of a multimedia book. Then, an inquiry was made through the following stages: The first was relating to the bibliographic analysis. The second was pertinent to the search of two multimedia books which were made for the apprenticeship of the initial Writing and Reading. Then, an exercise of analysis and interpretation of the information was executed, from the case study, proposing as object of study the Writing and the Reading, using a categorization which allows the coding and classification of the information. Finally, the interpretation of the information is presented starting from the writing, reading, pedagogy, childhood and ICTs concepts, to the proposal of a multimedia book.

Keywords: Writing, reading, pedagogy, childhood, ICTs.

Tabla de contenido

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| ANTECEDENTES..... | 10 |
| DEFINICIÓN DEL PROBLEMA | 19 |
| JUSTIFICACIÓN | 24 |
| OBJETIVOS | 26 |
| Objetivos específicos | 26 |
| MARCO TEÓRICO..... | 27 |
| Concepto de escritura y lectura desde el constructivismo | 27 |
| La construcción inicial de la escritura..... | 28 |
| Construyendo una cultura escrita..... | 30 |
| Creando situaciones de escritura..... | 33 |
| Concepto de infancia..... | 34 |
| Acercamiento al concepto TIC..... | 38 |
| Las TIC como herramienta de aprendizaje | 40 |
| Las TIC y la enseñanza de la lectura y la escritura | 41 |
| Software educativo para la etapa inicial de la escritura | 42 |
| La frontera de los libros electrónicos | 43 |
| MARCO METODOLÓGICO | 46 |
| ANÁLISIS DE RESULTADOS | 51 |
| Tabla general..... | 51 |
| Categorización | 51 |
| Tabla #2..... | 52 |
| Tabla #3..... | 57 |
| INTERPRETACIÓN..... | 61 |
| PROPUESTA | 63 |
| CONCLUSIONES | 68 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 71 |
| ANEXOS..... | 74 |

INTRODUCCIÓN

El presente informe pretende dar cuenta de los resultados del proyecto de investigación “La formación inicial de la escritura a través de un libro multimedia”. Esta investigación surge y se desarrolla dentro del plan de estudio de la Licenciatura en educación básica, énfasis en humanidades y lengua castellana de la Pontificia Universidad Javeriana.

La propuesta de indagar por la escritura y la lectura en un libro multimedia es un proyecto que nace dentro de la línea de investigación “Línea de pedagogía, lenguaje y discurso” en donde el objeto de estudio es la escritura en un libro multimedia; que mediante otros conceptos se permita la reflexión teórica y el análisis de esta investigación. El propósito central de la línea consiste en analizar la enseñanza de la escritura que se hace presente en un libro multimedia para la etapa inicial de la escritura y la lectura.

La lengua escrita ha tenido un proceso evolutivo que permite la transcripción de la lengua oral, produce conocimiento y forma parte de la condición humana. El proceso inicial de la lengua escrita en el hombre ha sido por diferentes corrientes pedagógicas un objeto de su discusión, investigación y reflexión en cuanto a la forma que se utiliza como herramienta de aprendizaje y de comunicación. Por tanto, al investigar la escritura, se está preguntando cómo se enseña a escribir y cómo afecta su enseñanza en el desarrollo del niño.

Otra manera de ver la lengua escrita se relaciona con un sistema de representación del lenguaje que cumple unas funciones y que adquiere un sentido social y cultural; pero el entorno social y cultural sufre un cambio por la cantidad de información utilizable en el mundo, que es inmensamente mayor que la que existía hace sólo pocos años y su ritmo de crecimiento continua acelerándose. Con el ingreso de las tecnologías de la información y la comunicación, se debe pensar como ellas son una herramienta de aprendizaje que promueve la alfabetización inicial de la escritura y de su propia alfabetización.

Pensando desde el concepto de herramienta pedagógica, se identifican varios recursos; pero qué recurso se puede utilizar para un aprendizaje que busque alfabetizar en la escritura inicial. En este sentido, cabe preguntarse: ¿Cómo es el proceso de enseñanza de la escritura y la lectura inicial mediante el uso de un recurso (TIC)? ¿Qué otros conceptos pedagógicos lo conforman? ¿Realmente promueve que se alfabetice el niño? ¿Invita a construir un objeto de conocimiento?

Ante esta sospecha, del cómo se enseña a escribir y leer mediante el uso de un recurso (TIC), se orientó esta búsqueda hacia el cómo un libro multimedia promueve la escritura y la lectura inicial. Entonces el interés de este trabajo es ahondar en la enseñanza de la escritura y la lectura mediante un libro multimedia.

De este modo, el análisis de un libro multimedia no debe ser abordado solo desde un solo concepto, sino desde la multiplicidad de conceptos que permita el rastreo de la concepción de escritura, la concepción de lectura, la concepción de tecnología como herramientas de alfabetización inicial y analizar la metodología, la didáctica y las estrategias de aprendizaje que se utilizan.

“Hay que problematizar por qué en la escuela y la universidad hay pocos lectores y escritores a pesar de la extensa teoría sobre la enseñanza de la lectura y la escritura. Por ello, sostengo que los sentidos y las emociones corporales son esenciales para que nosotros y nuestros niños y jóvenes encontremos esos mundos de imaginación que nos brinda la literatura ya que son aquellas las que nos posibilitan la experiencia y por ende la transformación de lo que *somos*” (Cuervo Clara, 2010, p.31)

Este aparte es una invitación a despertar los sentidos, las emociones corporales de esta investigación y a su vez un motivador para construir una propuesta que promueva la escritura de forma creativa.

ANTECEDENTES

Se relaciona con los diferentes avances del uso de las TIC en el proceso de la enseñanza de la escritura y la lectura inicial, las dificultades presentadas en la escritura y la lectura inicial hace imprescindible analizar investigaciones en torno a esta problemática. Se hace un análisis de dos investigaciones; la primera investigación, sus autores Garassini, María Elena y Clementina Padrón Valery. (2004). “Experiencias de uso de las TICS en la Educación Preescolar en Venezuela” y la segunda investigación su autora Borja Alarcón, Isabel. (2004). “La enseñanza de la escritura inicial y primaria, Colombia, 1994-2004”

La primera investigación que se titula “Experiencias de uso de las TICS en la Educación Preescolar en Venezuela” Garassini, María Elena y Clementina Padrón Valery. (2004).

Se plantean como problema el *“Uso de medios en el nivel inicial donde se describe el uso de las tecnologías de la información y comunicación TICS en una muestra de centros preescolares del Área Metropolitana de Caracas”*.

Desde un enfoque de la fenomenología; desarrollan una investigación de tipo exploratorio-descriptivo y la metodología de recolección de la información consistió en entrevistas a los diferentes actores: maestros, directores y tutores de aulas de informática de los centros educativos.

Paralelamente realizaron una investigación documental sobre el uso de las TIC en preescolar a nivel nacional para que ésta sirviera como marco de referencia y comparación con lo que se realiza en el contexto venezolano.

Se recolectó la información de la siguiente manera:

1. Se seleccionaron 7 centros preescolares del Área Metropolitana de Caracas que han incorporado el uso de la tecnología conformándose una muestra de 27 docentes, maestros, directores y tutores de aulas de informática de los centros educativos.
2. La metodología consistió en entrevistas a los diferentes actores: maestros, directores de los centros educativos y docentes de computación y observaciones de las sesiones de computación con los niños. También fueron entrevistados los coordinadores de las compañías que ofrecen servicios de asesoramiento en informática para centros preescolares.
3. Por otro lado, la información fue complementada con la revisión de las páginas web de estos centros educativos y las compañías de asesoramiento.

La investigación presenta como ámbito disciplinar (La sociología y la educación) las cuales toman al profesor como medio o instrumento con dos utilidades: tareas administrativas y de enseñanza (diseño, adaptación o elección de materiales informáticos adecuados a contenidos curriculares). Al alumno: como medio o instrumento de aprendizaje en diferentes áreas. Aprender “del ordenador” usando programas didácticos cerrados con objetivos didácticos. Aprender con “el ordenador” utilizando el ordenador como herramienta para determinadas tareas escolares (escribir, calcular, buscar información). Teniendo estos usos del computador como referencia analizaron la tendencia en el uso de las Tics en preescolar.

Parte desde los siguientes referentes teóricos:

1. Tavernier, Mathews. Vail y Carlos Tejada y sus posiciones frente a esta investigación: Tavernier (1998) “nunca es demasiado pronto para *aprender* a pensar y bajo formas y con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones, la informática puede y debe encontrar su lugar a todos los niveles de la enseñanza, desde la escuela infantil”.
2. Mathews (1999) “el uso de la tecnología en educación preescolar no es adecuada ni reemplaza las actividades tradicionales de aprendizaje como el juego con agua y arena. Plantea además que “The Parents Information Network” señala que es un riesgo que los padres utilicen softwares educativos para forzar a sus niños a aprender a leer y escribir antes de que estén listos para ello”.
3. Vail (2003) “La moderación en el uso de la tecnología es la clave: un análisis de la práctica docente de maestros preescolares y particularmente de la experiencia de docentes que laboran en el nivel preescolar”.
4. Carlos Tejada (1995) en un artículo publicado en “The Wall Street Journal” puede ser muy ilustrativa para iniciar el debate en este tema: “Preschooler can benefit from exposure to computer technology but only if done right” (los niños preescolares se pueden beneficiar de la exposición a las computadoras sólo si esto se hace de una forma adecuada).
5. La posición de una docente que hace la siguiente reflexión Cathy Thomley, señala que el computador continuará siendo una herramienta de enseñanza, que se debe utilizar de manera reflexiva, que requiere preparación y debe usarse con moderación. Esta docente es consciente de las posibilidades y los límites de la tecnología. Junto a sus “iMacs”, Thomley tiene una grabadora que usa para

poner música a sus alumnos. Ella dice, "ésta me recuerda que los niños tienen muchas necesidades que el computador no puede satisfacer". Toman una responsabilidad política y social; teniendo presente el uso moderado e integrado al currículo de preescolar del medio informático. La importancia de la formación de los docentes referente al conocimiento, de las posibilidades didácticas, de evaluación del software educativo y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales. En segundo lugar; el uso de software educativo para apoyar el desarrollo en las diferentes áreas: cognitiva, lenguaje, psicomotora y socio-emocional y también como apoyo a las temáticas desarrolladas en las diferentes aulas.

Resultados encontrados en la investigación:

Los resultados obtenidos en las entrevistas realizadas a los docentes y observaciones en las sesiones con los niños en las clases de informática se pueden resumir en los siguientes puntos:

1. Predomina el uso y producción de medios impresos en comparación con los medios audiovisuales e informáticos para desarrollar las actividades en los centros preescolares.

Los docentes son grandes productores de Experiencias de uso de las TICS... María Elena Garassini y Clementina Padrón. (2004) medios impresos, mas no de medios audiovisuales e informáticos donde son consumidores.

2. Los medios informáticos que se utilizan en los centros preescolares sirven para apoyar los contenidos pedagógicos, principalmente el área lógico- matemática, la lecto-escritura y el conocimiento del computador.

3. El interés que presentan los docentes por los medios informáticos se debe a su necesidad de mantenerse actualizados considerando a la informática como el “entorno de hoy”.
4. La formación de los docentes en el uso de la informática es predominantemente autodidacta con ayuda de familiares o amigos y por medio de cursos.
5. La modalidad de incorporación predominante de las computadoras a los centros educativos preescolares es el Laboratorio de Computación.

Presentan como conclusión:

El uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el nivel preescolar es actualmente el centro de atención y estudio de múltiples investigadores. Los resultados que se encuentran hasta el momento plantean la importancia del uso moderado e integrado al currículo preescolar del medio informático.

Por otra parte, pareciera de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio, la evaluación del software educativo y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales.

Como se puede notar, la existencia de múltiples software, tanto en formato CD como en la red, destinado al uso de niños preescolares demanda de los docentes el conocimiento, evaluación y el uso creativo de los mismos para su integración al currículo.

En Venezuela se encuentra la presencia de franquicias que ofrecen asesorías para la incorporación de la tecnología, compañías venezolanas que también ofrecen asesorías para la incorporación de la tecnología, proyectos internacionales adaptados a Venezuela como el Kidsmart y proyectos para la incorporación de la tecnología nacidos desde los

propios centros preescolares para cubrir necesidades propias de los centros o como procesos innovadores.

Como elemento común de estos proyectos tenemos la formación de los docentes y el uso de software educativos para apoyar el desarrollo en las diferentes áreas: cognitiva, lenguaje, psicomotora y socio-emocional y también como apoyo a las temáticas desarrolladas en las diferentes aulas.

En una segunda investigación que se titula “La enseñanza de la escritura inicial y primaria, Colombia, 1994-2004” su autora Borja Alarcón, Isabel. (2004), plantea como problema *“No Hay Producción De Textos, Hay Escritura Oracional”* utilizando un enfoque de teoría fundamentada y aplicando una investigación acción presentando así un aporte teórico.

Se manifiesta una dificultad en las producciones escritas en educación básica primaria como en secundaria que consiste en la dificultad para elaborar textos completos, cerrados, la tendencia es escribir oraciones o breves fragmentos. Enuncia Borja. I. (2004). Existe una causa que se debe buscar en los primeros grados, concretamente en los métodos de acercamiento a la escritura inicial de los pequeños, en el primer grado de la primaria.

Si la escuela utiliza método silábico en los cuales la unidad de trabajo es la vocal, luego la sílaba, posteriormente la palabra y finalmente la frase, es esperable que la unidad de comunicación que construye el niño este referida a esas unidades.

Otra causa se refiere a los ejercicios de análisis gramatical que son recurrentes, aún, en nuestra escuela; el análisis oracional (la palabra y sus funciones dentro de la frase, las categorías gramaticales...) y no el análisis textual (retomar el texto completo como base para el análisis).

Borja. I. (2004) Aplicando un análisis-síntesis de tipo inductivo-deductivo, en la recopilación y procesamiento de la información presenta las siguientes reflexiones teóricas:

1. La escritura en el marco de la realización del discurso.
2. La significación del término escritura.
3. La enseñanza como actividad que contribuye a la formación en escritura.
4. El proceso didáctico.

Como unidad de análisis utiliza:

- 1) Documentos estatales
- 2) Trabajos de investigación colombianos publicados en libros y revistas, cinco reportes de investigación realizados en opción a título profesional y de posgrado – especialización- y las propuestas de manuales escolares para el desarrollo de la escritura inicial y primaria editados en Colombia en ese mismo tiempo.
- 3) La aplicación de encuestas a personas que cursaron la educación preescolar y/o primaria en ese lapso temporal y la realización de entrevistas a profesores que enseñaron la escritura en los mismos niveles de escolaridad y periodo mencionados.

Esta investigación parte de tres referentes teóricos:

1. Desde el concepto de escritura: Van Dijk, Jaimes Carvajal, Spirkin, Tolchinshy, Landsmann.

2. Desde el concepto de enseñanza: Duckwort, Garton y Pratt, Tolshinsk y Simò, Armstrong, Goodman.
3. Referente a lo didáctico: Althusser, Bourdie, Álvarez de Zayas.

Cuando se hizo referencia al proceso de enseñanza, la reflexión no contempló todos los componentes del proceso didáctico; por ejemplo, se encontró un número significativo de textos que aludían al profesor, pero que eran muy escasos los que especificaron métodos de enseñanza; lo común fue que los métodos no se expusieran en las dimensiones que implican y que sólo se hiciera referencia al nombre del mismo y a uno de sus aspectos.

Fue posible el surgimiento del imaginario positivo, a pesar de la estigmatización que los discursos oficial y científico hicieron frente al uso de métodos como el silábico o el alfabético. Igualmente, se observó que los estudiantes y los profesores reconocieron la importancia del uso del tablero, del libro escolar (que muchos tuvieron para uso en el bibliobanco- y del cuaderno); es decir, el recurso más utilizado para la enseñanza de la escritura en la escuela, entre 1994 y 2004, aún no era el computador.

