

INICIACIÓN A LA LECTOESCRITURA

“Iniciación a la Lectoescritura” está dirigido principalmente al alumnado de Educación Infantil y del Primer Ciclo de Educación Primaria, pero también a escolares con Necesidades Educativas Especiales que necesiten realizar actividades que estimulen y maduren las áreas que intervienen en la adquisición de la lectoescritura.

Las estadísticas sobre las dificultades en el aprendizaje de la lectura son muy variables, pero la mayoría admite que entre el diez y el quince por ciento del conjunto de escolares tiene problemas para su aprendizaje normal.

Esto no es sorprendente si se considera que la lectura implica captar e interpretar, significativamente, símbolos verbales impresos.

Por otra parte, la dificultad para leer es reconocida como una de las causas determinantes de escaso rendimiento escolar; y ello es muy comprensible, dado que la lectura posee la doble función de ser medio de instrucción en sí mismo e instrumento básico para la adquisición y manejo de las otras materias escolares.

La lengua no sólo es un objeto de conocimiento sino que es también el instrumento de aprendizaje por excelencia. La lengua es un eje vertebrador de la actividad escolar, tiene una importancia capital como cimiento de todo el conocimiento y su incidencia en el aprendizaje de las demás materias es clave.

Con “Iniciación a la Lectoescritura” hemos pretendido elaborar una serie de actividades, dirigidos fundamentalmente al alumnado de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria, que contribuyan al estímulo y maduración de las áreas que intervienen en la adquisición de la lectoescritura.

La aplicación es utilizable desde cualquier sistema operativo, con la única condición de disponer de un navegador que tenga instalado el reproductor Macromedia Flash Player, que tiene una difusión tan amplia que puede considerarse un estándar en el mundo web.

El fichero de inicio de la aplicación es **index.html**.

Si hemos descargado la aplicación y la tenemos instalada en el disco duro de nuestro ordenador, puede aparecernos una advertencia de seguridad similar a esta:



Para solucionar el problema pulsamos en el botón **Configuración** que nos lleva a la siguiente dirección:

http://www.macromedia.com/support/documentation/es/flashplayer/help/settings_manager04.html

Veremos el administrador de configuración de Adobe Flash Player:



Pulsamos en **Editar, Agregar, Buscar carpeta** e indicamos la carpeta donde tenemos instalado el programa, a continuación cerramos el navegador y ya podemos iniciar la aplicación en modo local.

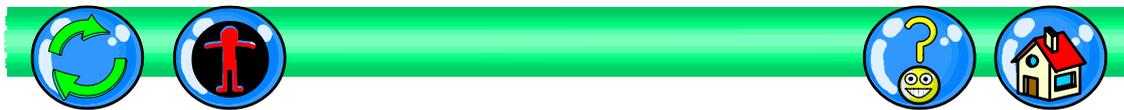
Los usuarios de Windows también pueden iniciar la aplicación desde el fichero **iniciowin.exe**

El programa tiene diversos módulos en los que se trabaja la orientación espacio-temporal, la discriminación visual y auditiva, la memoria, la grafomotricidad con el ratón, la atención...

Desde la página inicial, se muestran una serie de iconos que permiten acceder a los diferentes módulos de los que se compone el programa.



Todas las aplicaciones comparten la siguiente barra de botones:



Icono	Acción
	Permite repetir el ejercicio desde el principio.
	Si al acercar el ratón, cambia a  nos permite avanzar dentro del ejercicio.
	Proporciona ayuda e informa sobre si el ejercicio se realizo bien  o con errores  .
	Lleva al menú principal del programa.

Módulos del programa:

Programa	Breve descripción
<p data-bbox="213 678 344 707">Siluetas</p> 	<p data-bbox="395 412 1289 483">Asociar una figura con su sombra. Hay que arrastrar la figura hasta su sombra.</p> 
<p data-bbox="204 1469 352 1498">Absurdos</p> 	<p data-bbox="395 1202 1305 1274">Hay que buscar los absurdos o errores que se muestran en una escena.</p> 

Colorea



Permite elegir entre varias opciones:

- Colorear libremente un dibujo.
- Colorear igual que el modelo.
- Colorear como indican las sílabas.
- Colorear de forma simétrica.



Puzzles



Podemos elegir entre diez puzzles diferentes. El botón de ayuda muestra durante unos instantes la imagen que hay que componer.



