

# Juega con las letras

## AUTORÍA:

José Antonio Álvarez López  
M<sup>a</sup> José García González  
Ofelia Marcos López  
M<sup>a</sup> José Merino Sáiz  
Estela Pérez Marcos  
Ángeles Requejo Hevia

## PONENTES:

José Antonio Álvarez López  
M<sup>a</sup> José García González  
Ofelia Marcos López  
M<sup>a</sup> José Merino Sáiz  
Estela Pérez Marcos  
Angeles Requejo Hevia

## COORDENADAS DE CONTACTO:

Centro: C.R.A. Cabo Peñas  
Dirección Postal: Cerín, s/n - 33448 - Bañugues - Gozón  
Teléfono: 985 88 28 89  
Fax: 985 88 28 89  
Dirección de correo electrónico: [cabopena@educastur.princast.es](mailto:cabopena@educastur.princast.es)

## 1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO

El proyecto de elaboración de la presente aplicación didáctica multimedia surge como ampliación del trabajo iniciado el anterior curso escolar por el equipo de Educación Infantil. Puesto que todas las aulas de Educación Infantil disponíamos de un ordenador consideramos la conveniencia de introducir al alumnado en el mundo del ordenador a partir del uso, manejo y experimentación del ratón.

La Educación Infantil es una etapa esencial en el desarrollo integral del niño, por tanto, cuantas más experiencias de aprendizaje se le ofrezcan más se favorecerá el crecimiento mental, emocional y social del niño. Por ello, decidimos utilizar el ordenador como herramienta de este aprendizaje.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Habíamos realizado un abecedario manipulativo que trabajamos a través de una pizarra magnética y tarjetas de imágenes y palabras. Ahora pretendíamos utilizar el ordenador como recurso didáctico que facilita un trabajo autónomo, dado el atractivo especial que presentaba para nuestro alumnado y la posibilidad de realizar actividades motivadoras y lúdicas.

Utilizamos el programa CLIC porque nos resultaba más sencillo. Aunque nos parecía un poco repetitivo o austero, creíamos que podíamos adaptarlo y darle un poco más de alegría para que fuera más motivador.

La experimentación del trabajo se efectuó:

- Durante la elaboración de las actividades
  - Subir o bajar el nivel de dificultad.
  - Añadir otras actividades.
  - Fonos y audio.
- Repaso final del trabajo al que añadimos algunas correcciones.
- Puesta en práctica de forma individual, por parejas y en grupo.

## 3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se trabajó el lenguaje a través de la imagen de palabras que habíamos elaborado partiendo de cada una de las letras del abecedario. Todas las actividades están pensadas trabajando los cuatro niveles del lenguaje:

1. **Nivel fonológico:** El niño puede escuchar y repetir el sonido del fonema que estamos trabajando, así como la correcta pronunciación y articulación de la palabra asociada a su imagen. Lo que nos servirá para conocer su nivel de articulación, trabajando el mismo si notamos deficiencias.

**2. Nivel morfosintáctico:** se trabaja la estructura básica de la frase -SVO-, ampliando a producir oraciones más complejas, según la edad del niño, en actividades tipo de escritura de palabras, construcción de frases, etc.

**3. Nivel semántico:** Se trabaja en actividades del desarrollo del significado como asociaciones de imágenes a palabras y viceversa, según el grado de dificultad. Asociaciones de palabra-palabra, ampliación del vocabulario, aprender el significado de las palabras, entender las frases y los mensajes de cada actividad, etc.

**4. Nivel pragmático:** Se refiere al uso del lenguaje en los distintos contextos y situaciones. Todas las actividades están encaminadas a un acercamiento de forma lúdica a la lectura y escritura.

Este proyecto se ha llevado a cabo durante todo el curso escolar y nos ha permitido trabajar de diferentes maneras, utilizando algunas actividades específicas referidas a un determinado fonema o bien realizando las mismas eligiendo una letra al azar. Se pueden realizar con el control del profesor o como actividades de ampliación y refuerzo de forma autónoma.

La agrupación puede ser variada: del grupo clase cuando presentamos la grafía, sonido, imágenes; por niveles de edad, realizando un tipo de actividades o también de forma individual.

El tiempo de duración no conviene que sea muy largo, aproximadamente de media hora. En todo caso, la organización del tiempo gira en torno al respeto de los ritmos personales de cada niño y la potenciación de las actividades que hemos elegido para desarrollar, bien individualmente, por niveles o en gran grupo de toda la clase.