La investigación se realizó desde la perspectiva de la historia social de la educación en Colombia centrado en la evaluación. Se utilizó como técnica auxiliar la entrevista y la encuesta, en una muestra entre 30 profesores y 420 estudiantes.

Propone que:

1. Situaciones comunicativas auténticas; creando situaciones significativas partiendo del contexto en que está sumergido el estudiante.
2. Se requieren menos discursos valorativos acerca del maestro y estudiante que surjan más trabajos que aporten a la formación en escritura para nuestros estudiantes.

3. Buscar la necesaria articulación entre investigación y didáctica para enriquecer la realidad del estudiante-maestro.

Estos antecedentes aportan una riqueza intelectual para esta investigación por el aporte realizado por docentes y estudiantes en cada investigación. Es de suma importancia reconocer que el docente y el estudiante son los gestores de esta investigación por que hacia ellos se plantea poder brindar una luz conceptual referente a la escritura y el uso que se hace de ella en un multimedia.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En pleno siglo XXI se habla de la era de la comunicación y de los grandes avances tecnológicos, se generan discusiones en torno a que el conocimiento no pertenece a alguien específico; por el contrario, este es construido por muchos y todos lo enriquecen. Pero surgen los siguientes cuestionamientos; cómo surge ese conocimiento en nuestras primeras etapas de aprendizaje, está relacionado con nuestros vínculos familiares y con el contexto del que hacemos parte. El conocimiento es impartido o explorado, qué papel juega la lectura y la escritura en la adquisición de ese conocimiento, las herramientas tecnológicas cómo intervienen en el aprendizaje. Es así como los anteriores cuestionamientos permiten analizar, reflexionar, la construcción de la escritura y la lectura inicial, pero es de suma importancia delimitar un análisis desde su función como proceso de adaptación social, como proceso de enseñanza y aprendizaje y como herramienta liberadora del ser.

Para poder comprender la experiencia que se tiene frente a la lectura y la escritura, deseo reflexionar inicialmente en torno a mi experiencia, lograr salirme de lo que soy y de lo que siempre he sido. Mi formación dentro del proceso de la escritura considero que ha sido un poco frustrante, puedo percibir que en momentos que trato de comunicar mis deseos me encuentro con que carezco de palabras que me ayuden a expresar mi sentir; hasta el punto de que cada día me cuestiono el por qué me cuesta tanto poder comunicar y expresar ese sentir. Un paso inicial en esta reflexión es poder identificar como fue el proceso de aprendizaje de la escritura y lectura en mi vida; considero que la

relación con mis padres fue fundamental; evoco situaciones y en particular llega una; “mi padre sentado en la mesa con una cartilla en una mano y en la otra una correa, y yo sentado en su regazo”. Particularmente considero que es una escena bastante interesante de analizar; las letras por un lado que se hacen presentes en el libro, en la otra; la motivación de no equivocarse por que la correa manifiesta error. En esta primera etapa lo fundamental fue memorizar y repetir cuantas veces fue necesario la letra, la palabra y la frase. Quizás el método no sea el adecuado, pero mi padre realizó su mayor esfuerzo para enseñarme a leer y a escribir usando el método por el cual él aprendió.

En la escuela, particularmente evoco una situación muy parecida; el mismo libro, mi profesora, una gran mujer repitiendo junto a nosotros las mismas letras, palabras y frases; y nuestro premio o castigo ser promovido o no promovido al siguiente curso. Poder decir que el método es conductista, tradicional, que fue impuesto y que marco mi proceso de enseñanza, no es fundamental en este caso, lo importante y la inquietud que queda es ¿qué sentido tiene la escritura y la lectura en la vida? Al evocar estas situaciones considero que la escritura y la lectura llegan a mí por medio de métodos de repetición (memorización) que no me han permitido comprender el sentido de leer y escribir.

Recuerdo que en las clases de español siempre había una tarea que hacer y por investigar y es ¿cómo fue la invención de la escritura y la lectura en la historia del hombre? Recuerdo que el primer paso de la tarea era identificar la evolución de la escritura, el segundo paso la evolución de la imprenta como un sueño enriquecedor y evolutivo para el hombre, haciendo un poco de historia se dice que: “los romanos tuvieron sellos que imprimían inscripciones sobre objetos de arcilla alrededor del año

430 a.C. y el 440 a.C. En 1234 artesanos del reino de Koryo (actual Corea), conocedores de los avances chinos con los tipos móviles, crearon un juego de tipos que se anticipó a la imprenta moderna. Sin embargo, la imprenta moderna se creó hasta el año 1440 aproximadamente”. La imprenta ha permitido plasmar un eco en papel, con el sentido de difundir la palabra aún sin número de lectores silenciosos, esta imprenta nos lleva al libro que nos invita a leer, a dialogar con ese narrador ausente y a la vez presente. Una etapa de la literatura hermosa, que se destaca por la belleza de hablar, de contar, que evoca imaginar mundos jamás soñados, caer atrapados por la palabra y consumidos por su belleza.

La imprenta sigue siendo importante, pero surge la necesidad de una comunicación rápida y eficiente, el mundo tiene una cantidad de información utilizable, es así como nacen las nuevas herramientas tecnológicas, brindándonos una rapidez para ser informados; llegan los ordenadores que imponen un mundo virtualizado, la palabra pasa a ser codificada por códigos binarios; y con los avances ahora son observadas mediante programas llamados software. Estos software son diseñados con la intención de poder enlazar un ordenador con muchos otros usuarios y así lograr establecer comunicación mediante el enlace de ordenadores, para lograr este enlace nace la internet, que está conformada por sitios que a su vez conforman un mundo web y que hoy en día se habla de manera constante de las redes sociales y programas interactivos, el ciberespacio.

¿Será que el ciberespacio enriquece la alfabetización de la lectura y escritura inicial? se puede decir que el mundo avanza en el uso de la tecnología como una herramienta de comunicación que cada día se vuelve indispensable, tan necesaria, que la oralidad y la escritura juegan un papel fundamental en nuestras vidas, pero al interactuar con las TIC, se nos hace una brecha entre el sentido de escribir y su relación con el habla, que

sentido tiene escribir bien, tres conceptos como son la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad nos pueden acercar a la función real del ciberespacio.

Ejemplos claros y muy puntuales es el caso del lector-escritor- autor; antes del contacto con el ciberespacio; se realizaba un encuentro del lector con el autor de la obra o texto. El autor de la obra buscaba desde el uso de géneros literarios y con la belleza de las palabras atraer al lector a su imaginación; le permitía imaginar, soñar con él, durante el recorrido de una historia llena de fantasía o la realidad de la época. En el ciberespacio el encuentro entre el lector y el autor es más cercano; el autor no es sólo quien crea la obra, ahora se le permite al lector ser escritor y autor de la misma; puedo crear, soñar y participar de la historia; no existe un solo autor, son varios autores, escritores y lectores que enriquecen la historia. Se permite interactuar, ser parte del acontecimiento creador de la historia y acercarnos totalmente a la vivencia de la historia. Poder adherir no solo la palabra, también el sonido, el video, la imagen, ese recurso que nos lleva a despertar más sentidos, (no seguimos historias lineales), podemos iniciar nuestro recorrido por el inicio, por el final, por una palabra mediante enlaces que nos llevan y nos traen donde deseamos.

Las herramientas TIC son muchas; pero deseo tomar una en particular y son los programas interactivos llamados software multimedia; su función es la de fortalecer procesos de aprendizaje en diferentes áreas de enseñanza. Pero ¿cuál es realmente el uso que se le da a esta herramienta en los procesos de la lectura y escritura inicial? es así como surge esta pregunta problema ¿Cómo propone un libro multimedia la formación inicial de la escritura, el cual está dirigido a padres de familia y niños?

Será que estos programas multimedia realmente estarán diseñados para el proceso de la lectura y la escritura en la enseñanza inicial, serán concebidos bajo un concepto de

escritura, un concepto de lectura, un concepto pedagógico, un concepto de infancia, poseerán estrategias que fortalecen un proceso de enseñanza y aprendizaje, permitirán la exploración del niño para crear conocimiento desde sus pre-conceptos de realidad y que descubra y redescubra la verdadera intención de escribir y leer.

Surgen las siguientes preguntas en torno al libro multimedia:

¿Qué concepción de lectura trabaja?

¿Qué concepción de escritor trabaja?

¿Bajo qué concepto de pedagogía está fundamentado?

¿Cuál es el concepto de infancia propuesto?

¿Qué concepto de tecnología propone?

JUSTIFICACIÓN

*Construyamos la educación verdadera,
Aquella que puede trascender a todo lugar y
Hacer volar las mentes hacia espacios desconocidos
Para dibujar en la inmensidad estrellas de tolerancia,
Sabiduría y transformación social.
Eduardo Antonio Ríos Villamizar*

Betuel Cano en su libro “La alegría de ser maestr@ Pedagogía y didáctica de la educación ética y los valores humanos” (2004). Como instrumento inicial que ha propuesto esta investigación; en una de sus apartes en la página ochenta y uno cita el siguiente texto:

“...el proceso de enseñanza nunca es una mera transmisión de conocimientos, objetivos o destrezas prácticas, sino que se acompaña de un ideal de vida y de un proyecto de sociedad, para lo cual como señaló Mahatma Gandhi: “Uno tiene que ser el cambio que quiere ver en el mundo”. Mahatma, Gandhi. (Citado por Llinàs, Rodolfo, 2004, p.81)”.

El concepto eje que promueve esta investigación es el de la escritura que se hace presente en la formación inicial, es preciso intervenir ese concepto de escritura en un libro multimedia ya que es una herramienta que está al alcance de los niños y padres de

familia; poder integrar un espacio de aprendizaje colaborativo fuera del colegio; como es el del hogar, en la relación niño - familia.

Surge un cuestionamiento entorno a la alfabetización inicial en los niños referente a la construcción de la escritura y la lectura, desde el método de enseñanza, qué tipo de método es el apropiado que incentive al niño a escribir y leer. Se pueden encontrar varias teorías frente a la construcción de la lectura y la escritura inicial, identificar una que se adapte o promueva el aprendizaje en casa, es un reto en esta investigación, aclarando que en ningún momento la intención es borrar el espacio de la escuela; por el contrario, es dar una herramienta que ayude a afianzar los aprendizajes de la escritura inicial.

Desde lo anterior y para culminar, es importante establecer una herramienta de aprendizaje que promueva una escritura inicial incentivadora, que posea componentes teóricos, didácticos y la mayor razón de esta investigación es poder ofrecer un prototipo de libro multimedia, el hecho de poder realizar su bosquejo es un paso importante para mi quehacer como docente.

OBJETIVOS

- Presentar una propuesta teórica de un libro multimedia que este dirigido a niños en la etapa inicial de la escritura y la lectura.

Objetivos específicos

- Identificar la concepción de lector que trabaja un libro de aprendizaje multimedia.
- Identificar la concepción de escritor que trabaja un libro de aprendizaje multimedia.
- Deducir el concepto de pedagogía que está fundamentado en un libro de aprendizaje multimedia.
- Enunciar el concepto de infancia propuesto en un libro multimedia.
- Identificar qué concepto de tecnología propone un libro multimedia.

MARCO TEÓRICO

Concepto de escritura y lectura desde el constructivismo

El sustento teórico que deseo plantear para identificar los conceptos de escritura, lectura, pedagogía, infancia y TIC que se hacen presente en un libro multimedia son los siguientes:

La lecto-escritura desde el punto de vista del constructivismo, se fundamenta en las teorías de Piaget y la teoría Psico-lingüística, con sus representantes: Kennet Goodman, Smith Frank y Emilia Ferreiro (1.989). Jean Piaget percibe al niño como ser pensante, activo, creador, que construye hipótesis propias a partir de su interacción con el medio e interpreta los estímulos externos en función de esas hipótesis que el mismo ha elaborado. Entre las afirmaciones de la teoría de Piaget se sustenta que el conocimiento no es reproducción sino reconstrucción, lo cual evidencia que el aprendizaje está subordinado al desarrollo en dos sentidos: en primer lugar, se dice que los progresos que se originan son siempre en función del nivel del desarrollo del sujeto. En segundo lugar, los mecanismos que el sujeto pone en juego durante las situaciones de aprendizaje, para apropiarse de actos que son los mismos que actúan en el desarrollo. Esto significa que el niño va construyendo su propio conocimiento en la medida que va desarrollando y adquiriendo su aprendizaje por etapas.

La construcción inicial de la escritura

Como alumnas de la escuela del epistemólogo y psicólogo Jean Piaget realizaron una investigación muy importante frente a los métodos de enseñanza de la escritura en América latina. Ferreiro, Emilia y Teberosky, Ana (1979) Argumentan que no se trata de pretender que la lengua escrita es una simple transcripción de la lengua oral. Muy por el contrario, hay marcadas diferencias entre una y otra, la lengua escrita tiene términos que le son propios, expresiones complejas que invitan a no confundir lengua oral con lengua escrita, leer y escribir son actividades diferentes, aunque complementarias, sino de permitir que el aprendiz-lector se aproxime a ésta con aquello que es imprescindible para ambas: su competencia lingüística. Poder llevar al aprendiz que tome la lengua escrita y la lengua oral como objeto social; como debe ser orientada.

Ferreiro y Teberosky (1979) exponen cuatro estadios en el proceso de la escritura:

1º Estadio: Hipótesis pre-silábica

En esta primera etapa, el niño utiliza un conjunto indistinto de letras asignándole cualquier significado. El niño solo comprende que las letras se utilizan para escribir palabras. Sin embargo, esta primera forma de escritura espontánea no es totalmente arbitraria. Existen dos hipótesis que el niño arriesga respecto al funcionamiento de la lengua:

1. Hipótesis de la cantidad: el niño estima que no existen palabras de solo una letra.
Establece un mínimo de dos o tres letras por palabra.

2. Hipótesis de la variedad: el niño estima que al menos dos de las letras deben ser diferentes. Dos letras iguales, “no dicen nada”.

2º Estadio: Hipótesis Silábica:

En esta etapa, el niño establece una relación entre la cadena sonora oral dada por la pronunciación y la cadena gráfica que utiliza para la escritura. Cada letra, representa pues, una sílaba. A su vez, podemos diferenciar dos hipótesis:

1. Hipótesis silábica sin valor sonoro: no existe correspondencia entre el sonido de la sílaba y la letra elegida para representarla.
2. Hipótesis silábica con valor sonoro: existe alguna correspondencia entre el sonido de la sílaba y la letra elegida para representarla.

3º Estadio: hipótesis alfabética:

En esta etapa, el niño descubre que la relación que se establece entre grafía y fonema (la articulación oral), se corresponde a un sistema fonético y no silábico, por lo tanto, se necesita una letra para representar cada sonido.

4º Estadio: Hipótesis ortográfica:

El niño descubre que el sistema de escritura no es unívoco (igual sonido, igual grafía). Se trata pues, de un sistema ortográfico convencional en el cual existen irregularidades que permiten representar la diversidad de la lengua y permiten una comunicación mucho más precisa y amplia que la que permite la oralidad.

Emilia Ferreiro invita a analizar las prácticas ejecutadas por el maestro y la dinámica de las relaciones sociales dentro y fuera del salón, hay que analizar las prácticas de introducción a la lengua escrita, tratando de ver los supuestos que subyacen en ellas, y hasta qué punto funcionan como filtros de transformación selectiva y deformante de cualquier propuesta innovadora, hace falta una revolución conceptual, romper

paradigmas como el del maestro no es el único que sabe leer y escribir, permitir la entrada y salida de la información con todas sus consecuencias y los niños como los primeros gestores de la alfabetización. La enseñanza de la escritura y la lectura debe abordar situaciones donde el niño encuentre el placer de interrogar y producir textos escritos.

Construyendo una cultura escrita

Jesús Martín Barbero (2005) afirma que lectura y escritura son modos de comunicación social, con un énfasis profundo en la palabra “social” porque tiene que ver con la formación de la personalidad y el gusto. Leer y escribir no es ese acto personal, intransferible, placentero o al revés el medio instrumental, sino que es el componente clave de la comunicación social. El leer hoy es hacerse partícipe de lo que vive su sociedad, apropiarse de la lectura es hacer de la palabra un modo de presencia social, un modo de intercambio activo y de interacción social.

