MILADIS FORNARIS MÉNDEZ*
ALEXANDER TORRES QUIÑONES**
Escuela Especial "Alfredo Noa Díaz"*
Instituto Superior Pedagógico "Frank País García"**
Santiago de Cuba, Cuba
mfornaris@scu.rimed.cu, atorresq@scu.rimed.cu

Guión de software educativo para la adquisición de la Lectura–Escritura para escolares retrasados mentales de las Escuelas Especiales

La informática ha pasado por difíciles etapas, vale destacar el uso del hombre de los dedos de las manos para contar, el uso del ábaco, de las reglas de cálculo, el diseño de la máquina analítica, la construcción de la mark 1, más adelante la primera generación de máquinas electrónicas. En la década del 50 sale a la luz la segunda generación basada en diodos transistores. En la década del 60 surge la tercera generación basada en circuitos integrados en la década del 70 surge la cuarta generación, con los microprocesadores.

La evolución de esas tecnologías ha provocado el surgimiento del lenguaje de programación, motivado una revolución con alto nivel de interacción usuario máquina. El desarrollo de la multimedia, el hipertexto y la hipermedia ha permitido la elaboración, explotación con la facilidad de la combinación y exploración con la facilidad de la combinación de esos, sonidos, imágenes, animación y videos, que pueden contribuir al procesamiento de la información en diferentes campos.

En Cuba, el uso de las tecnologías de la información y en especial la computadora, son una palpable realidad. Hoy las transformaciones que vive la escuela cubana hacen que las computadoras, sea una herramienta de vital importancia. Aunque vale destacar que estas no sustituyen al hombre, sino que por el contrario lo complementa, sirviendo de soporte material.

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente planteado, nuestro sistema de educación, aprovechando las computadoras como fuente potencial del aprendizaje; ha elaborado en conjunto de softwares educativos que abarcan diferentes áreas de estudios: Matemática, Español, Historia y en los diferentes niveles de enseñanza: desde preescolar hasta la universidad.

Nuestra Educación Especial no escapa de la utilización de dichos softwares, en el desarrollo del proceso docente educativo; pero en ocasiones los mismos no brindan el conocimiento deseado o este conocimiento se encuentra por encima de lo que se desea alcanzar en los estudiantes. Por lo que imposibilita el uso óptimo, en ocasiones, de dicha tecnología.

En un estudio realizado al paquete de la Colección Multisaber, nos percatamos que no existe un software que abarque el proceso de la Lectura y la Escritura (con todos sus sonidos), que posibilite el desarrollo de áreas necesarias para la adquisición de estos procesos.

Teniendo en cuenta esta problemática, nos dimos a la tarea de diseñar el Guión de un Software Educativo para la adquisición de la Lectura - Escritura, en los escolares con necesidades educativas especiales. El mismo permitirá al maestro apoyarse de este material, durante el proceso de adquisición y al alumno ser parte activa, en dicho proceso.

Con el uso de los sofwares, se trata de fortalecer todo proceso de enseñanza aprendizaje, nos saltaría la duda. ¿Es lógico emplear la computadora en el papel del libro electrónico, cuando el libro de texto brida esa posibilidad y no requiere de ninguna tecnología para poder utilizarlo?

Claro que sí, pero si estos libros electrónicos lo diseñamos como material interactivo, con información de retroalimentación o de retroinformación, y en el que el escolar se siente como parte activa del proceso, entonces valdría la pena empeñarnos en su utilización y explotación. Y nos empeñaríamos más en su utilización, si se da o sirve como material auxiliar, a uno de los procesos más importantes que enfrenta el escolar: El proceso de adquisición de la Lectura y la Escritura.

La enseñanza de la Lectura y la escritura permite que el escolar logre habilidades en el uso de su medio de comunicación oral y escrita, y además desarrolle habilidades esenciales en el pensamiento y su expresión, preparándolo para la asimilación e interpretación de otras materias.

El aprendizaje de la Lectura – Escritura comienza en primer grado. Los niños han de apropiarse del sistema gráfico de la lengua, aprender los signos y su funcionamiento para servirse de ellos como un medio de comunicación, indispensable para su desarrollo.

Este aprendizaje, es una de las tareas más difíciles que acometerá los estudiantes en su vida escolar. Esta etapa es trascendental para el logro de importantes objetivos instructivos y educativos, por lo que el maestro debe

encaminar sus esfuerzos para desarrollar habilidades que garanticen el correcto aprendizaje de la Lectura–Escritura.

Damos esta propuesta de software para que sirva de material de apoyo, para enfrentar este proceso. Tanto maestros como alumnos podrán navegar en las diferentes actividades preparadas para cumplimentar tal objetivo.