A través de cada grupo de actividades se comienzan a trabajar los contenidos que hemos seleccionado, introduciendo progresivamente los conceptos. Es importante que al principio se cuide el proceso de realización de la actividad. No consiste en realizar todas las actividades, ni que éstas sean realizadas por todos los niños simultáneamente, se pretende que los niños estén motivados para la realización de cada actividad.

## 4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

- Conocer el ordenador como instrumento con el que vamos a trabajar y jugar en clase.
- Dominar la coordinación y el control dinámico de las manos: movimiento del ratón.
- Disponer de las coordinaciones óculo-manual y las habilidades necesarias para el manejo del teclado y el ratón en las diferentes actividades.
- Conocer, observar y verbalizar los fonemas, imágenes y palabras trabajadas en las diferentes unidades.
- Comprender y reproducir: fonemas, palabras, frases, puzzles,...
- Acercarse de manera lúdica a la lectura y escritura.
- Afianzar la lectura y la escritura en aquellos niños ya iniciados.
- Conocer normas y hábitos de comportamiento en la utilización del ordenador: esperar su turno, escuchar el mensaje, ayudar a los más pequeños.

### Conceptos:

- El ordenador y su utilización.
- Vocabulario.
- Lenguaje oral. Pronunciación.
- Conversación.
- El lenguaje escrito como instrumento de comunicación.
- Correspondencia fonemografía y sus agrupaciones.

### Procedimientos:

- Exploración, identificación y utilización del ordenador.
- Coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino.
- Hábitos de trabajo: orden, precisión.
- Pronunciación y entonación correcta de imágenes, palabras, frases.
- Lectura comprensiva de frases.
- Escritura de fonemas, palabras, frases.

### Actitudes:

- Aceptación de las diferencias y características de los demás compañeros.
- Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
- Confianza en las propias posibilidades para la realización de las tareas y valoración del trabajo bien hecho.
- Aceptación de los errores y correcciones.

## 5. ACTIVIDADES

- Elegir una letra del abecedario presentado.
- Discriminación visual de la letra elegida (primero se trabaja las mayúsculas y luego las minúsculas)
- Discriminación auditiva de la letra elegida. Pronunciación e imitación del sonido.
- Repasar con el dedo el trayecto para hacer la letra, teniendo cuidado con la dirección.
- Puzzle. Ordenar las piezas de la letra elegida (mayúscula-minúscula). En esta actividad la dificultad reside en el número de piezas que se utilizan para hacer el puzzle, según la edad del niño.
- Vocabulario. Comprensión de las imágenes. Haz "clic" en los dibujos.
- Dada una serie de palabras unir la imagen con el fonema. Las palabras que llevan el sonido que trabajamos unirlas con la letra y las que no lo tienen con cartel de la letra que está tachada.
- Dada una serie de letras en un diagrama, elegir el fonema trabajado en mayúsculas y minúsculas.
- Unir la imagen con la palabra. Cuando hacen "clic" en la imagen, se escucha la pronunciación de la misma.
- Buscar las parejas. Juego de memori. Unir parejas de imágenes.  
Unir las palabras iguales escritas en mayúsculas y minúsculas.
- Puzzle. Ordenar las piezas de diferentes imágenes. El grado de dificultad reside en el número de piezas.
- Unir la imagen con la palabra (está escrita en minúscula).
- Ordenar la frase formada por palabras e imágenes. Se trabaja también en esta actividad el punto final de frase. El esquema de las oraciones es -SVO-.

- Memori. Buscar las parejas uniendo las palabras que están escritas en letras mayúsculas.
- Escribir el nombre de la imagen enmarcada. En esta actividad, según la edad de los niños, podemos utilizar letras mayúsculas o minúsculas, utilizando el teclado del ordenador.
- Memori. Busca las parejas uniendo las palabras iguales escritas en letra minúscula.
- Buscar las palabras escondidas en la sopa de letras.
- Ordenar las letras del abecedario.

## 6. VALORACIÓN

La evaluación del desarrollo de este proyecto y el grado de consecución de los objetivos que nos hemos planteado se lleva a cabo de una forma continuada a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se evalúa no sólo el progreso y dificultad de cada niño, sino también los objetivos planteados, las actividades diseñadas, los recursos empleados y la temporalización utilizada.

Se parte de una evaluación inicial de cada niño y el grado de corrección y elaboración de su conocimiento. En cada una de las actividades, se observa y recoge información acerca del momento del proceso de aprendizaje en que se encuentra cada niño y de su modo de resolver las tareas y las dificultades que encuentra. Este tipo de evaluación puede ser global o utilizando algún tipo de guía de observación.