La otra lectura tiene que ver con el mundo de la imagen, desde el comic hasta el videoclip, donde pasan todas las nuevas narrativas que están reinventando la literatura. Saber narrar hoy día es clave, así los niños hay que motivarlos a escribir, a narrar como una estrategia para su desarrollo social y de su creatividad.

Esa cultura le exige al niño una postura como actor dialógico “Para el niño el hablar es tan importante como el actuar para lograr una meta. Cuanto más compleja resulta la acción exigida por la situación y menos directa sea su solución, tanto mayor es la importancia del papel desempeñado por el lenguaje en la operación como un todo. A

veces el lenguaje adquiere una importancia tal que, si no se permitiera hablar, los niños pequeños no podrían realizar la tarea encomendada.” Vygotsky (1989: 49).

El acto de habla juega un proceso vital en el proceso de la escritura; desde experiencias significativas el niño genera un acto de comunicar que está orientado hacia el otro, hacia el interlocutor, nos plantea la necesidad de tener en cuenta la relación social y jerárquica que existe. Paulo Freire (1970). “La cultura escrita, en tanto herramienta de emancipación, es un punto de vista que insiste en el uso de la lectura y escritura como medio para entender las relaciones sociales que constituyen el mundo social”. Kalman, Judith. (Revista ibero-americana. No. 46)

Una noción de leer el mundo que debe ser trabajada desde la educación en general, y en la lectura y escritura en particular, para enseñar a entender a otros las relaciones de poder de su mundo, cómo participar en ellas y, sobre todo, como transformarlas por medio de acción social y política.

Freire invita a que “La cultura marca la aparición del hombre en el largo proceso de la evolución cósmica. La esencia humana se existencia y se concreta, auto-descubriéndose como historia. Pero esa conciencia histórica, al objetivarse, se sorprende reflexivamente, pasa a decirse, a tornarse como conciencia historiadora; y el hombre es conducido a escribir su historia”

Delia Lerner (2001); Desde una perspectiva socio-cultural expone de manera clara y precisa los desafíos que se le presentan a la escuela para formar ciudadanos que participen plenamente en la cultura escrita; lo anterior como resultado de varios años de investigación teórica, de campo y docencia.

Plantea inicialmente el análisis de las dificultades que se viven en la escuela para hacer de ella una comunidad de escritores y lectores donde produzcan sus propios textos. En primer orden; las prácticas como totalidades indisociables, que ofrecen resistencia tanto al análisis como a la programación secuencial, además las prácticas sociales consideradas como “aristocráticas” en la medida que son y tienden a seguir siendo patrimonio de ciertos grupos sociales.

En segundo orden, “Las diferencias de los propósitos escolares y extraescolares de la lectura y la escritura” Los propósitos didácticos vinculados a los conocimientos que los alumnos necesitan aprender para utilizarlos en su vida futura. Si la escuela enseña a leer y escribir con el único propósito que los alumnos aprendan a hacerlo, ellos no aprenderán a leer y escribir para cumplir otras finalidades; y si asume solo su práctica social perderá su función enseñante.

En tercer orden; “La relación saber-duración versus preservación del sentido” La distribución de contenidos como eje temporal único entre parcelas de saber y de tiempo dentro de un sistema tradicional que plantea la siguiente paradoja: si se intenta parcelar las prácticas, resulta imposible preservar su naturaleza y su sentido para el aprendiz, si no se las parcela, es difícil encontrar una distribución de los contenidos que permita enseñarlas.

En cuarto orden, “Tensión entre dos necesidades institucionales: enseñar y controlar el aprendizaje” la institución necesita conocer los resultados de su accionar, necesita evaluar los aprendizajes. Esta necesidad indudablemente legítima, ejerce un control exhaustivo sobre el aprendizaje de la lectura bajo situaciones que permiten al maestro evaluarlas, considerando si es “correcto” o “incorrecto” o la importancia de la ortografía de las palabras que ocupa un lugar importante en la enseñanza, dejando de un lado

problemas más complejos involucrados en el proceso de la escritura. Si se pretende enseñar mucho, entonces resulta imposible controlarlo todo; si se intenta controlarlo todo, entonces se opera una fuerte reducción de los contenidos porque se renuncia a aquellos cuyo control resalta más complejo, si triunfan los intereses de control, las prácticas de lectura y escritura se alejan de la escuela.

Lerner plantea como propósito final que es posible crear un equilibrio entre la enseñanza y el control, intentando evitar que este prevalezca sobre aquella. Cuando hay que elegir entre lo que es necesario para que los niños aprendan y lo que es necesario para controlar el aprendizaje, parece imprescindible optar por el aprendizaje. Se trata de dar un lugar importante a la lectura para sí mismo, se trata también compartir la función evaluadora, brindando a los alumnos oportunidades de auto controlar lo que están comprendiendo al leer y la responsabilidad de revisar sus escritos, permitiendo que se enfrenten con problemas de escritura que no podrían descubrir si el rol de corrector siempre fuera asumido por el docente. Al disminuir la presión del control, se hace posible evaluar aprendizajes que antes no tenían lugar; los alumnos expresan sus interpretaciones, las confrontan, buscan en el texto indicios para verificarlas, detectan errores en sus producciones, proveen nuevos indicadores de los progresos que los niños están realizando como lectores y escritores.

Creando situaciones de escritura

Según Josette Jolibert (2003). En su libro “Formar niños lectores y productores de texto” expresa la creación de módulos de aprendizaje; ya que su organización y sus actividades deberán permitir que tanto el profesor como el niño, tengan referencias para

situarse y conozcan los aspectos precisos en los que se va a trabajar, las adquisiciones y las carencias, los instrumentos y las estrategias que se deben elaborar, cada módulo de aprendizaje está centrado en un tipo de texto. Estas son: Carta solicitud, novela carta, afiches, fichas descriptivas (recetas, regla de juego), informes, registro de experiencias, poemas. Indica Jolibert “la expresión escrita no es funcional por que el niño ni se expresa ni escribe, sólo realiza ejercicios de gramática, vocabulario y ortografía, enseñar a escribir a los alumnos, significa enseñar a producir textos (y no sólo frases y párrafos) en situaciones de comunicación real, donde las actividades metalingüísticas son secundarias, secundan en las relaciones a las actividades de producción” (pág. 26).

Gianni Rodari (1970). En su libro “Gramática de la fantasía” expone un conjunto de relatos, de vivencias y situaciones reales e imaginadas que ayudan a prevalecer el arte de la creatividad, esa capacidad humana que nos permite inventar historias, crear situaciones e innovar finales de tantas otras historias, una virtud inacabable a la hora de sentarnos a escribir. Expone y fundamenta una nueva propuesta para la gramática infantil basada en el uso de la creatividad y la imaginación en el momento de relatar historias; no como método, sino una orientación para incentivar a los más pequeños a crear historias de diversas maneras jugando, una herramienta para el profesor.

Concepto de infancia

Estanislao Zuleta en su texto “*El carácter social de la infancia, proceso de desnaturalización*” (2007). Realiza el siguiente análisis del concepto de infancia: “De lo que se trata más bien es de aprender a pensar un objeto, de acceder a pensar un objeto

en el que no podemos pensar por una serie muy vasta de obstáculos. Mejor dicho, porque tenemos ya muchas ideas adquiridas sobre ese objeto: el conjunto de las ideologías que existen sobre los niños”. Afirma que una conducta muy frecuente es el empleo del amor a los niños como una manera de culpabilizar a los adultos. En ese sentido los niños se estiman según la antigua tradición "inocentes" y los adultos se estiman, correlativamente (aunque no se diga esa palabra) "culpables",

Define que la inocencia es un concepto muy curioso, es una especie de ignorancia feliz o una felicidad en la ignorancia, o una ignorancia bendita y aprobada, el niño está pues, tomado como el enfoque crítico fundamental contra toda injusticia posible.

Estanislao Zuleta expresa que para Tolstoi, el más grande de sus contemporáneos rusos, que precisamente coloca de la misma manera los niños como un enfoque culpabilizador sobre la vida de la sociedad, se trata más bien de saber quién tuvo la culpa, que de saber qué ocurrió, y cómo se produjo: es muy importante el establecimiento de un mito de inocencia original, es un mecanismo permanente.

También enuncia en su discernimiento que “El naturalismo considera que el desarrollo del niño es un proceso natural de maduración, que tiene sus etapas naturales, sus momentos, por los cuales necesariamente pasa - como toda maduración necesaria, como toda evolución necesaria - y la culpabilización viene por otro lado: los adultos vienen a estorbar, a perturbar, a intervenir, a torcer esas etapas espontáneas del desarrollo del niño en lugar de respetarlas. La pedagogía sería allí respetar una maduración espontánea, no intervenir por medio de imposiciones en la maduración.

Zuleta menciona dos acciones que intervienen en la formación del niño y que algunas pedagogías modernas, institutos pedagógicos de diversa índole, operan con esa pareja: la espontaneidad y la coacción. Esa pareja está inmediatamente valorada: La

espontaneidad es una buena cosa, la coacción es una mala cosa. Las consecuencias pedagógicas son evidentes: no prohíben nada, no coaccionan, no imponen, conciben que sólo quien permita el desarrollo espontáneo del niño está haciendo pedagogía, el que no, está perturbando un desarrollo espontáneo en sí mismo bueno y por lo tanto malo todo lo que perturbe. Esa es una forma que preside hoy muchas formas concretas de pedagogía.

Zuleta afirma que la infancia es un producto de la sociedad y por lo tanto, el estudio de éstos es una investigación que tiene que pasar a indagar la conducta de la sociedad con relación a los niños. El desarrollo infantil es un ingreso muy dramático en una cultura existente ya que no hay ningún desarrollo espontáneo de ningún lenguaje, por ejemplo: el lenguaje es evidentemente una magnífica imposición. Es una imposición de normas: las normas lingüísticas. Las normas no son una mala cosa. Hay normas que son una pésima cosa, que en realidad no constituyen más que una forma de dominación y de opresión. Eso también existe, por supuesto, pero no se puede decir lo mismo de todas las normas, ni de todas las figuras coactivas. La gramática es un conjunto de normas y de normas coactivas, no en el sentido de que el que las use mal lo vayan a castigar o a meter a la cárcel, sino en el sentido de que el que las use mal, no se le entiende lo que dice. Ahora, esas no son normas de adquisición espontáneas, precisamente por eso son normas.

Por ejemplo, nosotros llamamos un momento del desarrollo del niño el control de los esfínteres. El control de los esfínteres es provocado. Es un fenómeno adquirido - como es adquirida la relación que tiene generalmente el hombre con los excrementos. Es otro fenómeno adquirido; no es un fenómeno natural ni mucho menos. Al hombre le ocurre inicialmente lo que le ocurre a todos los vertebrados superiores: le encantan los

excrementos y por ejemplo su olor, si finalmente termina repugnándole, es porque ha interiorizado la prohibición.

Zuleta expresa la idea que una maduración espontánea que se oponga a las normas es una idea que desconoce prácticamente todo sobre lo que los niños son, lo que la humanidad misma es. Por otra parte, hay que tener en cuenta que los niños no solamente son un efecto de la sociedad, sin que cada sociedad defina sus niños. Entonces se proyecta como una división entre niños y adultos y la sociedad construye así un tipo de niño y ese tipo de niño está construido como el ideal de un tipo de vida social. Si se ha interiorizado y generalizado la educación (y lo hace continuamente), la pareja disfrute-deber, llega a proyectarse sobre las edades y las etapas de la vida; se consideran así: la etapa de la formación y del disfrute, como la infancia y la de la realización y los deberes, como la edad adulta; esto es malo tanto para los niños como para los adultos. Se olvidan el juego y el disfrute combinados con las realizaciones y olvidan toda forma de combinatoria. Los niños entran en una forma de dependencia y de no control propio y de objetos que no se toman ellos mismos en serio durante un largo período de la vida, lo cual puede afectar mucho su formación psicológica.

Estanislao Zuleta expresa que la familia misma está en crisis y ese es un punto que no se puede dejar de lado en un estudio de los niños. La familia misma fue una cosa que en nuestra sociedad ha dejado de ser y se ha convertido en otras cosas. Como el niño es producto social también es una figura cambiante y está en crisis, o puede entrar en crisis; no es figura estable dada por la naturaleza, permanente, y que pueda ser estudiada fuera de la historia. Mientras más conocemos diferentes sociedades, más claramente nos damos cuenta del carácter social de la formación infantil.

Acercamiento al concepto TIC

Logre realizar un encuentro significativo con varios autores que orientan y proponen varios significados del concepto de la TIC, encontré el siguiente concepto general de TIC "Tecnologías de la Información y las comunicaciones" un conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica y electromagnética. Pero para poder comprender y tener otros puntos de vista del significado de las TIC cito a continuación varios autores. Inicialmente desde las palabras de Barbero, J. (1998) "Las tecnologías no son solo herramientas que se dejen usar de cualquier manera sino que ellas son la materialización de la racionalidad de una cultura".

Trilla. J. (1998) citado por Barbero afirma que "todas aquellas tecnologías capaces de almacenar y operar con elevadas cantidades de información. En otras palabras, son tecnologías que facilitan el acceso y recuperación de información, sea cual sea su formato (textual, gráfico, sonoro, etc.), de una forma rápida y precisa". Se puede decir que un concepto de TIC es realmente difícil de concluir; pero lo realmente en acuerdo es que las TIC son una herramienta de comunicación y que está en proceso de evolución cada día, pero es importante hacer una crítica desde una perspectiva de su uso.

Catalina Blanco. (2006) nos expone los siguientes análisis de las TIC: en el texto "Las perspectivas críticas de la incorporación de las TIC"

“Las investigaciones de Martín Barbero. (1998) sobre las relaciones entre la dimensión tecnológica y la educación, señalan la ausencia de una visión que permita comprender el sentido socio-cultural y las nuevas formas y modelos de socialización, la ausencia del sector público en la conducción de los cambios tecnológicos lo que se expresa en una concepción altamente instrumental- esto es, no cultural ni ciudadana. La poca o nula interacción de la escuela pública con los actuales desarrollos de las tecnologías digitales en detrimento de las nuevas destrezas mentales requeridas por los nuevos oficios, nuevas modalidades de aprendizaje formal y no formal y, finalmente, el atrincheramiento de la escuela en su propio discurso”.

Blanco invita una mirada crítica a las TIC en el papel de la escuela, la cultura escolar tradicional sataniza los medios, los subvalora como objetos culturales y mantiene la cultura escrita como única vía válida para el acceso al conocimiento. La postura crítica tecnofóbica y la postura crítica integrada; proponen abordar la pregunta por el lugar que está ocupando en la formación de la esfera pública, por la formación del tipo de ciudadano que tengan capacidad de autonomía y autodeterminación.

La profesora menciona que se pueden distinguir tres tipos de usos; el primer uso “uso para” refiere a un aprendizaje instrumental que responde a la necesidad de alfabetización tecnológica en el marco de las políticas de fomento y utilización de las TIC con miras a la adaptación laboral. El segundo uso denominado “a través de” alude a las TIC como recurso de enseñanza, especialmente, cuando se asocia a la realización de tareas, y el tercer uso alude a las TIC “como acceso a la red” que se constituye para los estudiantes en un espacio de libertad e individualidad, una posición de resistencia a la pedagogía tradicional que tiene un peso significativo en las prácticas escolares.

Blanco concluye que las críticas sobre la incorporación de las TIC, nos revelan que no se trata de una mera incorporación de artefactos, sino que también es una incorporación de tendencias económicas, sociales y políticas guiadas por unas nuevas lógicas y por nuevas formas de control social a través de la formación de sujetos en el marco de relaciones de poder.

