

A PIZARRA DIXITAL INTERACTIVA, AS COMPETENCIAS BÁSICAS E A INICIACIÓN Á LECTOESCRITURA

Vázquez Regueira, Helga, Álvarez Álvarez, Ruth, Dávila Barba, Virginia.

CEIP JOAQUÍN RODRÍGUEZ OTERO
(Buño-Malpica-A Coruña)
helgavr@edu.xunta.es
ruth.alvarez@edu.xunta.es
virginiadavila@edu.xunta.es

Resumo

Con respecto a xustificación de crear e levar a cabo o traballo, hai que ter en conta que o adestramento nos prerequisites lectores e nos Procesos Psicolóxicos Básicos, é moi importante dentro da etapa de Educación Infantil, así como darlle especial relevancia ás competencias básicas, polo que vimos importante crear un programa de reforzo dentro desta etapa e en torno a esta área de coñecemento. Alén diso, observamos que non existe moito material relacionado con estes aspectos en lingua galega. Deste xeito, consideramos necesario a elaboración do mesmo, para poder levalo a cabo durante a nosa práctica educativa e empregar como recurso básico o encerado dixital.

Deste modo, e analizando o progreso do alumnado *analizamos e valoramos as producións do grupo*, esta pretende ser unha avaliación baseada na práctica, polo que a *metodoloxía* empregada en todo momento partirá da posta en práctica do método científico (avaliación inicial, posta en práctica do proxecto, avaliación final, análise de variables e introdución dalgunhas novas para recondución do programa, conclusións e reflexións).

1. Introducción

O programa que a continuación presentamos tivo como sede, na súa elaboración, no CEIP Joaquín Rodríguez Otero, o cal, atópase na localidade de Buño a 8 km. da capital do Concello de Malpica de Bergantiños, na provincia da Coruña.

Con respecto a xustificación de crear e levar a cabo o presente traballo, hai que ter en conta que o adestramento nos prerequisites lectores e nos Procesos Psicolóxicos Básicos, é moi importante dentro da etapa de Educación Infantil. Por outra banda, a nova lei de educación española recalca que nesta etapa debe darse unha iniciación á lectoescritura, así como darlle especial relevancia ás competencias básicas, polo que vemos importante crear un programa de reforzo dentro desta etapa e en torno a esta área de coñecemento.

Alén diso, durante a nosa práctica educativa vimos observando que non existe moito material relacionado con estes aspectos, e moito máis en galego. Deste xeito, as compoñentes do seminario permanente consideramos necesario a elaboración do mesmo, para poder levalo a cabo durante a nosa práctica educativa. Aproveitando a existencia nos centros dos encerados

dixitais, o recurso básico do noso proxecto foi o emprego dos mesmos, por consideralo un recurso novidoso e motivador para o alumnado.

Por outra banda, este seminario pretendeu estar relacionado co Grupo de Traballo elaborado o curso anterior: A Pizarra Dixital en relación co entrenamento nos prerequisites lectores: A Conciencia Fonolóxica.

2. Obxectivos

De forma xeral, os principais obxectivos que se pretenderon acadar co grupo de traballo foron:

- Mellorar a calidade educativa.
- Facilitar o aprendizaxe da lectoescritura ao alumnado de Educación Infantil.
- Iniciar no aprendizaxe da lectoescritura cunha base sólida.
- Previr as dificultades de aprendizaxe.
- Facilitar o aprendizaxe ao alumnado con necesidade específica de apoio educativo.
- Dar importancia e relevancia aos prerequisites lectores e os procesos psicolóxicos básicos.
- Motivar ao alumnado cara o aprendizaxe a través das NNTT e fomentar o gusto pola lectura.
- Traballar cooperativamente.
- Recompilar e crear material relacionado coa temática do proxecto.
- Fomentar o uso das TIC.
- Impulsar o uso da Pizarra Dixital Interactiva como un recurso cotiá na aula.

Por outra banda, non esquecimos as competencias da etapa de E.I. determinadas na Lei Orgánica 2/ 2006 do 3 de maio de Educación.

3. Metodoloxía

De forma xeral, e ao longo tanto da elaboración como na posta en práctica do programa, propoñemos o uso de apoios tanto visual (debuxos, fotografías...) como auditivos posto que son unha axuda que lles permite aos alumnos/as acadar unha mellor resolución das tarefas que se lle propoñen.

Asimesmo, as actividades plantexadas parten dun enfoque lúdico que permite un maior grao de motivación. Poden ser desenvoltas tanto a nivel de grupo clase, como en pequeno grupo ou individualmente. Tamén, segundo o considere o mestre/a, os bloques de actividades poderán ser utilizadas de forma autónoma polo propio alumno/a ou dirixidas por un adulto, posto que case todas as actividades presentan un feedback correctivo. Este programa permite que o papel do profesor/a poida ser o de guía, posibilitando que o alumno/a escolla as actividades. Preténdese

que o propio alumno/a faga, propoña e solucione o problema, na medida en que sexa posible, para que cada neno/a vaia sendo cada vez mais autónomo.