Propuesta del Guión de un software educativo para la adquisición de la Lectura – Escritura

Queriendo lograr un sistema de conceptos básicos para la adquisición de la Lectura – Escritura, nos dimos a la tarea de trabajar diferentes aspectos:

- Pronunciación correcta de los sonidos: con su representación gráfica y las características, la asociación de sus correspondientes grafemas (imprenta mayúscula, imprenta minúscula – cursiva mayúscula, cursiva minúscula).
- Análisis Fónico: Posibilita el desarrollo del oído fonemático y el reconocimiento de la oración, palabras, sílabas y fonemas.
- Discriminación de los sonidos: Seleccionará la imagen que corresponde al sonido objeto de estudio.
- Dónde se encuentra el sonido: El alumno seleccionará en que lugar se encuentra el sonido objeto de estudio.
- Ordenamiento de sílabas para formar palabras.
- Formación de palabras y oraciones con los sonidos estudiados; Permite integrar los fonemas a las sílabas, a las palabras y oraciones.
- Lectura de textos: Donde existe una recopilación de lecturas del libro de texto, con sus palabras calientes (significado e imagen de la misma).
- Diccionario: Se encontrarán el significado de todas las palabras empleadas en el software (con su imagen y significado). Estarán agrupadas por los grafemas estudiados.

Las Mascotas
Las mascotas que se emplearán serán las mismas que se utilizan para la adquisición de la Lectura – Escritura en el libro; para que exista una relación entre el trabajo que se realiza en el aula y el trabajo en el software educativo.

Explicaremos a continuación ejemplos de capítulos que serán abordados en nuestro software y el objetivo que perseguimos con ellos:

1- Pronunciación correcta del sonido:

La pronunciación es uno de los elementos que más puede deformarse, debido a que en ocasiones, no existe el suficiente conocimiento de cómo debe pronunciarse los sonidos, lo que provoca la deformación y su pronunciación de forma incorrecta.
Teniendo en cuenta que uno de los objetivos fundamentales de esta etapa es la pronunciación correcta de los sonidos de nuestro idioma; nos dimos a la tarea de mostrar la articulación correcta de todos los fonemas, así como las características que los identifican, y sus grafías correspondientes.
Analizando que los grafemas son los elementos gráficos y que un sonido puede estar representado por varios grafemas.

2- Análisis fónico

El principal método en que se sustenta el aprendizaje de la Lectura Escritura, es el Método fónico analítico sintético, de indiscutible valor científico. El mismo presta especial atención al estudio de los sonidos del habla, a la ejercitación de la percepción auditiva y al desarrollo del oído fonemático. Lo que permite que el alumno pueda percibir los elementos fónicos que integran el lenguaje, así como distinguir y aislar la oración, las palabras, las sílabas y los fonemas.

3- Discriminación del sonido:

En este capítulo el alumno deberá discriminar el fonema que se está estudiando; para ello debe seleccionar las imágenes donde aparecerá el sonido objeto de estudio (entre varias).

Cuando se haga clic en la imagen, se pronunciará la palabra. El alumno debe dar clic en la imagen que lleva el sonido.

3a ***En qué lugar se encuentra el sonido***

Aparecerán las imágenes con sus correspondientes esquemas gráficos. El escolar deberá seleccionar en qué lugar aparece el sonido, haciendo clic sobre el punto. Se puede seleccionar, con la imagen que se quiera trabajar, al pasar el ratón por la imagen se pronunciará la palabra. Se dará clic, en el punto que representa el sonido que se está estudiando.

3b ***<u>Ordenamiento de sílabas para formar las palabras</u>***

A través del arrastre, se ordenarán las sílabas y cuando esta esté ordenada aparecerá la imagen que corresponde, con su significado. Se empleara cuadrados sueltos para que el alumno, a través del arrastre forme la palabra que se le pide (con la orientación del maestro).

Ejemplo:

ma	ta	to	ma	te
mata		**tomate**		

Hemos explicado, algunos capítulos que trataremos en el guión del software, para la Lectura–Escritura, que permitirá, a estos escolares, enfrentar con más fortalezas estos procesos y a la vez activar y desarrollar procesos que se encuentran afectados en ellos. Ejemplo de ello es el lenguaje.

Bibliografía

1. Colectivo de autores: Programa de Lengua Materna de primer grado. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana, 1988.
2. Colectivo de autores: Orientaciones metodológicas de Lengua Materna de primer grado. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana, 1988.
3. Colectivo de autores. Compendio de pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana, 2001.
4. Colectivo de autores. Nociones de sociología, psicología y pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana, 2001.
5. Colectivo de autores ICCP. Reflexiones teórico prácticas desde las ciencias de la Educación. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana, 2001.
6. Seminario Nacional para Educadores. Tabloide. Noviembre 2004-2005.
7. Maestría en Ciencias de la Educación. Tabloide. 2005-2006.