Las TIC como herramienta de aprendizaje

Un recorrido fundamental en este proceso de sustentación teórica es identificar el valor que cumplen las TIC como herramientas de aprendizaje y según Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural:

- Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el currículo para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TIC) y luego progresivamente la utilización las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TIC).
- Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003): los dos anteriores (aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC

desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Beltrán Llera)

- Escenario holístico: los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".

Las TIC y la enseñanza de la lectura y la escritura

El reconocimiento de las TIC como herramientas de apoyo en la alfabetización de la escritura y la lectura han permitido el surgimiento de nuevos signos como es el caso del “@”, la cual cada vez más se está usando como letra para obviar las marcas de género (Ferreiro ,1999), en fin son muchas las transformaciones que estas nuevas tecnologías han traído en el campo de la lectura y la escritura, las cuales considero necesario pensar en el momento de construir una didáctica de estos procesos comunicativos. En esta misma perspectiva considero necesario, como lo plantea Ferreiro no subestimar al lector en el momento de diseñar materiales de lectura en estos contextos, pues en la idea de hacer sencillo lo complejo, terminamos tratando a los niños(as) como limitados mentales.

(...)Precisamente porque las nuevas tecnologías llegan en su momento de super explotación de recursos gráficos para guiar la interpretación del lector (lo cual es una de las manifestaciones más obvias de la falta de confianza en el lector: particularmente en textos didácticos, se utiliza toda clase de recursos-dibujos, recuadros o fondos de diferente color, cambio de tipografía, etc.-porque ya la puntuación no basta para guiar la interpretación de un lector considerado, a priori , como incompetente) Ferreiro. (2002)

Software educativo para la etapa inicial de la escritura

Para el reconocimiento del concepto de software educativo propongo como autor investigativo a Pack (1998a) el cual menciona que los multimedia pueden ser verdaderamente educativos y de entretenimiento, pues los estudios que se están realizando con niños pequeños están demostrando el poder de este medio para el desarrollo cognitivo. Pack comenta que su hija de 3 años juega con los Cds Elmo's Preschool y Ready for Math with Pooh, los cuales constituyen magníficos ejemplos del género de edutenimiento. Estos software combinan juegos instruccionales de gran calidad, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños. Pack señala que muchas personas temen que el uso temprano de multimedia convierta a los niños en adictos a los videos juegos y se vean reemplazados los cuentos y juegos tradicionales. Para cerrar su análisis sobre el uso de Cds con niños preescolares plantea que su hija disfruta una buena dieta balanceada de medios que incluye CD-ROMs, televisión, música, videos, y muchos, muchos libros

impresos, y por supuesto, también en muchas oportunidades se cierran los libros, se apagan todos los aparatos electrónicos y juegan en el jardín.

El múltiple desarrollo de software educativo ha sido de gran apoyo para la introducción de las nuevas tecnologías a la escuela y particularmente a la educación preescolar. La clasificación presentada por Ladrón de Guevara (2000) nos permite conocer la panorámica de los recursos electrónicos en formato CD. Partiremos de ella y señalaremos donde encontramos la mayoría de los software destinados a niños en edad preescolar.

La frontera de los libros electrónicos

En el recorrido investigativo que realice frente al concepto de libros electrónicos puedo concluir que los libros electrónicos son una herramienta de apoyo en los procesos de aprendizaje según Gros (1997) distingue dos tipos de software educativo:

- Tipo 1. Los creados por equipos multidisciplinarios (diseñadores, instructivos, programadores, productores de video, diseñadores gráficos, etc.) Estos productos suelen ser comerciales y destinados al sector educativo. Aunque en principio eran dedicados exclusivamente al ámbito escolar, ahora bien son usados en la escuela o en el hogar.
- Tipo 2. Los productos no comerciales producidos por profesores o formadores. Son productos diseñados a medida para un curso. No suelen ser comerciales, son desarrollados en general por universidades, organizaciones públicas, departamentos de

formación, etc. Si bien la calidad técnica suele ser inferior, los aspectos pedagógicos son cuidados.

Salinas (1996), nos expresa que “Los sistemas multimedia resultan un conjunto de medios de concepción amplia y flexible, en lo que lo fundamental es la relación programa- alumno, independiente de la sofisticación del equipo” concebir los multimedia como un material didáctico pasa por integrar la información para ser utilizada en diversas situaciones de aprendizaje, de acuerdo a decisiones del usuario (decisiones en relación si se hará el aprendizaje, al cómo, al cuándo, al dónde, etc), integrando la suficiente orientación para lograr los objetivos marcados de acuerdo a estas decisiones, de forma que la secuenciación y presentación depende de estas decisiones o de las respuestas del usuario al material.

Desde esa perspectiva, lo importante es que los multimedia se adapten a los principios de diseño de medios interactivos que integren un interface usuario-material adecuado a la situación de aprendizaje.

Identifico en la propuesta de Gros (1997) los diferentes modelos didácticos existentes centrados en la producción de software informativo, enuncio los siguientes:

- El modelo sistemático, basado en la ingeniería del software y el cual es muy usado en el ámbito educativo. Considera la elaboración de materiales como un proceso lineal que consta de cinco fases independientes: análisis, diseño, desarrollo, evaluación e implementación. Dependiendo de los resultados obtenidos están en continua revisión.
- Modelos no lineales. Entre estos tenemos el de desarrollo rápido de prototipos y el modelo de espiral. El de prototipos se ha convertido en el modelo de diseño

- Modelos Hipertextuales. Uno de los aspectos relevante del diseño en sistemas hipertextuales es la organización de la información en forma no lineal. Se trata de decidir los enlaces posibles entre las informaciones contenidas en el programa.

Desde estos postulados teóricos considero que la propuesta de un libro multimedia es una herramienta innovadora; que requiere de un proceso exhausto de planeación, investigación, fundamentación y ante todo con la mayor claridad del objetivo de su elaboración que es la enseñanza inicial de la escritura y la lectura.

MARCO METODOLÓGICO

En esta propuesta investigativa planteo utilizar una metodología cualitativa, un enfoque de estudio de caso, un diseño de análisis de datos y mediante una fase de interpretación identificar los instrumentos y herramientas de aprendizaje que forman parte de los libros multimedia para la formación en la lectura y la escritura inicial; donde el objeto de estudio es la escritura y la lectura inicial. Parto desde el análisis del siguiente caso ¿Cómo propone un libro multimedia la formación inicial de la escritura, el cual está dirigido a padres de familia y niños?

Utilizo como instrumentos de análisis dos libros multimedia *“Aprende a leer con pipo”* y *“El conejo lector”* inicialmente se utiliza una ficha descriptiva y luego su análisis utilizando una categorización, unas Subcategorías y finalmente el registro de datos; se tendrá presente el sustento teórico que aporta los diferentes autores al problema planteado desde los siguientes cuestionamientos:

1. ¿Qué concepción de lector trabaja un libro de aprendizaje multimedia?

Desde el planteamiento de los siguientes autores se realiza la intervención: Emilia Ferreiro y Ana Teberosky (1979). Jean Piaget (1982). Jesús Martín Barbero. Vygotsky (1989: 49). (Paulo Freire, 1970) Lerner, D. (2001).

2. ¿Qué concepción de escritor trabaja un libro de aprendizaje multimedia?

Se realiza la intervención desde el concepto de escritura propuesto por los siguientes autores: Emilia Ferreiro y Ana Teberosky (1979). Jean Piaget (1982). Jesús Martín

Barbero. Vygotsky (1989: 49). (Paulo Freire, 1970) Lerner, D. (2001). Josette Jolibert. (2003). Gianni Rodari. (1970).

3. ¿Bajo qué concepto de pedagogía está fundamentado un libro de aprendizaje multimedia?

Desde modelos pedagógicos como el conductismo representado por (James William, Dewey, Skinner, Bloom y Gardner), cognitivo representado por (Piaget, Ausubel, Novack) y contextual representado por (Freire, Habermas, Giroux, Dussel); serán utilizados para identificar cuál está relacionado con la construcción de un libro multimedia.

4. ¿Cuál es el concepto de infancia propuesto en un libro multimedia?

Estanislao Zuleta en su texto *“El carácter social de la infancia, proceso de desnaturalización”*

5. ¿Qué concepto de tecnología propone un libro multimedia?

Utilizando los conceptos teóricos de Barbero, Trilla, Blanco Catalina, Patiño Martín, Beltrán Jesús, Beltrán Llera y Luz Pérez, Ferreiro, Salinas.

Como segunda alternativa se utilizara el fundamento teórico de la metodología tradicional analizada en el libro de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky *“Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño”*

Teniendo en cuenta el plan de trabajo anterior se realizó el siguiente proceso de análisis:

1. Análisis de documentos relacionados con el proceso inicial de la escritura utilizando las herramientas TICS.
2. Exploración de documentos y conceptos específicos.

3. Observación de cada uno de los libros propuestos para el análisis (El conejo lector y aprende a leer con Pipo).
4. Interpretación de la información
5. La presentación de una propuesta de libro multimedia para la escritura inicial.

Ficha descriptiva # 1

Nombre del juego: "Aprende a leer con pipo" creado en 1996

| Conceptos | Características |
|---------------------|---|
| Descripción general | El libro multimedia "Aprende a leer con pipo" es un software de aprendizaje dirigido a la etapa inicial de la escritura; presenta actividades que involucran el aprendizaje del abecedario y la identificación de silabas. Utiliza en su gran mayoría actividades de relación sonido- letra; sonido – silaba, sonido-palabra. |
| Tipo multimedia | Una herramienta multidisciplinaria que tiene la orientación de (diseñadores, instructivos, programadores, productores de video, diseñadores gráficos, etc.) Es un producto comercial y destinado al sector educativo. |
| Recursos | Diseñado para trabajar en equipos con Windows 2000, xp, vista y w7. |
| Creado por | Cibal multimedia |
| Sitio web | http://www.pipoclub.com/webonline/webonline.htm |

Ficha descriptiva #2

Nombre del juego: El conejo lector

| Conceptos | Características |
|-----------------|--|
| Descripción | El libro multimedia "El conejo lector" es un software de aprendizaje dirigido a la etapa inicial de la escritura; presenta actividades que involucran el aprendizaje del abecedario y la identificación de silabas. Utiliza en su gran mayoría actividades de relación sonido- letra; sonido – silaba, sonido-palabra. Además incluye ejercicios de lateralidad, ubicación espacial, reconocimiento de colores primarios; tamaño y forma de los diferentes objetos, reconocimiento de los números del (0 hasta el 10). |
| Tipo multimedia | Una herramienta multidisciplinaria que tiene la orientación de (diseñadores, instructivos, programadores, productores de video, diseñadores gráficos, etc.). Es un producto comercial y destinado al sector educativo. |

La formación inicial de la escritura

| | |
|------------|---|
| Recursos | Diseñado para trabajar en equipos con Windows 2000, xp, vista y w7. |
| Creado por | The learning company |
| Sitio web | No registra sitio. |

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla general

Categorización

| Ámbito temático | Problema de investigación | Preguntas de investigación | Objetivos generales | Objetivos específicos | Categorías | Subcategorías |
|--|--|---|--|---|--------------------------|---|
| Línea de pedagogía, lenguaje y discurso. | ¿Cómo propone un libro multimedia la formación inicial de la escritura, el cual está dirigido a padres de familia y niños? | ¿Qué concepción de lector trabaja un libro multimedia? | Caracterizar concepciones de la formación inicial que está dirigido a padres de familia y niños. | Identificar la concepción de lector que trabaja un libro de aprendizaje multimedia. | Concepción de lectura. | Mecánica Decodificación De transmisión Verbalista Memorística Sin función social |
| | | ¿Qué concepción de escritor trabaja un libro de aprendizaje multimedia? | | Identificar la concepción de escritor que trabaja un libro de aprendizaje multimedia. | Concepción de escritura. | Memorística Sintético - fonética Sin función social Disciplinar Instruccional Evaluativa Por recepción Sin texto |
| | | ¿Bajo qué concepto de pedagogía está fundamentado un libro de aprendizaje multimedia? | | Deducir el concepto de pedagogía que está fundamentado en un libro de aprendizaje multimedia. | Concepto de pedagogía. | Instruccional Recepcionista Expositiva - descriptiva Transmisionista Evaluativa memorística de los |

La formación inicial de la escritura

| | | | | | | |
|--|--|---|--|---|-------------------------|--|
| | | | | | | aprendizajes Secuencial Conductista |
| | | ¿Cuál es el concepto de infancia propuesto en un libro de aprendizaje multimedia? | | Enunciar el concepto de infancia propuesto en un libro multimedia. | Concepto de infancia. | Autoritaria Social - relacional Coactiva Hiper-realizada Pasiva |
| | | ¿Qué concepto de tecnología propone un libro de aprendizaje multimedia? | | Identificar que concepto de tecnología propone un libro multimedia. | Concepto de tecnología. | Mediática Hipertextual Programable Interactiva Compatible Instruccional |

Tabla #2

Análisis del juego “Aprende a leer con Pipo”

| Categorías | Subcategorías | Datos |
|-------------------------------|---|--|
| Concepción de lectura. | <p><i>Mecánica</i></p> <p><i>Decodificación</i></p> <p><i>Sin función social</i></p> <p><i>De transmisión</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Presenta situaciones de lectura mecanizada, reconocimiento de grafía, sonido e imagen. • Toma como propósito la repetición de letras, sílabas, palabras y frases. • Carece de la lectura como componente de una comunicación social; (los encuentros de la lectura con situaciones cotidianas de un contexto no se hacen visibles) Se hace la reproducción de sonido grafía. • No se identifica una tipología de texto. • Se inicia desde la grafía hasta la frase usando un vocabulario limitado de palabras. |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Verbalista</p> <p>Memorística</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Se hace presente en el inicio del libro la inducción de letras (vocales y consonantes) con su respectiva relación sonido y grafía. Se muestran juegos donde el escenario principal es el mar, que están concebidos como iniciación e introducción a las letras del abecedario. Pipo el personaje del juego indica el sonido de la letra y el niño(a) debe seleccionar la grafía correspondiente que se encuentra dentro de las conchas o peces, repitiendo su sonido. • Durante el juego el niño debe memorizar, repetir y practicar de forma oral la letra con su respectiva grafía y la entonación de la sílaba, palabra y frase. <p>A manera de descripción: Practicar las palabras más sencillas de la cartilla. Asociando palabras con imágenes/dibujos. Ha de buscar el submarino que lleva el dibujo correspondiente a la palabra que aparece escrita. En este caso Pipo no la pronuncia. Ha de saber leerla el mismo. Pipo siempre empieza con la lectura de las sílabas y posteriormente de las palabras con esas sílabas. A medida que hace su lectura las sílabas van cambiando de color, con la finalidad de estimular visualmente al niño y asociar el sonido a la sílaba, palabra y frase que está aprendiendo.</p> |
| <p>Concepción de escritura.</p> | <p>Sintético – fonética</p> <p>Memorística</p> <p>Sin función social</p> <p>Disciplinar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Si se juega por primera vez, debe escribir su nombre. Debe escribirlo dos veces igual. • Aprender las letras manipulando el teclado. Secuenciar sucesivamente las letras según la grafía. Tiene que teclear (en el teclado de su ordenador) las letras de la palabra que aparecen en las hojas. Y verá como un mono baja las letras hasta el suelo. • Aprender cómo se escriben las letras. Memorización visual, coordinación viso-motora. Tiene que ir uniendo los puntos del dibujo en orden; se presentan las letras debajo del mar. • No se percibe una situación que permita la creación de una tipología textual. • Lo único exigido es escribir tu nombre; pero en ningún momento se reconoce por su nombre durante el juego, este no es almacenado por el juego. |