Ademais, este programa baséase no se uso como apoio fundamental para reconducir e/ou afianzar as aprendizaxes adquiridas. Por iso, dámoslle importancia ao erro, non coma algo negativo senón como medio de aprender e de investigar. Sen embargo, é importante destacar que o programa fundaméntase na aprendizaxe sen erros, e non por ensaio-error, utilizando ao adulto coma guía.

4. Actividades e Software

En relación co **programa de actividades**, que no póster se presenta, de forma xeral, todas elas están relacionadas coa iniciación á lectoescritura e adquisición da competencia comunicativo-lingüística.

En primeiro lugar, ao usuario se lle inicia cunha pantalla na que ten que escoller unha das cinco vogais, que desexe traballar. Todas elas, atópanse relacionadas cun mesmo centro de interese: O CAMPO DA FEIRA, é dicir, todo xira ao redor de todos aqueles elementos e postos que se poden encontrar no mesmo. Traballando de xeito diferente, todos os exercicios propostos enmárcanse en cinco áreas: atención, discriminación auditiva e conciencia fonolóxica da vogal que nos compete, discriminación visual da mesma, grafomotricidade e semántica, as cales, serán explicadas máis adiante. Alén diso o **grafema “a”**, atópase relacionado co *parque de atraccións*, o **“e”**, coa parte de *alimentación* do campo da feira, o **“i”** coa *banda de música*, o **“o”** co *circo*, e o **“u”** coa *venda do gando*.

En canto aos procesos que se pretenden adestrar a partir dos exercicios propostos, podemos comentar que no apartado de:

☀ **Atención:** as actividades que se presentan en todos os centros de interese (parque de atraccións, alimentación do campos da feira, a banda de música, o circo e a venda do gando) céntranse nos procesos de organización dos estímulos, prestando atención aos estímulos importantes e eliminándose os irrelevantes.

☀ **Grafomotricidade:** os exercicios de grafomotricidade propostos buscan a realización de toda a secuencia de movementos coordinados necesarios para obter os grafos das vogais. Isto implica o uso da memoria a longo e curto prazo así como os propios movementos motrices.

☀ **Discriminación auditiva e Conciencia fonolóxica:** o bloque de actividades que traballan a discriminación auditiva baséanse na capacidade de recoñecer e interpretar o que escoitan, o que supón a diferenciación, asociación, memoria e combinación dos sons. Con respecto a conciencia fonolóxica, os exercicios traballan o coñecemento da estrutura fonolóxica da linguaxe.

☀ **Discriminación visual:** as tarefas propostas neste apartado de actividades implican operacións de interpretación e organización dos elementos dos estímulos visuais, é dicir, tarefas de discriminación figura-fondo, memoria visual, relacións espaciais...

☀ **Semántica:** os exercicios deste bloque procuran a introdución de léxico novo así como a súa relación co seu significado. Búscase a extracción e a identificación do significado e a súa conseguinte integración no seus coñecementos.

Hai que destacar que xunto con todo o programa software achégase unha guía de uso para o docente, onde se explican as posibilidades metodolóxicas que cada actividade ofrece. Alén diso, tamén se inclúen explicacións sobre os estímulos auditivos e visuais e o abanico de interaccións que desde as mesmas poden xurdir.

5. Conclusións e logros.

A modo de conclusión, e con respecto aos **logros**, en primeiro lugar creáanse en lingua galega software educativo. Por outro lado, tamén abriuse unha porta no camiño da creación de elementos e actividades dirixidas ao noso alumnado máis directo, que no futuro poderemos empregar na nosa actividade diaria.

En canto a **incidencia educativa**, cabe destacar que este proxecto é moi innovador debido a que a existencia deste tipo de material en lingua castelá é moi escasa, mentres que en lingua galega non existe ningún programa deste estilo. A súa organización ofrece a posibilidade de que o docente traballe aqueles aspectos que lle interesan dunha forma ordenada e clasificada.

Seguindo esta liña, inflúe moi positivamente nos valores de cooperación, solidariedade e tolerancia, xa que as actividades teñen a posibilidade de traballalas en grupo. Así mesmo, fomenta o uso das NNTT entre o alumnado e o profesorado, e motiva a este cara o gusto pola lectura, debido a que diminúe notablemente as dificultades de aprendizaxe, ademais de previr os trastornos da lectoescritura.

6. Referencias bibliográficas

Clemente Liunesa, M. (2008): *Primeros contactos con la lectura, leer sin saber leer: descripción del trabajo con niños y niñas de 0 a 6 años en la Fundación Germán Ruipérez de Salamanca*. Salamanca: Fundación Germán Ruipérez.

Cuetos, F. (2008): *Psicología de la lectura*. Madrid: Wolters Kluwer.