Formas



Este módulo tiene dos partes:
 En una primera tenemos que seleccionar las figuras que cumplen determinadas condiciones. Por ejemplo: "Señala las figuras rojas".
 En una segunda parte hay que encontrar la figura igual a una dada.



Empareja



Se muestran 8 figuras que hay que asociar dos a dos.



Leer



En este módulo debemos seguir varios pasos:

1. Elección del grupo de palabras que queremos trabajar.



2. Exploración: Se ven los dibujos en pantalla y al hacer clic en ellos se muestra la palabra a la vez que se reproduce su sonido.



Para continuar pulsar



3. Asociación con ayuda: habrá que arrastrar las palabras sobre su dibujo.

Las palabras se muestran sombreadas.



4 Asociación sin ayuda:



5. Escribir los nombres de las palabras. Al poner el puntero del ratón sobre las sílabas, se oye su pronunciación. Al pulsar sobre la sílaba correcta, se escribe.



6. ¿Cuál falta? Hay que señalar la palabra cuyo dibujo no está.



6 Formar parejas:



Tiene las mismas palabras que Leer.
El icono de ayuda muestra cómo se escribe la palabra.

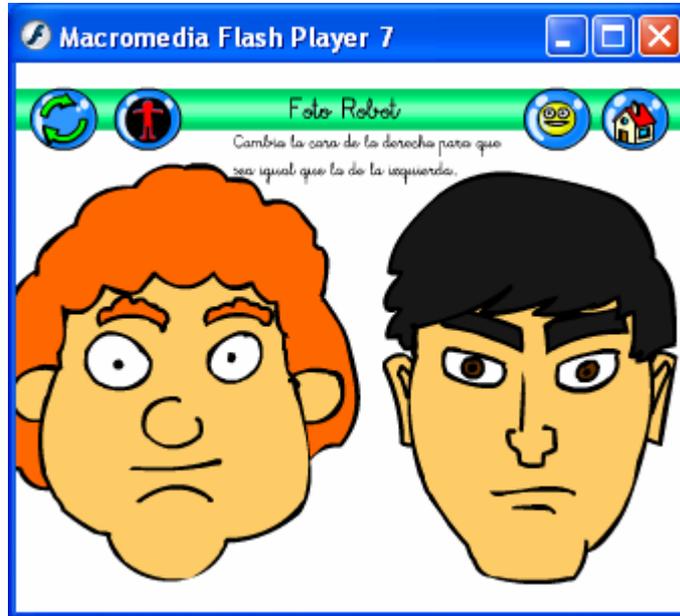
Escribir



Retrato
Robot



Hay que cambiar la cara de la derecha hasta que sea igual que la de la izquierda. Los cambios se hacen pulsando con el ratón sobre la parte que queremos cambiar.



Ordenar
por
tamaño



Ordenar dibujos de mayor a menor y de menor a mayor.



Busca el intruso



Señalar la figura que no tiene nada que ver con las otras.



Circuitos de vocales



Ejercicios de grafomotricidad con el ratón. Hay que llevar un coche o una piragua por unos circuitos con la forma de las vocales.



<p>Ordenar historia</p> 	<p>Ordenar las viñetas de una historia. Los ejercicios tienen tres o cuatro viñetas.</p> 
<p>Buscar diferencias</p> 	<p>Encontrar cinco diferencias entre dos dibujos. Las diferencias se señalan en el dibujo de la derecha.</p> 

Busca 2
Iguales



Buscar dos letras o dos figuras iguales.



Buscar
Sílabas



Coger los globos que tengan la sílaba que se indica en la barra de menú. Si se pulsa sobre un globo equivocado explota.



En la primera pantalla se ven diversos músicos. Al acercar el puntero del ratón a cada uno sonará el instrumento correspondiente



Música



Una vez explorados todos los sonidos se debe pulsar en



el icono , para pasar a una pantalla en la que se reproducirán los sonidos y habrá que indicar de qué instrumento provienen.



<p>Cuento: "En busca del tesoro"</p> 	<p>Cuento animado interactivo. Tras superar diversas pruebas, formamos parte de la tripulación que dirige el capitán pirata Morgan y lo acompañamos en la búsqueda de tesoros.</p>
<p>Cuento: "De paseo por el barrio"</p> 	<p>Cuento animado interactivo. Lucia y Andi dan un paseo por el barrio y con ellos conocemos diversos oficios.</p>

Para cualquier sugerencia o duda dirigirse a: flopezhijano@yahoo.es