| | | |
|-------------------------------------|--|---|
| | <p>Instruccional</p> <p>Evaluativa</p> <p>Por recepción</p> <p>Sin texto</p> | <ul style="list-style-type: none"> • No se identifica un acontecimiento, motivación a los pequeños a crear historias u otros tipos de texto, debe repetir las mismas acciones instruccionales. • Pipo el personaje del juego indica el sonido de la letra y el niño(a) debe seleccionar la grafía correspondiente que se encuentra dentro de las conchas o peces. • En cualquier momento, el niño puede jugar con los juegos de las letras ya superadas. De forma implícita se empieza por la primera consonante ("L") si quiere que empiece por las vocales debe pulsar sobre la letra "A". y en las siguientes letras en este orden A L S N P T M RR R B D C Q H CH G GU F J Ñ Y Z V LL X K • El niño puede elegir la letra por la que va a empezar, es decir, la letra que debe practicar para pasar a la siguiente. • Reconocer de forma global las palabras. Asociar imágenes, debe de encajar el pez sobre otro que contenga la misma palabra. • No se identifica una tipología textual, se trabaja la relación letra, sílaba, palabra y frase; con un vocabulario limitado de cuatro palabras por letra. |
| <p>Concepto de pedagogía</p> | <p>Instruccional</p> <p>Por recepción</p> <p>Exposición descriptiva</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Modelo instruccional; transmisión de letras, sílabas, palabras y frases, mediante la repetición sintética y fonética. • Reconoce y relaciona sílabas, diferenciando los tres tipos de escritura: mayúsculas, minúsculas y manuscrita. El niño debe hacer que la pulga salte del árbol uniendo y relacionando las grafías de una sílaba, concordando con la condición dada. • Presenta correspondencia consecutiva de la letra inicial para conformar sílabas que ya están elaboradas y que en su consecución forman palabras y al final frases. Al final seleccionando las palabras formadas el niño debe copiar la frase escrita en el juego de los escarabajos • Correspondencia del sonido que emite pipo con la grafía que aparece en los diferentes juegos, en un segundo nivel el niño debe corresponder sonido con sílaba, en un tercer nivel el sonido con la unión de sílabas para conformar palabras que están escritas y por último seleccionando |

| | | |
|-------------------------------------|--|--|
| | <p>Transmisionista</p> <p>Evaluación memorística de los aprendizajes</p> <p>Secuencial</p> <p>Por contenidos</p> <p>Conductista</p> | <p>las palabras de acuerdo al sonido para construir la frases. En una última etapa se le exige haber memorizado el sonido con sus respectivas grafías para presentar una prueba (evaluación de las lecciones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instruccional; se utiliza la transmisión de información la cual se evalúa por memorización y reproducción de saberes. • Durante todos los juegos le exige al niño la repetición memorística del sonido y las grafías que aprende para seleccionar palabras y frases compuestas con las letras iniciales. • Desarrolla procesos memorísticos grafía sonido, habilidades como son memoria visual, memoria auditiva, coordinación visomotora, discriminación, asociación, verbalización, secuenciación. • Esta organizado por una base de información en bloques distintos de contenido, conectado a través de una serie de enlaces entre grafía, imagen y sonido; lo cual permite la interacción entre el juego y el alumno. • No permite actividades interdisciplinarias y colaborativas. La relación que se establece entre el programa y el alumno es de aprendizaje conductista. |
| <p>Concepto de infancia.</p> | <p>Autoritaria</p> <p>Coactiva</p> <p>Hiper-realizada</p> | <ul style="list-style-type: none"> • No se hace presente un concepto de familia; el personaje Pipo es un niño explorador que esta solo durante todo el recorrido, no se identifican amigos u otros personajes con quienes interactué. • El desarrollo del niño es coactivo en la adquisición de conceptos, no se le permite la espontaneidad en su aprendizaje. • El juego está elaborado de tal forma que un niño puede manejarlo sin muchas orientaciones, ya que se concibe que el niño maneja estos recursos. |

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| | <i>Pasiva</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Sujeto pasivo que debe memorizar y replicar conceptos, estilo espejo. |
| Concepto de tecnología. | <i>Mediática</i> <i>Hipertextual</i> <i>Instruccional</i> <i>Programable</i> <i>Interactiva</i> <i>Compatible</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM multimedia dirigido a niños en el proceso de la escritura y la lectura inicial, desde una concepción de herramienta de comunicación instrumental. • Promueve la aventura de aprender por medio de la interactividad. • Pipo presenta un multimedia como herramienta de instrucción; que es limitado en el desarrollo hipertextual, conectividad mínima y una interacción básica por medio de enlaces. • Utiliza manual escrito en PDF para su instalación básica junto a recomendaciones mínimas para su acceso al ordenador en la carátula del CD ROM. • En el juego hay la posibilidad de pulsar la tecla F1 para obtener una explicación resumida del juego. Además te permite siempre ir a la ayuda general, que puede ser impresa. Ésta consta de 4 apartados generales que son: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cómo funciona el programa. 2. Pantalla de configuración. 3. Consejos Didácticos. 4. Generalidades <p>-Es compatible con las plataformas Windows 2000, XP, VISTA, W7.</p> |

Tabla #3**Análisis “El camino a la lectura, conejo lector”**

| Categorías | Subcategorías | Datos |
|----------------------------|------------------------------------|--|
| Concepto de lectura | <i>Mecánica</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Durante el recorrido en el camino de la lectura el alumno puede seleccionar diferentes libros, cada libro contiene un texto narrativo, guiado por el conejo lector. • Lectura de palabras presente en los diferentes ejercicios. • Lectura de letra - imagen; repitiendo la palabra presente. |
| | <i>Decodificación</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las letras, sílabas y palabras con su respectiva fonética. |
| | <i>De transmisión</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Se hace presente en el inicio del libro la inducción de sílabas, palabras con su respectiva relación sonido y grafía. Se muestran juegos donde el escenario principal es el recorrido por el bosque, que están concebidos como iniciación e introducción a las letras del abecedario. El conejo lector y sus amigos indican el sonido de la letra, sílaba, palabra y el niño(a) debe seleccionar la grafía correspondiente que se encuentra. |
| | <i>Con función social</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Texto narrativo; elaborado desde conceptos previos (palabras aprendidas del juego) |
| | <i>Verbalista</i> | <ul style="list-style-type: none"> • En “<i>El conejo lector</i>” se observa la introducción a la lectura reconociendo la palabra con su respectivo sonido. |
| | <i>Fonética - sintética</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Construir palabras. Construir frases. Memorización auditiva de cada palabra. • Durante el juego el niño debe memorizar la letra y reconocerla en cada escenario, las sílabas con su respectiva grafía y sonido para poder identificar cada palabra y luego poder leer una frase. Hasta llegar a la lectura completa de las diferentes historias. • Practicar las palabras más sencillas de la cartilla. Lectura. Asociar palabras con imágenes/dibujos. Ha de buscar la letra, la sílaba, la palabra que lleva el dibujo correspondiente. En este caso se interactúa señalando un objeto, animal, acción, cada uno |

| | | |
|------------------------------|---|--|
| | | <p>inicia con la letra inicial, no sobrepasa de cinco palabras nuevas por historia, con las cuales se ha construido una historia previa, que el niño(a) repite y señala.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el juego el niño debe leer en orden las letras establecidas en el juego. L S N P T M RR R B D C Q H CH G GU F J Ñ Y Z V LL X K. • Permite la grabación de la voz del niño repitiendo los conceptos enseñados |
| Concepto de escritura | <p><i>Sintética</i></p> <p><i>Sin función social</i></p> <p><i>Memorística</i></p> <p><i>Instruccional</i></p> <p><i>Evaluativa</i></p> <p><i>Lineal</i></p> <p><i>Por recepción</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Si se juega por primera vez, debe escribir su nombre. Debe escribirlo dos veces igual. • No se identifica la construcción de una tipología textual creada por el alumno.. • No se identifica un acontecimiento, motivación a los pequeños a crear historias u otros tipos de texto. • Reconocer letras y sílabas asociándolas con su respectiva imagen. Realizando como acción seleccionar las sílabas para construir cada palabra. • Reconocer de forma global las palabras. Asociar imágenes, debe resolver las actividades donde debe recordar la palabra y seleccionar la indicada. • Se identifica una interacción entre la selección de respuesta frente a la instrucción, mediante el uso de enlaces que permite interactuar con el juego. • Presenta correspondencia consecutiva de la letra inicial para conformar sílabas que ya están elaboradas y que en su consecución forman palabras y al final frases. Al final seleccionando las palabras formadas el niño debe copiar la frase escrita en el juego del pelicano y del mono. • Correspondencia del sonido que emite Raquel, el conejo lector, Sam y los demás animales; con la grafía que aparece en los diferentes juegos, en todos los niveles el niño debe corresponder sonido con sílaba, sonido palabra, sonido frase. • Durante todo el juego el niño debe relacionar el sonido de la letra, sílaba, palabra y frase que indica Conejo lector relacionando con su respectiva grafía; en una segunda etapa se le exige haber |

| | | |
|--------------------------------------|--|--|
| | <p>Autoritaria</p> <p>Hiper-realizada</p> <p>Pasiva</p> | <ul style="list-style-type: none"> • El juego está elaborado de tal forma que un niño puede manejarlo sin muchas orientaciones, ya que se concibe que el niño maneja estos recursos y los personajes le facilitan el recorrido. • Sujeto pasivo que debe memorizar y replicar conceptos, estilo espejo. |
| <p>Concepto de tecnología</p> | <p>Mediática</p> <p>Interactiva</p> <p>Instruccional</p> <p>Programable</p> <p>Compatible</p> | <ul style="list-style-type: none"> • El conejo lector es una colección de juegos educativos en CD-ROM multimedia dirigido a niños en el proceso de la lectura inicial, desde una concepción de herramienta de comunicación instrumental. • Promueve la aventura de aprender por medio de la interactividad y el enriquecimiento gráfico que trae. • Esta organizado por una base de información en bloques distintos de contenido (libros), conectado a través de una serie de enlaces entre gráfica, imagen y sonido. • El conejo lector presenta un multimedia como herramienta de instrucción; que permite una interacción por medio de enlaces y dispone de vínculos para recibir información durante el juego. • En el juego hay la posibilidad de pulsar la tecla F1 para obtener una explicación resumida del juego. Además te permite siempre ir a la ayuda general, que puede ser impresa. Ésta consta de 4 apartados generales que son: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cómo funciona el programa. 2. Pantalla de configuración. 3. Consejos Didácticos. 4. Generalidades <p>-Es compatible con las plataformas Windows 2000, XP, VISTA, W7.</p> |

INTERPRETACIÓN

Los hallazgos encontrados mediante la categorización de la información de los libros multimedia me llevaron a evidenciar una información valiosa respecto a cada categoría y sus respectivas subcategorías; utilizando los datos respectivos de cada categoría presento el siguiente documento interpretativo.

Las fuentes de análisis han sido los libros multimedia “Aprende a leer con Pipo 1” y “Conejo lector, camino a la lectura” presentando cada uno desde las categorías de concepto de escritura, concepto de lectura, concepto de pedagogía, concepto de infancia y concepto de tecnología muestra los siguientes resultados:

1. Concepto de lectura: trabaja como concepto una lectura mecanizada y de transmisión de conceptos; la repetición, memorización y la verbalización son su recurso didáctico para la ejercitación de la lectura, y como herramientas para promover una lectura significativa utiliza la decodificación, relación grafema-fonema.
2. Concepto de escritura: el concepto de escritura que se hace presente es sintético, fonético; parte de letras y sonidos para formar con ellas palabras y frases; como recurso didáctico utiliza la memoria, la repetición y la evaluación. Promueve una escritura por recepción, sin sentido social y sin construcción de texto.
3. Concepto de pedagogía: el concepto de pedagogía que se identifica es conductista trabajando la ejercitación, el refuerzo y la comprobación de

resultados, mediante métodos de exposición descriptiva, transmisión, instrucción y por contenidos. Para al final evaluar los conceptos desde la memorización.

4. Concepto de infancia: se identifica una infancia pasiva, coactiva frente al aprendizaje y social- relacional, autoritaria en cuanto a la relación alumno juego. El tipo de infancia que promueve no permite el desarrollo espontaneo del niño en la adquisición de la escritura es coactivo frente al aprendizaje.
5. Concepto de tecnología: manifiesta una tecnología mediática, instruccional e interactiva, trabaja como medio alfabetizador la interactividad y la hipertextualidad; aunque los libros presenta una hipertextualidad limitada para el alumno referente a consignar sus escrituras y avances de aprendizaje.

Desde esta interpretación de los datos obtenidos, puedo concluir como aspecto general que: es una herramienta elaborada desde un modelo pedagógico conductista que busca desarrollar el aprendizaje de la escritura y la lectura, utilizando como método didáctico la memorización y la reproducción del alfabeto desde lo sintáctico y fonético; basado en conceptos mínimos y que le apuesta a formar un alumno pasivo y que no le permite la formación espontanea en su aprendizaje, cuanto a la escritura.

PROPUESTA

Teniendo presente el recorrido realizado en esta investigación y con los hallazgos obtenidos presento la siguiente propuesta teórica, la cual puede ser un insumo o instrumento inicial para crear un libro multimedia que está dirigido al proceso inicial de la escritura y la lectura:

Nombre de la propuesta: “Edu-escritura”

¿Qué es?

“Edu- escritura” es una herramienta que permite explorar, expresar y crear el uso de la escritura y la lectura inicial por medio de la alfabetización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC); busca promover espacios (educativos) donde los educandos son quienes construyen el aprendizaje.

Para quien está dirigida

Para niños(as) en el proceso inicial de la escritura y la lectura; y en el manejo de las herramientas (TIC) promoviendo el trabajo interactivo con padres de familia y docentes.

Por qué se opta por esta propuesta o prototipo:

Retomando la investigación desde el análisis de los libros multimedia; se plantea como necesidad de crear una herramienta que promueva el aprendizaje de la escritura y la lectura inicial mediante el uso de recursos (TIC) donde este recurso permita la

alfabetización de los tres conceptos. Propuesta que se construye con la intencionalidad de que el alumno adquiriera un aprendizaje autónomo, exploratorio, creativo y le permita expresar sus avances de aprendizaje.

¿Cómo se desarrolla esta propuesta?

Se fundamenta desde cinco conceptos teóricos; el concepto de lectura, concepto de escritura, concepto de pedagogía, concepto de infancia y el concepto de tecnología, entendidos como:

Concepto de lectura: como la herramienta que le ayudara a crear hipótesis y analizar las situaciones comunicativas que se le presentan en los diferentes micro proyectos, cuestionando el ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo lo utilizo? ¿Cuándo es necesario su uso? ¿De qué manera puedo interactuar? Todos estos cuestionamientos dirigidos a reconocer la funcionalidad de la lectura en un contexto comunicativo social.

Concepto de escritura: se presenta como una herramienta comunicativa que se hace presente cuando el alumno requiere de su uso; no se presenta como la repetición de letras, palabras o frases, sino como el recurso que se tiene para elaborar respuestas a cuestionamientos e hipótesis que le surgen al alumno en el momento de interactuar en una situación comunicativa. El objetivo primordial es que el alumno identifique la escritura cuestionándose ¿Para qué me sirve? ¿Cómo la utilizo? ¿Cuándo la utilizo? ¿Qué huella histórica dejo con ella? Todos los cuestionamientos anteriores los pondrá en juego el alumno en los momentos de interactuar dentro del micro proyecto específico, que le exigirán una construcción de un texto social que será apoyado por medio del uso de herramientas que le guiaran en la construcción de productos como lo

es un diario, tarjetas, cartas, textos sociales y permitiendo la autonomía durante su aprendizaje

Concepto de pedagogía: se identifica esta propuesta con el modelo pedagógico contextual (socio-crítico) donde la finalidad es el desarrollo pleno de las potencialidades del hombre para alcanzar su libertad e identidad, y con ellas, convertirse en constructor de la nueva sociedad. Los contenidos se desarrollan como experiencia que contextualiza y relaciona la realidad, parte de problemas del entorno para comprender y buscar soluciones. La metodología que promueve es colectiva, dinámica y creativa, mediante la reflexión y la crítica. Utiliza la investigación como técnica didáctica básica que lleva a los educandos a una posición de cuestionamiento, generando una relación democrática y participativa. Sus representantes P. Freire, Habermas, Carlos Lerena, Zea, Dussel.