**Con relación al resultado:**

Gustó a la totalidad de niños y niñas, incluso a los de tres años. Uno de los objetivos que nos habíamos planteado era el acercamiento a la lectura y escritura de una forma lúdica y hemos podido comprobar que con este material se cumple. A los niños les resulta atractivo por la gran capacidad que motivación del ordenador, por el colorido de los fondos y los mensajes que premian la realización de cada actividad.

Todos los niños pueden trabajar con el programa en tanto existen actividades para todos los niveles.

seguir una secuencia determinada, pueden elegir una actividad en concreto para trabajar aspectos como memoria, discriminación auditiva, visual, etc., o por el contrario evitar alguna. También permite realizar distintos agrupamientos: trabajo individual de forma autónoma, pequeño grupo, gran grupo, dependiendo del objetivo planteado en la sesión de trabajo.

El hecho de partir de imágenes del curso anterior hacía que fueran conocidas para nuestros niños y niñas, lo cual facilitaba su acercamiento al programa.

En algunas actividades con mayor nivel de dificultad, tales como la escritura de palabras, los propios alumnos han generado estrategias para afrontarlas. Tienen esas mismas imágenes en la pizarra magnética y la palabra escrita por la parte de atrás, con lo cual sólo tienen que buscarla y copiarla en el ordenador, circunstancia que favorece su autonomía a la hora de enfrentarse a las actividades. Los ya iniciados en la escritura, en lugar de recurrir a esa estrategia las escriben solos, mejorando y afianzando de esta forma la ortografía y ampliar el vocabulario.

Un aspecto como la orientación espacial, en su condición de paso previo en el aprendizaje de la lectura y escritura, goza de una atención especial a lo largo de todas las actividades. Los puzzles tienen más complejidad en el ordenador en tanto los niños no tienen la referencia del "agujero" para colocar la pieza. Tienen que desplazar las piezas de un lugar a otro con la dificultad que este ejercicio de abstracción entraña, especialmente para los más pequeños.

El hecho de que todas las actividades planteadas para cada letra tengan el mismo esquema y sigan la misma secuencia facilita que los propios niños, una vez que realizan las actividades de la primera letra no tengan problemas para enfrentarse al resto, lo cual les permite trabajar de forma autónoma, al tiempo que se fortalece el dominio del teclado y la agilidad con el ratón.

La construcción de frases es otra de las actividades más complicadas, al igual que en el caso de la escritura. Hemos podido constatar que nuestros niños y niñas utilizan estrategias del tipo de "la primera empieza por mayúscula y la última es el punto" o bien buscar ayuda en los mayores. A partir de cinco años, después de pocas sesiones, las construyen solos.

El programa permite un acercamiento agradable a la lectura y escritura, que no genera conflictos ni frustraciones dada su percepción de juego y no de tarea escolar.

Aunque el programa Clic ofrece la posibilidad de un seguimiento del trabajo del alumnado, en estos primeros momentos no se consideró conveniente su utilización. En todo caso, los niños y niñas preguntan para qué sirven las dos casillas que aparecen en el margen inferior derecho y saben que hay actividades que hay que resolver más rápido y otras más despacio.

### Con relación al programa y al grupo:

El programa CLIC, que al principio nos parecía serio y austero en cuanto a la presentación, después de modificar fondos, colorido de ventanas y mensajes cambió significativamente su inicial apariencia para presentar una forma más divertida, atractiva y motivadora.

Tras el esfuerzo inicial en conocer el programa, permite aplicarlo con agilidad en tanto se repite el mismo esquema de trabajo para todas las letras. Consideramos que el programa resulta adecuado para nuestras necesidades y ha respondido perfectamente a las expectativas iniciales del proyecto a realizar.

La elaboración de una aplicación de este tipo supone una enorme carga de trabajo que obliga necesariamente a plantearlo como trabajo de grupo. Además, de este modo se participa de las ideas, conocimientos y formas de entender los aprendizajes de la totalidad de personas que participan en esta tarea, lo cual resulta enriquecedor para el grupo y muy beneficioso para la calidad del material elaborado. De igual manera genera procesos que favorecen la coordinación y práctica diaria en la escuela, mucho más en nuestro caso concreto, dada la distancia física de las escuelas que componen nuestro CRA.

La valoración final, tanto en la dimensión del grupo de trabajo como en la propia dimensión persona, la elaboración del presente material didáctico multimedia ha supuesto una experiencia muy positiva y el resultado de su aplicación directa con nuestro alumnado ha sido igualmente muy satisfactoria.