Concepto de infancia: El concepto de infancia que se hace presente en la propuesta es de carácter social; se promueve teniendo en cuenta el respeto por el desarrollo del niño en su proceso natural de maduración, una infancia espontánea, se establecen unas normas pedagógicas de aprendizaje que debe el infante acceder para poder interactuar dentro de “Edu-escritura” normas dirigidas al respeto, la tolerancia y la responsabilidad social, siendo así una formación de carácter social de la infancia. Esta propuesta está dirigida a niños entre los tres a los cinco años.

Concepto de tecnología: La propuesta proyecta el concepto de tecnología; como, la herramienta que sirve para una comunicación social conectiva, fundamentada en el

concepto de Cibercultura (interactividad, hipertextualidad, conectividad). La interactividad identificada como la posibilidad que tiene el estudiante para comunicarse con el juego multimedia; las posibilidades de poder interactuar con sonidos, imágenes, videos de una manera rápida y fácil gracias a la construcción de bases de datos. En el aspecto hipertextual permitir al niño ser lector, escritor y autor de cada una de las narraciones que se encuentra en la herramienta multimedia y por último la conectividad vista desde la facilidad de poder navegar desde el mismo multimedia hacia el ciberespacio mediante enlaces que redirigirán al estudiante a sitios de información y participación.

A través del uso de un CD ROM que contiene una serie de micro proyectos, desde este CD ROM encuentra unos enlaces que le redirigirán hacia un sitio web; que le permite al alumno exponer y dar a conocer el desarrollo de sus micro proyectos.

Descripción general de “Edu-escritura”

Es un libro multimedia interactivo que permite la conectividad con un sitio web y los enlaces a diferentes blogs. Su diseño está basado por una base de datos que puede guardar información escrita, grafica, de sonido y le permite al alumno su impresión y manipulación de la misma. Su mayor riqueza es la hipertextualidad que permite al alumno modificar, reinventar sus propias historias “Edu-escritura”.

Se puede encontrar en el CD ROM seis micro proyectos que buscan la interacción del usuario por medio del uso de la escritura y la lectura, en cada micro proyecto se plantea una situación comunicativa social; los contextos identificados son aquellos que comúnmente el un niño de cinco años se hace presente en su vida cotidiana, (La escuela, el

parque, la ciclo ruta, la tienda escolar, un sitio de video juegos, su casa) permitiendo así al usuario tener un acercamiento a situaciones reales que él vive. Cada micro proyecto le exige al usuario identificarse, presentarse ante un grupo de personajes que se hacen presente en cada escenario, debe utilizar el habla, la lectura y la escritura en diferentes momentos; como adiestramiento para luego ser partícipe de la red “Edu-escritura”.

CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación logre identificar conceptos que enriquecen y promueven una experiencia significativa; como son los conceptos trabajados de escritura, lectura, pedagogía, infancia y tecnología. Lo más sobresaliente de esta investigación es el objeto de estudio de la escritura; que desde su concepto se pudo identificar una riqueza pedagógica.

Desde mi valoración como investigador y docente puedo concluir que esta investigación deja los siguientes aportes:

1. La escritura es una herramienta de aprendizaje valiosa para el hombre; ya que por medio de ella podemos fortalecer una comunicación desde lo socio cultural, poder dar un sentido al acto de escribir como herramienta que rehace un contexto cultural, ideológico y político. Este objeto de estudio en los libros multimedia se manifiesta como una herramienta mecanizada, que promueve el aprendizaje desde lo sintético – fonético; utilizando la memoria, la repetición, la relación imagen – grafía – sonido, una propuesta que es valiosa pero que se puede enriquecer fortaleciendo debilidades, como por ejemplo frente a la falta de exploración de un texto social, dejar que el niño explore con autonomía su aprendizaje y pueda hacer de su escritura un objeto de comunicación.
2. La lectura es un proceso paralelo que fortalece la escritura; cada una de ellas complementa a la otra, desde esta postura es valioso decir que se debe enseñar a

leer, tal como se debe enseñar a escribir; desde la autonomía de un aprendizaje, desde necesidades comunicativas, proponiendo como método la exploración, el cuestionamiento del por qué, el para qué, el cuándo y el dónde. Una lectura que permita enriquecer los actos de habla, que si me desean escuchar debo exigir su voz. En los libros multimedia analizados se hace presente la lectura mecanizada, repetitiva desde el concepto de decodificación, fonético-sintético, utiliza el método de memorización, repetición y relación sonido- letra, sonido-palabra. Un factor importante proponer diferentes tipologías de texto para enriquecer la lectura y la escritura.

3. Desde el concepto de pedagogía me deja como conclusión que es importante tener presente e identificado el cómo, él para quién y qué se busca enseñar, cuestionamientos que debo plantear antes de promover una estrategia, un recurso, una técnica de aprendizaje frente a la escritura inicial. Es importante apostar a una propuesta o modelo pedagógico que promueva la autonomía, la no necesidad de evaluar, pero si la necesidad de comunicar, expresar, crear, proponer y ante todo que sea liberadora y que se construya desde lo socio cultural.
4. El concepto de infancia; deja como conclusión poder identificar la infancia desde el contexto de sociedad que vive y promueve, una infancia autónoma, desde un concepto de familia, hiper-realizada. En el libro multimedia se pudo identificar una infancia coactiva, pasiva frente al aprendizaje y que sigue instrucciones. Sería interesante promover una infancia desde lo socio cultural, que se pueda rehacer la infancia de nuestro contexto, que permita una infancia participativa.

5. Y por último; un concepto de tecnología; hoy más que nunca poseemos una humanidad globalizada; que puede interactuar de manera inmediata, que se comunica y posee gran cantidad de información. Es una herramienta maravillosa, el ciberespacio conformado por la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y lo más importante una herramienta que es alfabetizadora de sí misma y de la escritura. Los libros multimedia investigados mostraron ser una herramienta interesante de alfabetización inicial de las TIC; frente a la escritura; una herramienta que tecnificó un modelo pedagógico como el conductista, una herramienta que se construyó como método a seguir.

Una investigación que me enriquece como investigador y docente; que promueve en mi ser docente y de padre; cuestionamientos interesantes frente al proceso inicial de la escritura. Autores como Emilia Ferreiro; Ana Teberosky, Paulo Freire, Josset Jolibert, Zuleta, Barbero, Delia Lerner; mi profesora Clara cuervo; dejan en mi enseñanzas espectaculares, un enriquecimiento cultural y pedagógico

BIBLIOGRAFIA

Barbero. J (2005). "*Los modos de leer*". (Recuperado octubre 2011).

<http://www.c3fes.net/docs/modosleerbarbero.pdf>

Barbero, Jesús. (1987). "De los medios a las mediaciones", Barcelona (España)

Convenio Andrés Bello, Editorial Gustavo Gili S.A.,

Blanco, Catalina. (2011). "*Las perspectivas críticas de la incorporación de las tic*"

Seminario de problematización "Línea de tecnologías en educación". Bogotá.

Universidad javeriana.

Borja. I. (2004). "*La enseñanza de la escritura inicial y primaria, Colombia, 1994-*

2004). Bogotá.

http://201.234.78.173:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000238

[511](#)

Cano. B. (2004). "*La alegría de ser maestr@ Pedagogía y didáctica de la educación*

ética y los valores humanos". Bogotá. Paulinas.

Cuervo C. (2010). "*Leer y escribir como experiencias corporales: Una perspectiva*

estético-ética". En Modulo problematización. Bogotá.

Freire. P. (1970). Video. (2007) "*Las siete miradas de Paulo Freire*". (Recuperado octubre

2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=pmcGbbmBr1I>

Ferreiro. E (1979) y Teberosky. A (1979). “Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño” México. Siglo veintiuno.

Ferreiro. E (1989). Tomado de “Alfabetización en el nivel inicial”. (Recuperado octubre 2011)
<http://www.maestrasjardineras.com.ar/alfabetizacion.html>

Garassini. M. y Padrón C. (2004). “*Experiencias de uso de las TICS en la Educación Preescolar en Venezuela*”. Caracas. Universidad Metropolitana.

<http://www.comunicainfancia.cl/wp-content/uploads/2010/10/Experiencias-de-uso-de-las-TICs-en-la-educacion-preescolar-en-Venezuela.pdf>

Jolibert. J (2003) “Formar niños lectores y productores de texto” Libro Pdf.

Kalman, J. (2008).”*Escribir en la escuela*” (Revista ibero-americana. No. 46) Pdf.
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/800/80004608.pdf>

Lerner. D. (2001).”Leer y escribir en la escuela. Lo real, lo posible y lo necesario” Bogotá. Modulo de problematización.

Mahatma, Gandhi. Citado en Borja. I. (2004) “*La enseñanza de la escritura inicial y primaria, Colombia, 1994-2004*) Bogotá.

María Elena Garassini y Clementina Padrón. (2004) “Los docentes son grandes productores de Experiencias de uso de las Tics” 221-239 237 Vol. 4, N° 1 (Nueva Serie), Venezuela.

Marqués. P. (2000). “*Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones*”. DIM.

http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/publications/ThinkersPdf/piagets.PDF

Rodari. G. (1983). “*Gramática de la fantasía*”. España. Argos.

Tejada. C. (1995). “*Preschooler can benefit from exposure to computer technology but only if done right*”. Artículo publicado en “The Wall Street Journal”.

Vail. (2003). “*Uso del computador en la etapa inicial*”. (Recuperado Octubre 2011).

<http://lidomafer.lacoctelera.net/post/2008/11/17/el-uso-del-computador-la-etapa-preescolar>

Vygotsky. (1989: 49). Citado por Carvajal. G. “*Competencias de la oralidad e inserción en la cultura escrita*”. Bogotá. Universidad distrital (Investigación)

Zuleta. E. (“*El carácter social de la infancia. Proceso de desnaturalización*”.

Documento. s.p.i

ANEXOS

Manual del usuario “Conejo lector”

2

ACUERDO DE LICENCIA DE THE LEARNING COMPANY, INC.

PRODUCTO PARA UN SOLO USUARIO. El presente es un acuerdo legal entre usted (ya sea persona física o moral) y The Learning Company, Inc ("The Learning Company") AL ABRIR LOS PAQUETES SELLADOS QUE CONTIENEN LOS DISCOS O AL UTILIZAR EL SOFTWARE, USTED ACEPTA ADHERIRSE A LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO. SI NO ACEPTA ADHERIRSE A LOS TÉRMINOS DEL PRESENTE ACUERDO, Y USTED ES EL COMPRADOR ORIGINAL DEL SOFTWARE, DEVUELVA DE INMEDIATO EL SOFTWARE (INCLUYENDO LOS MATERIALES IMPRESOS) AL LUGAR DONDE LOS ADQUIRIÓ Y SE LE DEVOLVERÁ LA TOTALIDAD DE SU DINERO.

LICENCIA DE USO DE SOFTWARE DE THE LEARNING COMPANY

OTORGAMIENTO DE LA LICENCIA. Este Acuerdo de Licencia le permite utilizar una copia del software de The Learning Company (el "Software"), el cual puede incluir documentos en formato electrónico, en un solo computador o estación de trabajo. Se considera que el Software está "en uso" en un computador cuando se carga en la memoria temporal (RAM) o se instala en la memoria permanente (disco duro, unidad de CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de dicho computador. Usted no está autorizado a utilizar el Software en o a través de una red o cualquier otro dispositivo de transferencia sin que cada uno de los usuarios concurrentes tenga una copia original del Software y los documentos que lo acompañan.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL (COPYRIGHT). Todos los derechos de propiedad intelectual del Software (incluyendo todas las animaciones, sonido, imágenes, mapas, música, fotografías, video y texto incorporados en el Software) son propiedad de The Learning Company, sus proveedores y concesionarios, y están protegidos por las leyes de copyright de los Estados Unidos y las disposiciones de los tratados internacionales. The Learning Company, sus proveedores y concesionarios conservan todos los derechos que no se otorguen explícitamente. Usted deberá tratar el Software como cualquier otro material protegido por derechos de propiedad intelectual, excepto en tanto que se le autoriza ya sea a hacer una copia del Software exclusivamente para propósitos de respaldo o archivo, o a transferir el Software a un solo disco duro, siempre y cuando conserve el original exclusivamente con fines de respaldo o archivo. Usted no está autorizado a copiar los materiales impresos que acompañan al Software. Usted no está autorizado a prestar, rentar o alquilar el Software, pero puede transferir permanentemente sus derechos con base en este Acuerdo siempre y cuando transfiera la licencia que le otorga este Acuerdo, el Software y todos los materiales impresos que lo acompañan, y que no conserve ninguna copia, y que la persona que lo reciba acepte los términos de este Acuerdo. Usted no está autorizado a utilizar ingeniería inversa, descompilar o desensamblar el Software, excepto hasta el punto en que esta restricción esté expresamente prohibida por las leyes aplicables. Usted no está autorizado a distribuir copias impresas de parte alguna de la documentación para el usuario que se le proporciona en formato electrónico. Las restricciones que aquí se incluyen se aplican por igual a CD-ROMS híbridos, que pueden contener varias versiones del Software para utilizarse en distintos sistemas operativos. Independientemente del tipo de medios que usted reciba, sólo se le autoriza a utilizar la porción apropiada para un solo computador o estación de trabajo para un solo usuario.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. EN NINGÚN CASO SE CONSIDERARÁ A THE LEARNING COMPANY, SUS PROVEEDORES Y CONCESIONARIOS RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, ESPECIAL, INCIDENTAL, ECONÓMICO, DE COBERTURA O CONSECUENTES QUE RESULTEN DEL USO O INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE, LOS DOCUMENTOS PARA EL USUARIO O ASISTENCIA TÉCNICA CORRESPONDIENTE, INCLUYENDO DE MANERA ILIMITADA, DAÑOS O COSTOS RELACIONADOS CON PÉRDIDA DE GANANCIAS, NEGOCIOS, BUENA

VOLUNTAD, DATOS O PROGRAMAS DE CÓMPUTO, INCLUSO SI SE CONOCE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE THE LEARNING COMPANY, SUS PROVEEDORES Y CONCESIONARIOS SUPERARÁ LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL SOFTWARE. DEBIDO A QUE ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, LA ANTERIOR LIMITACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A SU CASO.

Para información sobre el procedimiento de instalación del programa, resolución de problemas y requisitos de hardware se recomienda consultar la documentación que se adjunta con el CD.

© 1996-97 The Learning Company y sus afiliados y concesionarios. Todos los derechos reservados. The Learning Company y El Conejo Lector son marcas registradas y *El Conejo Lector El Camino de la Lectura* es una marca comercial de The Learning Company. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A CIERTAS RESTRICCIONES Y LIMITACIONES DE GARANTÍA DE ACUERDO AL CONTRATO INCLUIDO.

4

ENFOQUE EDUCATIVO

Requisitos para aprender a leer

Aprendizaje ameno: consejos a los padres

El Conejo Lector aconseja sobre la lectura

PARA EMPEZAR

Registro

Uso del Mapa del camino de la lectura

LOS PAÍSES DE LAS LETRAS

Libros de cuentos

Las casas de los juegos

El Nido de Nani

La Banda de Héctor

El Revoltijo de Matías

Villa Marina

Las puertas de la sección

El Presentador de Opciones del Programa (POP)

APÉNDICES

Apéndice A: Botones de POP Apéndice B: Uso del teclado Apéndice C: Lista de palabras

** Para información sobre cómo instalar el programa, remítase a la documentación adjunta en la caja del CD.*

5

El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1 se basa en un método cuidadosamente estructurado para enseñar a leer, a la vez que intenta fomentar la afición por la lectura y el lenguaje. Las aliteraciones e interesantes efectos de sonido, así como los gráficos de gran colorido componen un marco ideal para la exploración por parte de los niños que empiezan a leer. Los Países de las Letras contienen 40 libros de cuentos de dificultad progresiva, reforzados por 100

lecciones encaminadas a desarrollar diversas aptitudes mediante actividades de comprensión oral, reconocimiento de letras y asociación de símbolos y sonidos.

El programa pretende:

__enseñar a leer,

__ofrecer la oportunidad de utilizar palabras,

__ayudar a pronunciar sílabas para crear palabras, dar a conocer las letras del alfabeto y los sonidos correspondientes,

__desarrollar un vocabulario elemental, oral y escrito, capacitar a los niños para leer cualquiera de los 40 libros de cuentos,

__fomentar la lectura en voz alta, cuidando de la entonación y el ritmo.

Los informes, con datos en forma de porcentajes basados en las actividades llevadas a cabo, sirven para que tanto padres como profesores tengan una idea clara del progreso de cada niño. Además, el programa registra las palabras especialmente problemáticas en cada caso y ofrece ejercicios de lectura suplementarios con el fin de practicar dichas palabras más a fondo. Los niños pueden optar por explorar un País de las Letras, leer un libro de cuentos o realizar una actividad, de forma que ellos mismos ejercen control sobre su propia experiencia didáctica.

Países de las Letras. Hay 20 Países, cada uno de los cuales presenta una consonante o una vocal. Al hacer clic sobre los objetos que comienzan por la letra del País, éstos realizan algún tipo de acción que motiva a los niños a explorar y asociar las palabras con los sonidos iniciales. Las diversas actividades contribuyen a ampliar el vocabulario mediante la conexión de representaciones de seres y objetos con las nuevas palabras escuchadas.

Libros de Cuentos. Hay 40 libros de cuentos (dos en cada País de las Letras) destinados a desarrollar la comprensión de la palabra oral y escrita y proporcionar vocabulario. Las palabras que integran los cuentos pueden escucharse aisladas o como parte de las historias, compuestas de palabras fáciles de leer, con el fin de fomentar la fluidez en la lectura. A medida que se avanza en la secuencia de libros, las frases que los constituyen van aumentando en extensión y complejidad. Al texto de cada página le corresponde una ilustración de la escena representada, para asegurar la comprensión. Si los niños necesitan ayuda para leer una palabra, la pueden oír con sólo hacer clic sobre ella.

6

La función de grabación y reproducción de los libros de cuentos permite que los niños practiquen la lectura en voz alta y puedan oír cómo lo han hecho. Así se anima a los niños a que se concentren en los elementos clave de la lectura (ritmo, tono y entonación entre otros). Los niños pueden grabarse a sí mismos mientras leen cada página y escuchar inmediatamente la grabación; o pueden guardarla para reproducirla en otro momento y escucharla con los padres o con los amigos. La función de grabación y reproducción motiva a los niños a leer y les ayuda a detectar y corregir sus propios errores, al comparar su lectura con lo escuchado a los personajes. Los lectores principiantes escuchan a los personajes del cuento, repiten y graban lo escuchado y así pueden oírse a sí mismos "leyendo".

Las Casas de los Juegos. En cada País hay una Casa de los Juegos donde los niños practican con palabras que reforzarán sus habilidades de comprensión y

expresión oral, lectura y razonamiento. Los juegos DECIR se basan en vocabulario presente en los cuentos del País en cuestión. Los niños ven cada palabra escrita y la escuchan al mismo tiempo; la repiten, la descomponen en sonidos y así desarrollan la capacidad para reconocer información visual y auditiva. ESCUCHAR contiene una serie de actividades para ayudar a los niños a pronunciar y aprender el sonido correspondiente a cada letra. Con la ayuda contextual de una frase y las pistas que proporciona la ilustración, las actividades LEER consisten en elegir la palabra más adecuada para completar una frase. PALABRAS presenta de forma visual y auditiva palabras que los niños deben identificar, para poner a prueba su capacidad de reconocer vocabulario. JUGAR ofrece a los niños la oportunidad de practicar palabras que han sido problemáticas para ellos, antes de avanzar a la unidad siguiente.

El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1 constituye un entorno perfecto para el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje de la lectura. Gracias a la ayuda suministrada y a las tareas de indagación que el programa fomenta, los niños ejercen un alto grado de control sobre el proceso de aprendizaje. ¡Y a la vez que aprenden adquieren seguridad en sí mismos!

Este programa está basado en el fructífero proyecto de lectura para principiantes (*Beginning Reading Program*) desarrollado por SWRL (*Southwest Regional Laboratory for Educational Research and Development*) tras una laboriosa tarea de investigación y experimentación en las aulas, con la participación de más de 100.000 niños.

¿Cuándo se considera a los niños preparados para utilizar *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1*? Para que obtengan el máximo provecho y diversión de este programa, los niños deberían saber:

- Distinguir letras de otros objetos.
- Seguir instrucciones sencillas.
- Mover el mouse y pulsar los botones; reconocer el efecto de estas acciones en la pantalla.

7

A continuación se ofrece una serie de consejos para que los niños saquen el máximo partido de *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1*.

- Anime a los niños a compartir sus experiencias y descubrimientos con usted. Este tipo de comunicación enriquece el proceso de aprendizaje.
- Pídeles que repitan las palabras de los juegos y lean en voz alta; esto les ayudará a recordar lo aprendido.
- Cuando estén leyendo uno de los cuentos, pregúnteles sobre lo que podría ocurrir más adelante: el ejercicio de predicción refleja la comprensión lectora y el razonamiento crítico.
- Experimente con la función de grabación y reproducción. Haga que los niños graben uno de los cuentos leído por ellos y luego lo reproduzcan para usted u otros niños. También puede sugerirles que personalicen las historias con su forma de leerlas, añadiendo cosas o dándoles otro sentido. Si los niños no han empezado a leer aún, puede leer usted

mismo y reproducir lo grabado para ellos.

__Pida a los niños que relaten sus cuentos favoritos en este programa. Así aprenderán a ordenar secuencias de hechos al tiempo que desarrollan el vocabulario adquirido.

__Hable con los niños sobre el carácter y las acciones de los personajes para potenciar el acercamiento al programa.

__Deje que los niños den rienda suelta a su imaginación. Sugierales que inventen otros cuentos basándose en los de este programa, o que tomen una escena de un País de las Letras como punto de partida de una historia nueva. El juego fomenta el deseo de aprender.

__Deje que los niños exploren cada escena libremente y a su propio ritmo, que visiten de nuevo los Países que quieran y releen sus cuentos favoritos. El disfrute de las actividades es un factor importante a la hora de aprender.

El Conejo Lector aconseja sobre la lectura

Son muchos los medios para aprender a leer. Las sugerencias detalladas a continuación pueden servir para fomentar y continuar el aprendizaje al margen de la computadora.

__Lea en voz alta para los niños a diario.

__Lea en voz alta todo tipo de textos: cuentos, cómics, letreros, etiquetas...

__Converse con los niños: sobre sus actividades, sobre cosas divertidas, sobre cosas importantes para ellos. Escúcheles atentamente. Hablando, los niños aprenden a usar el lenguaje.

8

__Lleve a los niños a la biblioteca local. Incluso los que no saben leer disfrutan con las ilustraciones de los libros.

__Anime a los niños a inventar historias basadas en imágenes de cuentos y otras fuentes.

__Sea un buen ejemplo: lea en su presencia para que se den cuenta de la importancia de esta actividad.

__Grabe sus cuentos favoritos para que puedan escucharlos cuando lo deseen.

__Sugierales que "dibujen" historias de su creación y luego las "lean".

__Ayúdeles a componer canciones y poemas humorísticos que contengan una letra o sonido concreto.

__Acostúmbreles a leer todo lo que les rodea. No tardarán en afianzar su capacidad de lectura y reconocer la importancia que tiene en la vida cotidiana.

__Organice juegos con palabras, como por ejemplo, averiguar objetos cuyo nombre empieza por una letra determinada.

9

Va a empezar una aventura de lectura. Para participar, hay que seguir las instrucciones que acompañan al CD para iniciar *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1*.

Registro

Para jugar a *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1*, es necesario registrarse introduciendo el nombre del jugador. En la pantalla de registro se enumeran todos los jugadores que ya han realizado este paso. También se indica para cuáles de esos jugadores hay espacio libre en el disco duro si desean grabar un libro de cuentos.

1 Haz clic en las flechas para encontrar tu nombre.

2 El micrófono indica que es posible guardar una grabación.

3 Haz clic aquí para insertar un espacio entre dos letras.

4 Haz clic aquí para cerrar el programa.

5 Haz clic aquí para abrir el mapa.

6 Haz clic aquí para incluir tu nombre en la lista.

7 Haz clic aquí para borrar una letra.

8 Haz clic en las letras para escribir tu nombre.

Para añadir un nombre a la lista de registro

1. Puede hacerse clic en las letras del alfabeto o utilizarse el teclado para inscribir el nombre del jugador en el cuadro de nombres. Cada nombre puede tener hasta un máximo de 15 letras y ha de ser distinto de los demás nombres en la lista.

Para borrar un error basta hacer clic en

10

o pulsar Retroceso (Windows® y Macintosh®). Para introducir un espacio entre las letras (el espacio cuenta como una letra) basta hacer clic en

.

2. Haz clic en

para abrir el mapa. Luego haz clic en la huella parpadeante para reunirte con el Conejo Lector y sus amigos.

Los nombres de los jugadores que han utilizado el programa anteriormente aparecerán en la lista de Registro. Al hacer clic en las flechas, es posible desplazarse por la lista para ver todos los nombres.

Para continuar un juego guardado

1. En primer lugar hay que resaltar un nombre, ya sea haciendo clic sobre él o escribiéndolo por medio de las letras del alfabeto o el teclado.

2. Haz clic en

o doble clic en tu nombre.

3. Cuando el mapa se abra, haz clic en la huella para continuar el juego guardado.

El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1 reserva en el disco duro espacio suficiente para que dos jugadores graben un libro de cuentos cada uno. Si el

11

espacio ya está ocupado y quieres grabar y guardar otro cuento, tendrás que utilizar el espacio de una de las grabaciones anteriores.

Para volver a utilizar el espacio del disco duro:

1. Haz clic en el nombre del jugador cuyo espacio deseas ocupar. Cuando el nombre esté resaltado, pulsa Ctrl + D (Windows) o control + D (Macintosh). Así desaparecerá el icono del micrófono.

2. Haz clic en tu nombre para resaltarlo.

3. Pulsa Ctrl + D o control + D otra vez. Junto a tu nombre aparecerá el icono del micrófono para indicar que hay espacio para tu grabación en el disco duro.

Nota: aunque el espacio dedicado a un jugador lo ocupe otro, el resto de información de juego correspondiente queda guardado bajo el nombre del jugador que ocupaba el espacio en primer lugar.

El nombre de un jugador se puede borrar de la lista en cualquier momento. La lista está completa con 99 nombres, por lo que deberá borrarse un nombre antes de poder añadirse otro. Al borrar un nombre de la lista se borra también del disco duro, junto con la puntuación correspondiente.

Para borrar el nombre de un jugador:

En primer lugar hay que hacer clic en el nombre del jugador que se desea borrar para resaltarlo. A continuación debe pulsarse Ctrl + R o control +D.

Uso del mapa del Camino de la Lectura

Después de escribir el nombre del jugador en el Registro, aparece el Mapa del Camino de la Lectura.

En *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura 1* hay 20 Países de las Letras. Por cada unidad de cuatro Países en los que completes las actividades, se abre la Puerta de la sección que da paso a la siguiente unidad. ¡Abre las cinco Puertas para descubrir el Reino de la Lectura!

12

1 La Puerta de la sección se abre si completas las actividades de los cuatro Países precedentes.

2 Haz clic aquí para cerrar el programa.

3 Haz clic aquí para abrir el libro de cuentos que has grabado.

4 Haz clic en Raquel y aparecerá en pantalla el texto de ayuda para utilizar el mapa.

5 La huella parpadeante indica el País de las Letras en que te encuentras.

6 Las letras indican que has completado las actividades de esos Países.

Para entrar en un País de las Letras:

__ Haz clic en la huella parpadeante para entrar en un País. En la siguiente sección, *Los Países de las Letras*, se explica cómo explorarlos.

Nota: La sección Apéndice A: Botones de POP explica la forma de acceder a los cuatro Países que componen una unidad mediante el botón Acceso.

13

__ __ __ ! " __ __ __ ! __ __ # \$! __

Emprende un viaje por el maravilloso Camino de la Lectura con el Conejo Lector y sus amigos, el Leon Sam y la Ratita Raquel. El Camino pasa por los 20

Países de las Letras. En cada uno de estos Países puedes escuchar el poema que explica cuál es la letra especial; explora la escena y haz clic sobre objetos que empiecen por esa letra, ¡hay montones de sorpresas! Además, en cada País hay dos libros; léelos y ganarás una estrella por cada uno. No olvides visitar la Casa de los Juegos, donde te esperan curiosos personajes que te invitarán a jugar con las palabras.

En el apartado *Aprendizaje ameno: consejos a los padres* de la sección *Enfoque educativo* hay más ideas para que disfrutes de este viaje.

Visita los 20 Países de las Letras. En cada uno jugarás con una letra diferente y aprenderás palabras por esa letra. Podrás:

__ escuchar el poema de cada País,

__ hacer clic sobre objetos que empiezan por la letra del País para encontrar montones de sorpresas,

__ leer dos libros de cuentos,

__ grabar tu voz mientras lees un cuento, escuchar la grabación y

__ jugar con palabras en la Casa de los Juegos.

1 Haz clic en objetos que empiecen por la letra del País en que estás y verás qué cosas hacen.

2 Haz clic aquí para entrar en la Casa de los Juegos.

3 Haz clic aquí para ir al siguiente País de las Letras.

4 Haz clic en la letra para escuchar el poema del País de nuevo.

14

5 Haz clic en el Conejo Lector para abrir el mapa.

6 Haz clic en POP para ver información sobre el programa y sus opciones.

7 La oreja indica que has grabado este libro.

8 La estrella indica que has leído este libro.

9 Haz clic en un libro para leer un cuento.

10 Haz clic en Raquel para ver en pantalla el texto de ayuda.

11 Haz clic en Sam para que te dé ideas.

12 Haz clic aquí para pasar al País de las Letras anterior.

Libros de Cuentos

En cada País de las Letras hay dos libros de cuentos para leer. Con cada cuento aprenderás nuevas palabras y cosas sobre Sam y sus amigos.

Para abrir un libro sólo tienes que hacer clic sobre él. Escucha el cuento, y lee tú también si quieres. Cuando llegues al final de un cuento y cierres el libro, verás aparecer una estrella en la tapa. Necesitas las dos estrellas de cada País para poder pasar al siguiente.

1 Haz clic aquí para pasar a la página anterior.

2 Haz clic aquí para pasar a la página siguiente.

3 Haz clic en el dibujo para colorearlo.

4 Haz clic en el camino para cerrar el libro.

5 Haz clic aquí para escuchar tu grabación.

6 Esta barra indica el tiempo que pasas grabando o escuchando.

7 Haz clic aquí para grabar tu voz leyendo.

8 Haz clic aquí para escuchar el texto de esta página.

9 Haz clic en una palabra para escucharla.

Si quieres, puedes grabar tu voz mientras lees en voz alta. Haz clic en y empieza a leer.

15

Cuando termines, haz clic en para escuchar lo que has grabado. Si quieres dejar de grabar o escuchar la grabación, haz clic en cualquier punto fuera de los botones. Recuerda que, para poder grabar tu voz, debe haber un micrófono junto a tu nombre en la pantalla Registro. Sobre esto hay más información en el apartado *Registro* de la sección *Para empezar*.

Nota: no puedes tener guardado más de un cuento. En cuanto empieces a grabar otro, el primero se borrará.

Las Casas de los Juegos

En este viaje tendrás tiempo para jugar juegos de palabras. ¡Verás qué divertido es y qué cosas tan asombrosas suceden!

En cada País de las Letras encontrarás una de las cuatro Casas de los Juegos: el Nido de Nani, la Banda de Héctor, el Revoltijo de Matías o Villa Marina. Para pasar al siguiente País debes completar todas las actividades de la casa de los Juegos.

Haz clic en el letrero de la casa para entrar en ella.

El Nido de Nani

La Banda de Héctor

16

El Revoltijo de Matías

Villa Marina

En cada Casa hay tres actividades: una de ella es **DECIR**, la otra es **PALABRAS** y la tercera puede ser **ESCUCHAR**, **LEER** o **JUGAR**

Para cerrar la casa al terminar la actividad haz clic en

El Nido de Nani es la primera Casa en cada unidad; en ella encontrarás a la simpática Nani y los pájaros palabreros. Haz clic sobre Nani siempre que quieras escuchar las instrucciones para realizar la actividad.

17

DECIR

Repite la palabra que diga Nani y luego haz clic sobre ella.

ESCUCHAR

Pronuncia las partes de la palabra que aparece sobre los huevos y luego haz clic sobre ellos para formar la palabra.

PALABRAS

Haz clic en las palabras que vaya diciendo Nani para que los pájaros palabreros salgan de sus cascarones.

18

La Banda de Héctor

La Banda de Héctor es la segunda Casa de cada unidad. Juega a los “comepalabras” con Héctor y su banda para ayudarles a encontrar sus instrumentos. Haz clic sobre Héctor siempre que quieras escuchar las instrucciones para realizar la actividad.

DECIR

Repite la palabra que diga Héctor y luego haz clic sobre ella.

LEER

Haz clic en la palabra adecuada para completar la frase. El dibujo te ayudará.

19

PALABRAS

Haz clic en todas las palabras que diga Héctor para hallar los instrumentos y formar una banda de música.

El Revoltijo de Matías es la tercera Casa de cada unidad. Juega con el Mono Matías y ayúdale con los cacahuetes. Haz clic sobre Matías siempre que quieras escuchar las instrucciones para realizar la actividad.

DECIR

Repite la palabra que diga Matías y luego haz clic sobre ella.

20

ESCUCHAR

Haz clic en la bellota si la palabra que oyes termina igual que la palabra escrita encima de la bellota. Haz clic en el cubo de basura si termina de forma diferente.

PALABRAS

Haz clic en todas las palabras que diga Matías para averiguar qué esconden las bellotas.

Villa Marina

Villa Marina es la cuarta Casa de cada unidad. Aquí jugarás con el Pez Pepe. Haz clic sobre Pepe siempre que quieras escuchar las instrucciones para realizar la actividad.

21

DECIR

Repite la palabra que diga Pepe y luego haz clic sobre ella.

PALABRAS

Haz clic en la palabra que oigas para mover los caracoles. ¿Cuál de ellos será el ganador de la carrera?

JUGAR

Haz clic en la palabra que diga Pepe.

22

Las Puertas de la Sección

Al completar todas las actividades de PALABRAS de una unidad, si la calificación (puntuación) es alta, la Puerta de la sección aparecerá en el cuarto y último País de la unidad. Cruza la Puerta para pasar a la siguiente unidad y continuar el viaje.

_____!_____"

Al completar una actividad de PALABRAS en una Casa, recibirás una calificación según las respuestas correctas. La calificación aparece en forma de porcentaje en el Informe del progreso de POP (consulta el apartado *El Presentador de Opciones del Programa*, más adelante en esta sección). Los

juegos de PALABRAS de las dos primeras Casas (el Nido de Nani y la Banda de Héctor) incluyen palabras que pudieran ser desconocidas para ti, por eso la calificación obtenida ahí tendrá menos importancia que la conseguida en juegos de PALABRAS posteriores (en el Revoltijo de Matías y Villa Marina).

Si tienes las estrellas de los ocho libros de cuentos de una unidad y la calificación que has conseguido en esa unidad es igual o superior al porcentaje indicado en el Informe del progreso, aparecerá la Puerta de la sección. El *Apéndice A: Botones de POP* explica cómo utilizar el botón Progreso para ver la calificación o modificar el porcentaje mínimo necesario.

Si la calificación que has obtenido en la unidad no es lo suficientemente alta, continúa el juego con las actividades de cualquiera de las Casas. La calificación irá aumentando a medida que progresas.

Con las actividades de PALABRAS, el programa registra qué palabras has utilizado correctamente y cuáles no. Con cada actividad habrá palabras nuevas, pero las que hayas fallado volverán a aparecer en la unidad para que puedas practicar con ellas.

El presentador de opciones del programa (POP)

POP aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla en los Países de las Letras. POP es el nombre abreviado de Presentador de Opciones del Programa, y proporciona información sobre el programa y las opciones. En el *Apéndice A* encontrarás más información sobre los botones de POP.

23

_____ \$ _____

____ Para abrir POP, haz clic sobre él.

____ Para cerrar POP, haz clic en los ojos.

____ Para seleccionar un botón, haz clic sobre él.

1 Haz clic en los ojos de POP para que se cierre.

2 Haz clic en el botón que quieras seleccionar.

24

Progreso. Este botón da acceso al Informe del progreso que muestra la puntuación de cada unidad completada y permite cambiar la calificación mínima, es decir, el porcentaje necesario para abrir la Puerta de la siguiente unidad. El valor predeterminado es 80%, pero puede cambiarse a cualquier múltiplo de 10 entre 0% y 100%.

Si se aumenta el valor de la calificación mínima, la dificultad de las actividades también aumenta y probablemente cueste más tiempo alcanzar la calificación requerida. Si se reduce dicha calificación, será más fácil avanzar hasta la siguiente unidad. Un valor de 0% garantiza el mejor ambiente de juego y exploración, y permite completar el viaje aun sin conocer realmente el vocabulario de lectura. Para guardar en el disco duro el Informe del progreso, basta con pulsar Ctrl + S en el teclado.

1 Haz clic en una de las flechas, para aumentar o reducir el valor de la Calificación mínima.

2 Calificación mínima necesaria.

Educación. Este botón da acceso a información general acerca del contenido pedagógico del programa.

25

1 Regreso a la pantalla principal de POP.

2 Información sobre la serie de lectura El Conejo Lector.

3 Información sobre el aprendizaje de la lectura.

4 Información sobre el proceso de lectura infantil.

Acceso. Este botón permite establecer el número de Países de las Letras disponibles en cada momento. Si se elige sólo uno (el valor predeterminado) proporciona acceso escena por escena. Los Países se presentan en orden correlativo, según el programa didáctico establecido. No se puede pasar al siguiente País si antes no se han completado los dos libros de cuentos y se han realizado las actividades de PALABRAS en la Casa de los Juegos.

Si se elige tener acceso a cuatro Países simultáneamente, se tendrá acceso unidad por unidad, y el jugador puede visitar cualquiera de los Países que componen una unidad usando el mapa. Pero para que aparezca o se abra la Puerta de la sección es preciso obtener las estrellas de los ocho libros de cuentos y alcanzar la calificación mínima.

Libro. Este botón da acceso a las diversas opciones de lectura de los libros de cuentos. Al hacer clic en el botón se abre la pantalla Opciones de los libros.

26

1 Al hacer clic en Raquel aparece en pantalla el texto de ayuda.

Lectura automática es el botón que permite escuchar los cuentos en boca de los personajes protagonistas. Al hacer clic en este botón, aparece una línea transversal sobre él para indicar que se ha desactivado la función. Se reactiva haciendo clic de nuevo sobre él. Para escuchar lo que dice 1a página de un cuento abierta en ese momento, hay que hacer clic en el dibujo de la esquina inferior izquierda; esto funciona aunque el botón Lectura automática esté desactivado. **Nota:** si el botón está activado al abrir un cuento que has grabado, lo escucharás leído por ti en lugar de las voces de los personajes.

Grabar es el botón que controla la función de grabación y reproducción. Esta función esta activada al utilizar el programa por primera vez. Para desactivarla, hay que hacer clic en el botón Grabar; sobre el botón aparecerá una línea transversal para indicar que la función está desactivada. Para reactivarla, basta con hacer clic en el botón de nuevo. Si está desactivada, los botones de grabar y reproducir no aparecen en las páginas del cuento; tampoco funcionan los comandos del teclado para grabar y reproducir.

Mapa. Este botón abre el mapa del Camino de la Lectura.

Registro. Este botón abre la pantalla de registro. Desde esta pantalla puede empezarse el juego como nuevo jugador.

Ayuda. Este botón hace aparecer el texto de ayuda correspondiente a la pantalla actual. Al hacer clic en el texto, Raquel lo leerá.

Sonido. Este botón activa y desactiva las voces, la música y el sonido del juego. Sobre el botón aparece una línea transversal cuando el sonido está desactivado. De ser así, no se oyen los poemas de los Países de las Letras ni los cuentos;

además, las Casas de los Juegos están cerradas y no se puede entrar en ellas.

27

Salir. Este botón sirve para cerrar *El Conejo Lector - El Camino de la Lectura I* a la vez que se guarda el juego actual de forma automática.

28

! _ % _____ ' & _
 (_____ # _ ! _____

Tecla Función

General

[Ctrl] [M] (Windows) Activar y desactivar el sonido.

_ [M] (Macintosh)

[Espacio] Ir directamente a la pantalla de registro desde la secuencia de introducción, o al mapa desde la secuencia de cierre.

Registro

[Ctrl] [R] o [control] [R] Borrar definitivamente el nombre resaltado en la lista de registro.

[Ctrl] [D] o [control] [D] Asignar a un jugador espacio en el disco duro anteriormente ocupado por otro jugador.

[Retrosceso] (Windows y Borrar letras. Macintosh)

[Entrar] o [Retorno] Escribir el nombre de un nuevo jugador.

[Esc] Cerrar el programa.

Mapa

[Entrar] o [Retorno] Seleccionar el País de las Letras sobre el que está la huella.

[] o [] Mover la huella hacia adelante, hasta el siguiente País disponible, o hacia atrás, al País anterior.

[F1] o [1] Ver la ayuda que proporciona la Ratita Raquel (Esc para cerrar la ayuda).

[Ctrl] o [Control] [1] Hacer que los Países estén disponibles como unidades.

[1], [2], [3], [4] y [5] 1, 2, 3, 4 y 5, respectivamente.

29

[Ctrl] o [Control] [1] Borrar cambios realizados.

[Esc] Cerrar el programa.

Países de las Letras

[Ctrl] [S] o _ [S] Guardar el Informe del progreso mostrado en POP.

[F1] o [1] Ver la ayuda proporcionada por la Ratita

Raquel (Esc para cerrar la ayuda).

[F4] o **[4]** Abrir POP (Esc para cerrarlo).

[F8] o **[8]** Seleccionar el indicador de dirección izquierdo para ir al País anterior.

[F9] o **[9]** Seleccionar la Casa de los Juegos.

Letra del País Seleccionar cosas que empiezan por esa letra para que entren en acción.

[Esc] Regresar al Mapa.

Libros de Cuentos

[Entrar] o **[Retorno]** Repetir la lectura de la página.

[R] Comenzar la grabación de un libro de cuentos.

[L] Comenzar la reproducción de una grabación.

[Esc] Cerrar el libro.

[P] Colorear el dibujo.

[] o **[]** Ir a la página siguiente o a la anterior.

[F1] Ver la ayuda que proporciona la Ratita

Raquel (Esc para cerrar la ayuda).

Casas de los Juegos

[Entrar] o **[Retorno]** Seleccionar la palabra correcta en los juegos DECIR; seleccionar una palabra en la Banda de Héctor.

[I] Escuchar de nuevo las instrucciones del personaje de la Casa.

[F1] o **[1]** Seleccionar la primera palabra de cualquier actividad. Poner una palabra en 30

el cubo de basura de la actividad DECIR en el Revoltijo de Matías.

[F2] o **[2]** Seleccionar la segunda palabra de la actividad PALABRAS. Poner la palabra en la bellota en la actividad DECIR del Revoltijo de Matías.

[F3] o **[3]** Seleccionar la tercera palabra de la actividad PALABRAS.

[] Mover hacia la izquierda la hormiga en la Banda de Héctor.

[] Mover hacia la derecha la hormiga en la Banda de Héctor.

[Esc] Regresar al País de las Letras.

31

!_ % _____ & _

— #! _____! !'\$! —

Éstas son algunas de las palabras clave utilizadas en los libros de cuentos y en las actividades de las Casas de los Juegos.

Abeja dentro más Sam
abierta desastre máscara semilla
agua deseo Matías ser
agujero él mejor será
ahora en mi sí
alas encontré mía Siz
Ana enfadado mira sobre
arena enferma muñeco sol
autobús es muñecos sombra
ayuda esconde Nani sombrero
bajo ésta necesito son
balsa éste nieve soy
barro flaco no su
bate fuerte nuez sube
Bill gané oigo suya
bola golpea Pablo tabla
cae gordo pastel tenemos
cama Héctor pelota tiene
campana hola pero todavía
cerrada hormiga pez toma
comen la pies triste
con las playa trompa
concha libro pon tronco
contenta llena ponemos un

32

corre llueve pozo una
cubo los qué vemos
dame malo quién vendo
daño mancha Raquel veo
de mano red Zum
deja manzana sábana

33

EQUIPO DE DESARROLLO

Productora

Cynthia Johnson

Directora de marketing

Diana Waterson

Ingeniero de software

Cuong Nguyen

Ingenieros de sonido

Brian Burge

Ned Lott

Ingeniero de control de calidad

Steven Imes

Artista/dibujante de animación

Mike Gray

Editor

Ronnie Jacobson

Pruebas

Elise Gordillo

Kenneth LeVie

Jon Parkes

George Saba

COLABORADORES**coordinación de pruebas de campo**

Shelly Hall

coordinación de marketing

Mark Wilson

Animación

Six Foot Two Productions

pruebas infantiles

Nancy Armstrong

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

Thea Smith, Gary Johnson, Jeffrey Kessler, Sean Russel

ASESORES PEDAGÓGICOS

Dr. Howard Sullivan, profesor de educación (Universidad del estado de Arizona); responsable principal del Beginning Reading Program de SWRL

Dr. Robert Calfee, profesor de educación (Universidad de Stanford)

Dr. David Reinking, profesor de educación (Universidad de Georgia)

Ora, Ruth Nathan, especialista en lectura

Susan Clark, profesora

David Herz, profesor

Carol Lindman, profesora

Nancy Pollock, profesora

Leo Ott, Carole Kochan, Derick Yo

Autora del Manual del usuario

Janet Joers

Voces

Nedda Gori

Javier Lizarzaburu

Juan Cristóbal Retana

Araceli Uriarte

34

Gerente de producto en español

Claudio Valenzuela Panisello

El contenido didáctico de este programa está basado en el proyecto de lectura para participantes (Beginning Reading Program) desarrollado por SWRL (Southwest Regional Laboratory for Educational Research and Development).

35

#* ___ _!\$ _____ + _____, _!_ - _

Desde 1980, The Learning Company desarrolla el software educativo de la más alta calidad disponible en el mercado. Nuestros productos, ganadores de numerosas distinciones, estimulan la creatividad de los niños y desarrollan su habilidad de pensamiento al mismo tiempo que les sirve para practicar áreas básicas del currículo tales como lectura, lengua y matemáticas.

Cada uno de los programas de The Learning Company pasa por una extensa fase de investigación y pruebas en la que participan educadores, padres y niños. En cada producto se busca un equilibrio ideal entre el aspecto educativo y el entretenimiento. De esta manera su hijo aprende jugando.

¿Cómo se logra esto? Utilizando personajes simpáticos, situaciones

estimulantes y escenarios muy atractivos; creando gráficos y sonidos que hacen uso de tecnología avanzada; incorporando niveles progresivos de dificultad y diseñando las áreas de juego de tal forma que se puedan personalizar y adaptar a las necesidades individuales de su hijo.

Como padres y educadores sabemos que la educación es un proceso continuo. Por esta razón hemos desarrollado el Sistema de Aprendizaje Temprano™. Este sistema agrupa los productos cuidadosamente según la edad a la que estén dirigidos, permitiéndole a usted seleccionar con confianza los productos que sean más apropiados para cada etapa de desarrollo de su hijo. Como parte integral del Sistema de Aprendizaje, cada producto está diseñado para una edad determinada, enfatizando un área específica del currículo y tratando temas adecuados para despertar en su hijo interés en aprender.